(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-27965
(P2021-27965A)
(43)公開日　令和3年2月25日(2021.2.25)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	333Z	2C088
		A63F	7/02	315A	

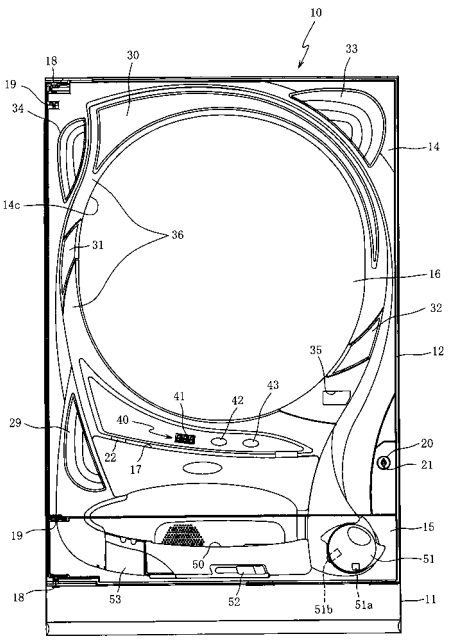
審査請求 未請求　請求項の数 3　ＯＬ　（全 1612 頁）

(21)出願番号　特願2019-148358 (P2019-148358)
(22)出願日　令和1年8月13日 (2019.8.13)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100196151
弁理士　工藤　洋平
(72)発明者　田村　誠行
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　口田　恭敬
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　大宮司　裕輝
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる遊技機を提供すること。
【解決手段】遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に不利となる第２遊技状態と、が少なくとも遊技状態設定手段により設定され、演出実行手段により実行される第１遊技状態中に実行された判別結果を示すための演出の演出態様が、演出態様決定手段により決定され、第１特典遊技の実行に基づいて更新手段により更新される情報として特定の情報が記憶されている場合に、設定手段により第２遊技状態が強制的に設定される。演出態様決定手段は、更新手段により更新される情報に基づいて演出態様を決定することが可能であるので、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる遊技機を提供することができる。
【選択図】図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
判別を実行可能な判別手段と、
その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、
その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技とを少なくとも含む複数の特典遊技種別の内からいずれかの特典遊技種別を決定する特典遊技種別決定手段と、
遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に不利となる第２遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、
前記第１遊技状態中に実行された前記判別結果を示すための演出を実行可能な演出実行手段と、
その演出実行手段により実行される前記演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、
前記第１特典遊技の実行に基づいて情報を更新することが可能な更新手段と、を有し、
前記特典遊技の実行後の遊技状態として特定の情報が記憶されている場合に、前記第２遊技状態を強制的に設定することが可能な設定手段と、
前記演出態様決定手段は、前記情報に基づいて前記演出態様を決定することが可能であることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記遊技状態設定手段により前記第１特典遊技終了後に前記第１遊技状態が設定された設定回数を計測する計測手段を有し、
前記情報は、前記計測手段により計測された設定回数を示すものであり、
前記更新手段は、前記第１特典遊技の実行に基づいて更新された前記情報を前記第２特典遊技の実行に基づいて初期化することが可能であることを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【請求項３】
前記更新手段は、前記第２特典遊技の実行に基づいて前記情報とは異なる第２情報を更新することが可能であり、
前記設定手段は、前記特典遊技の実行後の遊技状態として特定の第２情報が記憶されている場合に、前記第２遊技状態を強制的に設定することが可能であり、
前記演出態様決定手段は、前記第２情報に基づいて前記演出態様を決定することが可能であることを特徴とする請求項１または２に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機などの遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態に移行した場合に、次の当たりに当選するまで、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるものがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１０－０７５７４１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】

【０００４】
しかしながら、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞れがあった。
【０００５】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる遊技機を提供することを目的としている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技とを少なくとも含む複数の特典遊技種別の内からいずれかの特典遊技種別を決定する特典遊技種別決定手段と、遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に不利となる第２遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記第１遊技状態中に実行された前記判別結果を示すための演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記第１特典遊技の実行に基づいて情報を更新することが可能な更新手段と、を有し、前記特典遊技の実行後の遊技状態として特定の情報が記憶されている場合に、前記第２遊技状態を強制的に設定することが可能な設定手段と、前記演出態様決定手段は、前記情報に基づいて前記演出態様を決定することが可能である。
【０００７】
請求項２記載の遊技機は、請求項１記載の遊技機において、前記遊技状態設定手段により前記第１特典遊技終了後に前記第１遊技状態が設定された設定回数を計測する計測手段を有し、前記情報は、前記計測手段により計測された設定回数を示すものであり、前記更新手段は、前記第１特典遊技の実行に基づいて更新された前記情報を前記第２特典遊技の実行に基づいて初期化することが可能である。
【０００８】
請求項３記載の遊技機は、請求項１または２記載の遊技機において、前記更新手段は、前記第２特典遊技の実行に基づいて前記情報とは異なる第２情報を更新することが可能であり、前記設定手段は、前記特典遊技の実行後の遊技状態として特定の第２情報が記憶されている場合に、前記第２遊技状態を強制的に設定することが可能であり、前記演出態様決定手段は、前記第２情報に基づいて前記演出態様を決定することが可能である。
【発明の効果】
【０００９】
請求項１記載の遊技機によれば、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技とを少なくとも含む複数の特典遊技種別の内からいずれかの特典遊技種別を決定する特典遊技種別決定手段と、遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に不利となる第２遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記第１遊技状態中に実行された前記判別結果を示すための演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記第１特典遊技の実行に基づいて情報を更新することが可能な更新手段と、を有し、前記特典遊技の実行後の遊技状態として特定の情報が記憶されている場合に、前記第２遊技状態を強制的に設定することが可能な設定手段と、前記演出態様決定手段は、前記情報に基づいて前記演出態様を決定することが可能である。
【００１０】
よって、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できるという効果がある。

【００１１】
請求項２記載の遊技機によれば、請求項１記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態設定手段により前記第１特典遊技終了後に前記第１遊技状態が設定された設定回数を計測する計測手段を有し、前記情報は、前記計測手段により計測された設定回数を示すものであり、前記更新手段は、前記第１特典遊技の実行に基づいて更新された前記情報を前記第２特典遊技の実行に基づいて初期化することが可能である。
【００１２】
よって、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できるという効果がある。
【００１３】
請求項３記載の遊技機によれば、請求項１または２に記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記更新手段は、前記第２特典遊技の実行に基づいて前記情報とは異なる第２情報を更新することが可能であり、前記設定手段は、前記特典遊技の実行後の遊技状態として特定の第２情報が記憶されている場合に、前記第２遊技状態を強制的に設定することが可能であり、前記演出態様決定手段は、前記第２情報に基づいて前記演出態様を決定することが可能である。
【００１４】
よって、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できるという効果がある。
【図面の簡単な説明】
【００１５】
【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図４】（ａ）は、開閉扉が閉鎖された状態における右可変入賞装置の正面斜視図であり、（ｂ）は、開閉扉が開放された状態における右可変入賞装置の正面斜視図である。
【図５】第１実施形態における右可変入賞装置の上面図である。
【図６】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図７】（ａ），（ｂ）は、大当たり待機状態において実行される待機状態演出の表示態様の一例を示した図である。以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す
【図８】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図９】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１実施形態における外れ用（通常）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第１実施形態における外れ用（確変）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２】第１実施形態における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１３】第１実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４】（ａ）は第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図１５】第１実施形態における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１６】（ａ）～（ｃ）は、電源投入時画像を説明する説明図である。
【図１７】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図１８】第１実施形態における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９】第１実施形態における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２０】第１実施形態における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図２１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図２６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図２９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図３２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３３】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３４】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３５】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図３６】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３７】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３８】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図３９】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図４１】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。

【図４２】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図４３】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される待機状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図４５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図４７】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図４８】第１実施形態における表示装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図４９】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図５０】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図５１】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図５２】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図５３】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図５４】第２実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図５５】第２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５６】第２実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５７】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理２を示したフローチャートである。
【図５８】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理２を示したフローチャートである。
【図５９】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理２を示したフローチャートである。
【図６０】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理２を示したフローチャートである。
【図６１】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理２を示したフローチャートである。
【図６２】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機状態コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６３】第３実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図６４】（ａ）は、第３実施形態における確変状態中に第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３実施形態におけ

る小当たり状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図６５】（ａ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６６】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理３を示したフローチャートである。
【図６７】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示したフローチャートである。
【図６８】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連コマンド処理３を示したフローチャートである。
【図６９】第４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図７０】（ａ）は、第４実施形態において、左作動入賞口が入球可能な状態となっている間における待機状態演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４実施形態において、右作動入賞口が入球可能な状態となっている間における待機状態演出の表示態様の一例を示した図である。
【図７１】第４実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７２】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理４を示したフローチャートである。
【図７３】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理４を示したフローチャートである。
【図７４】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理４を示したフローチャートである。
【図７５】第５実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図７６】（ａ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された期間長選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７７】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理５を示したフローチャートである。
【図７８】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理５を示したフローチャートである。
【図７９】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるインターバル設定処理を示したフローチャートである。
【図８０】第５実施形態の変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８１】第６実施形態における右可変入賞装置の上面図である。
【図８２】（ａ），（ｂ）は、第６実施形態におけるスーパーリーチ中の演出態様として、右打ち期待度示唆演出が設定された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図８３】（ａ），（ｂ）は、第６実施形態におけるスーパーリーチ中の演出態様として、右打ち期待度示唆演出が設定された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図８４】（ａ）は、第６実施形態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、且つ、右打ち期待度示唆演出が設定された場合の演出態様の経時変化を模式的に示した図であり、（ｂ）は第６実施形態において、特別図柄の抽選で外れとなり、且つ、右打ち期待度示唆演出が設定された場合の演出態様の経時変化を模式的に示した図である。
【図８５】（ａ）は、第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８６】第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８７】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更

新処理６を示したフローチャートである。
【図８８】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される報知開始判別処理を示したフローチャートである。
【図８９】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理６を示したフローチャートである。
【図９０】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様選択処理を示したフローチャートである。
【図９１】第７実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図９２】第７実施形態において、左契機大当たりとなった場合の演出態様の経時変化を模式的に示した図である。
【図９３】（ａ）は、第７実施形態における左契機大当たりのオープニング演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、左契機大当たりのオープニング演出が終了した後の表示態様の一例を示した図である。
【図９４】第７実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９５】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理７を示したフローチャートである。
【図９６】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似通常状態演出処理を示したフローチャートである。
【図９７】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理７を示したフローチャートである。
【図９８】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機状態コマンド処理７を示したフローチャートである。
【図９９】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示したフローチャートである。
【図１００】第１制御例におけるパチンコ機の正面図である。
【図１０１】（ａ）は、第１制御例における確変状態中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における確変状態中に、選曲メニュー画面が表示された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１０２】（ａ）は、第１制御例における楽曲選択モードに移行した場合に表示される選曲メニュー画面の初期配置の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における楽曲選択モードにおいて、操作ボタンに対する操作を検出した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１０３】第１制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１０４】（ａ）は第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０５】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された項目配置格納エリアの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された選曲回数格納エリアの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０６】第１制御例における音声出力装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１０７】（ａ）は、第１制御例における音声出力装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声出力装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０８】第１制御例における音声出力装置のＲＯＭに設定された音声ファイル記憶エリアの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０９】第１制御例における楽曲用データ群の構成の一例を示した図である。
【図１１０】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理８を示したフローチャートである。

【図１１１】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作検出処理を示したフローチャートである。
【図１１２】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理８を示したフローチャートである。
【図１１３】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１１４】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理８を示したフローチャートである。
【図１１５】（ａ）は、第１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートである。
【図１１６】第１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図１１７】第１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行される音声設定処理を示したフローチャートである。
【図１１８】第２制御例における大当たりの状態の推移と、音声態様の推移との対応関係を示した図である。
【図１１９】第２制御例における大当たりに設定されている組み替え判別タイミング１において、再生順を組み替えると判別した場合の大当たりの状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応関係の一例を示した図である。
【図１２０】第２制御例における大当たりに設定されている組み替え判別タイミング２において、再生順を組み替えると判別した場合の大当たりの状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応関係の一例を示した図である。
【図１２１】第２制御例における大当たりにおいて、エンディング演出の開始タイミングを遅延させると判別される場合の、大当たり状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応関係について模式的に示した図である。
【図１２２】（ａ）は第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２３】第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された組み替え判別テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２４】第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたエンディング演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２５】第２制御例における音声出力装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２６】第２制御例における音声出力装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２７】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理９を示したフローチャートである。
【図１２８】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作検出処理９を示したフローチャートである。
【図１２９】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング演出開始判定処理を示したフローチャートである。
【図１３０】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理９を示したフローチャートである。
【図１３１】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１３２】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される選曲期間設定処理を示したフローチャートである。
【図１３３】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるインターバルコマンド処理を示したフローチャートである。

【図１３４】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示したフローチャートである。
【図１３５】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１３６】第２制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理９を示したフローチャートである。
【図１３７】第２制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理９を示したフローチャートである。
【図１３８】第２制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行される大当たり楽曲関連処理を示したフローチャートである。
【図１３９】第２制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行される音声設定処理９を示したフローチャートである。
【図１４０】（ａ），（ｂ）は、第３制御例における選曲メニュー画面の一例を示した図である。
【図１４１】（ａ），（ｂ）は、第３制御例において、疑似少ラウンド演出が設定された大当たりの実行中における表示態様の一例を示した図である。
【図１４２】（ａ）は第３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４３】第３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたランダム選曲テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４４】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作検出処理１０を示したフローチャートである。
【図１４５】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲決定処理を示したフローチャートである。
【図１４６】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１０を示したフローチャートである。
【図１４７】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似少ラウンド抽選処理を示したフローチャートである。
【図１４８】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理１０を示したフローチャートである。
【図１４９】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるインターバルコマンド処理１０を示したフローチャートである。
【図１５０】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１０を示したフローチャートである。
【図１５１】（ａ）は第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５２】（ａ）は第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された疑似少ラウンド抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された優先度規程テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５３】第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたサビループ判別テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５４】第４制御例における音声出力装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５５】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１１を示したフローチャートである。
【図１５６】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作検出処理１１を示したフローチャートである。

【図１５７】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲決定処理１１を示したフローチャートである。
【図１５８】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるサビ部分ループ処理を示したフローチャートである。
【図１５９】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１１を示したフローチャートである。
【図１６０】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似少ラウンド抽選処理１１を示したフローチャートである。
【図１６１】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理１１を示したフローチャートである。
【図１６２】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される選曲期間設定処理１１を示したフローチャートである。
【図１６３】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される履歴エリア設定処理を示したフローチャートである。
【図１６４】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるインターバルコマンド処理１１を示したフローチャートである。
【図１６５】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される選択楽曲設定処理を示したフローチャートである。
【図１６６】第４制御例における音声出力制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１１を示したフローチャートである。
【図１６７】第４制御例における音声出力制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１１を示したフローチャートである。
【図１６８】第４制御例における音声出力制御装置内のＭＰＵにより実行される仮選曲コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１６９】第４制御例における音声出力制御装置内のＭＰＵにより実行される仮選曲期間中処理を示したフローチャートである。
【図１７０】第４制御例の変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された演出中再生回数格納エリアの内容の一例を示した図である。
【図１７１】第４制御例の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される履歴エリア設定処理１２を示したフローチャートである。
【図１７２】第４制御例の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１２を示したフローチャートである。
【図１７３】第８実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１７４】（ａ）は、第８実施形態における閉鎖された状態のゲート誘導弁に対して上方より遊技球が到達した場合を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態におけるゲート誘導弁の上面に遊技球が停留された状態でゲート誘導弁が開放された場合を示した図であり、（ｃ）は、第８実施形態におけるゲート誘導弁が開放されて停留されていた遊技球が落下した直後にゲート誘導弁が閉鎖された場合を示した図である。
【図１７５】（ａ）は、第８実施形態における遊技球が３穴クルーンの内壁を転動中の状態を示した図であり、（ｂ）は、遊技球がＭＡＸ用作動入賞口に入球し他ことに連動して非電動役物が開放された状態を示した図である。
【図１７６】（ａ）は、第８実施形態における特殊ＭＡＸ用作動入賞口が開放された状態で大当たりが終了した場合のエンディング演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態におけるＭＡＸゾーンの間に大当たりに当選した場合における、大当たり待機状態中の表示態様（待機状態演出）の一例を示した図である。
【図１７７】（ａ）は、第８実施形態におけるＭＡＸゾーン中に時短回数が終了した場合における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態におけるＭＡＸゾーンにおいて特殊ＭＡＸ用作動入賞口へと入球したことによりＭＡＸゾーンが終了した場合の第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図１７８】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択

テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７９】第８実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１８０】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１２を示したフローチャートである。
【図１８１】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理１２を示したフローチャートである。
【図１８２】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１２を示したフローチャートである。
【図１８３】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理１２を示したフローチャートである。
【図１８４】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１２を示したフローチャートである。
【図１８５】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞口種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１８６】第９実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１８７】第９実施形態における抽選装置の拡大正面図である。
【図１８８】（ａ）は、第９実施形態における球排出扉および球止め部がどちらも閉鎖されている状態で複数の遊技球が抽選装置の内部に入球した場合を示した図であり、（ｂ）は、第９実施形態における抽選装置の内部に入球した遊技球が停留されている状態で球排出扉が開放された状態を示した図である。
【図１８９】（ａ），（ｂ）は、第９実施形態における振分回転体の上面図である。
【図１９０】第９実施形態における第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合の、抽選装置の各部の作動パターンを模式的に示した図である。
【図１９１】（ａ）は、第９実施形態における低期待度用の特殊小当たり演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９実施形態における高期待度用の特殊小当たり演出の表示態様の一例を示した図である。
【図１９２】（ａ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９３】（ａ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９４】第９実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１９５】ａ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された期待度選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９６】第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１９７】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１３を示したフローチャートである。
【図１９８】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理１３を示したフローチャートである。
【図１９９】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理を示したフローチャートである。
【図２００】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理１３を示したフローチャートである。
【図２０１】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１

３を示したフローチャートである。
【図２０２】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１３を示したフローチャートである。
【図２０３】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理１３を示したフローチャートである。
【図２０４】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理を示したフローチャートである。
【図２０５】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１３を示したフローチャートである。
【図２０６】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される期待度示唆設定処理を示したフローチャートである。
【図２０７】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入賞口コマンド処理を示したフローチャートである。
【図２０８】第９実施形態の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理を示したフローチャートである。
【図２０９】第１０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２１０】第１０実施形態における抽選装置周辺の拡大正面図である。
【図２１１】（ａ）は、第１０実施形態における上開閉扉と、下開閉扉との両方が閉鎖された状態における誘導流路周辺の拡大正面図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における上開閉扉が開放され、下開閉扉が閉鎖された状態における誘導流路周辺の拡大正面図であり、（ｃ）は、第１０実施形態における上開閉扉と、下開閉扉との両方が開放された状態における誘導流路周辺の拡大正面図である。
【図２１２】第１０実施形態における振分回転体の上面図である。
【図２１３】第１０実施形態における小当たり遊技の実行中における抽選装置内の各部の作動パターンを模式的に示した図である。
【図２１４】（ａ）～（ｄ）は、第１０実施形態における第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり用アタッカーに対して設定される開放パターンを示した図である。
【図２１５】（ａ）～（ｃ）は、第１０実施形態における第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり用アタッカーに対して設定される開放パターンを示した図である。
【図２１６】第１０実施形態における第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に実行される選択演出の表示態様の一例を示した図である。
【図２１７】（ａ）は、第１０実施形態においてＶチャレンジ小当たりに当選した場合の表示態様の経時変化を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において通常小当たりに当選した場合の演出態様の経時変化を示した図である。
【図２１８】（ａ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２１９】第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２０】第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２１】第１０実施形態の第１の変形例における抽選装置の誘導流路周辺の拡大正面図である。
【図２２２】第１０実施形態の第１の変形例における第２特別図柄の特殊小当たりに当選した場合に設定される特殊開放パターンを示した図である。
【図２２３】（ａ），（ｂ）は、第１０実施形態の第２の変形例における抽選装置の誘導流路における球排出扉よりも右側の部分を示した上面図である。

【図２２４】（ａ），（ｂ）は、第１１実施形態における操作応援演出の表示態様の一例を示した図である。
【図２２５】（ａ）は、第１１実施形態における操作応援演出の実行中に期待度の低い文字態様の文字画像が表示された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における操作応援演出の実行中に発展の期待度が高い文字態様の文字画像が表示された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２２６】第１１実施形態において、スーパーリーチの変動パターンに対して操作応援演出が設定された場合の演出期間を示した図である。
【図２２７】（ａ），（ｂ）は、第１１実施形態におけるミニキャラ予告演出の第１アクションが実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２２８】（ａ）は、第１１実施形態におけるミニキャラ予告演出の第２アクションが実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１実施形態におけるミニキャラ予告演出の第３アクションが実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２２９】第１１実施形態におけるミニキャラ予告演出の演出態様の経時変化を示した図である。
【図２３０】（ａ）は、第１１実施形態において、長外れの変動パターンに対してミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラのアクションタイミングとの対応関係を示した図であり、（ｂ）は、第１１実施形態において、ノーマルリーチ外れの変動パターンに対して低期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラのアクションタイミングとの対応関係を示した図であり、（ｃ）は、第１１実施形態において、当たりノーマルリーチの変動パターンに対して低期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラのアクションタイミングとの対応関係を示した図である。
【図２３１】（ａ）は、第１１実施形態において、ノーマルリーチ外れの変動パターンに対して中期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラのアクションタイミングとの対応関係を示した図であり、（ｂ）は、第１１実施形態において、当たりノーマルリーチの変動パターンに対して中期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラのアクションタイミングとの対応関係を示した図であり、（ｃ）は、第１１実施形態において、ノーマルリーチ外れの変動パターンに対して高期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラのアクションタイミングとの対応関係を示した図であり、（ｄ）は、第１１実施形態において、当たりノーマルリーチの変動パターンに対して高期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラのアクションタイミングとの対応関係を示した図である。
【図２３２】（ａ），（ｂ）は、第１１実施形態における普通図柄の時短状態中に第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における表示態様の一例を示した図である。
【図２３３】（ａ）は第１１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２３４】（ａ）は第１１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された文字態様選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第１１実施形態における文字態様選択テーブルの当たり（発展完了前）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第１１実施形態における文字態様選択テーブルの当たり（発展完了後）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３５】（ａ）は第１１実施形態における文字態様選択テーブルの外れ（発展完了前）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第１１実施形態における文字態様選択テーブルの外れ（発展完了後）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３６】（ａ）は第１１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された

ミニキャラ演出選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第１１実施形態におけるミニキャラ演出選択テーブルのＶチャレンジ小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３７】（ａ）は第１１実施形態におけるミニキャラ演出選択テーブルの通常小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第１１実施形態におけるミニキャラ演出選択テーブルの非小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３８】（ａ）は第１１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された小当たり時演出選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第１１実施形態における小当たり時演出選択テーブルの小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第１１実施形態における小当たり時演出選択テーブルの小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３９】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理１４を示したフローチャートである。
【図２４０】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理１４を示したフローチャートである。
【図２４１】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１４を示したフローチャートである。
【図２４２】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理１４を示すフローチャートである。
【図２４３】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作応援演出処理を示すフローチャートである。
【図２４４】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される発展判別処理を示すフローチャートである。
【図２４５】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される文字態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２４６】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるミニキャラ設定処理を示すフローチャートである。
【図２４７】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される各種設定ボタン入力監視処理を示すフローチャートである。
【図２４８】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される制限期間設定処理を示すフローチャートである。
【図２４９】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１４を示したフローチャートである。
【図２５０】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２５１】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される作動内容コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２５２】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１４を示すフローチャートである。
【図２５３】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される応援演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２５４】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるアクションタイミング決定処理を示すフローチャートである。
【図２５５】第１１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１４を示すフローチャートである。
【図２５６】第１１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるアクションコマンド処理を示すフローチャートである。
【図２５７】第１２実施形態における抽選装置の誘導流路の上面図である。
【図２５８】（ａ），（ｂ）は、第１２実施形態における操作応援演出の実行中における

表示態様の一例を示した図である。
【図２５９】（ａ），（ｂ）は、第１２実施形態における操作応援演出の実行中に音量設定の項目を選択した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２６０】第１２実施形態における小当たり遊技の実行中における抽選装置内の各部の作動パターンを模式的に示した図である。
【図２６１】（ａ）は第１２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２６２】（ａ）は第１２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたボタン態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第１２実施形態におけるボタン態様選択テーブルの当たり（非操作）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第１２実施形態におけるボタン態様選択テーブルの当たり（操作）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２６３】（ａ）は第１２実施形態におけるボタン態様選択テーブルの外れ（非操作）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第１２実施形態におけるボタン態様選択テーブルの外れ（操作）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２６４】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される各種設定ボタン入力監視処理１５を示すフローチャートである。
【図２６５】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される各種設定ボタン入力監視処理１５を示すフローチャートである。
【図２６６】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上下ボタン押下時処理を示すフローチャートである。
【図２６７】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される左右ボタン押下時処理を示すフローチャートである。
【図２６８】第１２実施形態における光量設定中の表示態様の一例を示した図である。
【図２６９】第１３実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２７０】第１３実施形態における小当たり入賞装置近傍の部分拡大図である。
【図２７１】第１３実施形態における小当たり用入賞装置内の球流れを示した図である。
【図２７２】第１３実施形態における役物ルート用流路への球流れを示した図である。
【図２７３】第１３実施形態における直Ｖ流路への球流れを示した図である。
【図２７４】（ａ）は、第１３実施形態における作動状態に位置する回転体の構成を模式的に示した断面図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における初期状態に位置する回転体の構成を模式的に示した断面図である。
【図２７５】（ａ）は、第１３実施形態における役物装置の構成を模式的に示した正面図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における役物装置の構成を模式的に示した平面図である。
【図２７６】（ａ）は、第１３実施形態における役物装置内の球流れのうち、球がＶ入賞した場合の球流れを模式的に示した平面図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における役物装置内の球流れのうち、球がアウト入賞した場合の球流れを模式的に示した平面図である。
【図２７７】第１３実施形態におけるゲート式電動役物近傍の部分拡大図である。
【図２７８】第１３実施形態における小当たり開放パターンＡの動作内容を示したタイミングチャートである。
【図２７９】第１３実施形態における小当たり開放パターンＢの動作内容を示したタイミングチャートである。
【図２８０】第１３実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図２８１】（ａ）は、第１３実施形態における小当たりＡ当選から小当たり遊技までの期間を示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における小当たりＢ当選から小当たり遊技までの期間を示した図である。
【図２８２】（ａ）は、第１３実施形態における小当たり当選時の表示画面を模式的に示

した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における小当たり遊技開始時の表示画面を模式的に示した図である。
【図２８３】（ａ）は、第１３実施形態における小当たり遊技中にＶ入賞した場合の表示画面を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における小当たり遊技中に実行される役物チャレンジ演出の表示画面を模式的に示した図である。
【図２８４】（ａ）は、第１３実施形態における役物チャレンジ演出中の表示画面を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における役物チャレンジ演出の成功画面を模式的に示した図である。
【図２８５】（ａ）は、第１３実施形態における役物チャレンジ演出の失敗画面を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態におけるエラー状態での電源立ち上げ時に表示される表示画面を模式的に示した図である。
【図２８６】（ａ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数１４テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８７】（ａ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択１４テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択１４テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８８】第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たりシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８９】（ａ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択１４テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン１４テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターン１４テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９０】第１３実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２９１】（ａ）は、第１３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された表示コメント選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９２】第１３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２９３】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１５を示したフローチャートである。
【図２９４】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理１５を示したフローチャートである。
【図２９５】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理１５を示したフローチャートである。
【図２９６】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中復帰処理を示したフローチャートである。
【図２９７】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理１５を示したフローチャートである。
【図２９８】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理１５を示したフローチャートである。
【図２９９】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状況設定処理を示したフローチャートである。
【図３００】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状況判別処理を示したフローチャートである。
【図３０１】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中監視処理を示したフローチャートである。

【図３０２】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理１５を示すフローチャートである。
【図３０３】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１５を示したフローチャートである。
【図３０４】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり入賞コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３０５】（ａ）は、第１４実施形態における役物装置の構成を模式的に示した正面図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における役物装置の構成を模式的に示した平面図である。
【図３０６】（ａ）は、第１４実施形態における役物装置内の球流れのうち、球がＶ入賞した場合の球流れを模式的に示した平面図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における役物装置内の球流れのうち、球がアウト入賞した場合の球流れを模式的に示した平面図である。
【図３０７】第１４実施形態における小当たり開放パターンＡの動作内容を示したタイミングチャートである。
【図３０８】（ａ）は、第１４実施形態における役物チャレンジ演出中の表示画面を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における役物チャレンジ演出が所定期間を経過した場合に表示される画面を模式的に示した図である。
【図３０９】（ａ）は、第１４実施形態の第１変形例における役物装置の構成を模式的に示した正面図であり、（ｂ）は、第１４実施形態の第１変形例における役物装置の構成を模式的に示した平面図である。
【図３１０】（ａ）は、第１４実施形態の第１変形例における役物装置内の球流れのうち、球がＶ入賞した場合の球流れを模式的に示した平面図であり、（ｂ）は、第１４実施形態の第１変形例における役物装置内の球流れのうち、球がアウト入賞した場合の球流れを模式的に示した平面図である。
【図３１１】第１４実施形態の第１変形例における小当たり開放パターンＣの動作内容を示したタイミングチャートである。
【図３１２】（ａ）は、第１４実施形態の第２変形例における遅延装置の構成を模式的に示した拡大図であり、（ｂ）は、第１４実施形態の第２変形例における遅延装置の平面図である。
【図３１３】第１４実施形態の第２変形例における小当たり開放パターンＤの動作内容を示したタイミングチャートである。
【図３１４】第１５実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３１５】第１５実施形態におけるパチンコ機の右下側領域の部分拡大図である。
【図３１６】第１５実施形態における各作動口に球が入賞した場合を示した図である。
【図３１７】第１５実施形態における時短中のゲート式電動役物の動作と、切換弁の切換動作との対応関係を示したタイミングチャートである。
【図３１８】第１５実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図３１９】第１５実施形態における小当たり遊技中の各種装置の動作内容を示したタイミングチャートである。
【図３２０】（ａ）は、第１５実施形態における時短Ａ状態中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における時短Ａ状態中の特２大当たり終了画面の一例を示した図である。
【図３２１】（ａ）は、第１５実施形態における役物ラッシュ中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における役物ラッシュ終了画面の一例を示した図である。
【図３２２】（ａ）は、第１５実施形態における役物ラッシュ中の大当たり画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における役物ラッシュ中の大当たり中画面の一例を示した図である。
【図３２３】第１５実施形態におけるエラー画面の一例を示した図である。

【図３２４】（ａ）は、第１５実施形態における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における第１当たり乱数１６テーブルを模式的に示した模式図である。
【図３２５】（ａ）は、第１５実施形態における第１当たり種別選択１６テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における小当たり種別選択１６テーブルを模式的に示した模式図である。
【図３２６】第１５実施形態における小当たりシナリオテーブルを模式的に示した模式図である。
【図３２７】第１５実施形態における主制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図３２８】（ａ）は、第１５実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における称号選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図３２９】第１５実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図３３０】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理１６を示したフローチャートである。
【図３３１】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中復帰処理１６を示したフローチャートである。
【図３３２】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１６を示したフローチャートである。
【図３３３】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理１６を示したフローチャートである。
【図３３４】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了タイミング処理１６を示したフローチャートである。
【図３３５】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理１６を示したフローチャートである。
【図３３６】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される電源断時処理を示したフローチャートである。
【図３３７】第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１６を示したフローチャートである。
【図３３８】第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理１６を示したフローチャートである。
【図３３９】第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１６を示したフローチャートである。
【図３４０】第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１６を示したフローチャートである。
【図３４１】第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される最終変動演出設定処理を示したフローチャートである。
【図３４２】（ａ）は、第１５実施形態の変形例１における通常ラッシュ中の大当たり画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態の変形例１における復活チャンス中中画面の一例を示した図である。
【図３４３】第１５実施形態の変形例１におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図３４４】（ａ）は、第１５実施形態の変形例１における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１５実施形態の変形例１における第１当たり種別選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図３４５】（ａ）は、第１５実施形態の変形例２における転動装置を正面視した拡大図であり、（ｂ）は、第１５実施形態の変形例２における転動装置を平面視した拡大図である。

【図３４６】第１５実施形態の変形例３におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３４７】第１５実施形態の変形例３における小当たり遊技中の各種装置の動作内容を示したタイミングチャートである。
【図３４８】第１５実施形態の変形例３における通常ラッシュ中の特２小当たり画面の一例を示した図である。
【図３４９】（ａ）は、第１６実施形態における通常時小当たり遊技開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における通常時小当たり遊技開放１回目の表示画面の一例を示した図である。
【図３５０】（ａ）は、第１６実施形態における通常時小当たり遊技開放２回目開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における通常時小当たり遊技開始画面の一例を示した図である。
【図３５１】（ａ）は、第１６実施形態における小当たり遊技中の球貯留完了画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における貯留球排出までの待機画面の一例を示した図である。
【図３５２】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理１７を示したフローチャートである。
【図３５３】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１７を示したフローチャートである。
【図３５４】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状況コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３５５】第１５実施形態の構造変形例におけるパチンコ機の遊技盤正面図である。
【図３５６】第１５実施形態の構造変形例におけるパチンコ機の右下側領域の部分拡大図である。
【図３５７】第１５実施形態の構造変形例における時短中のゲート式電動役物の動作と、切換弁の切換動作との対応関係を示したタイミングチャートである。
【図３５８】（ａ），（ｂ）は、第１５実施形態の演出変形例における演出表示画面を示した図である。
【図３５９】（ａ），（ｂ）は、第１５実施形態の制御変形例における電源投入時の表示画面を示した図である。
【図３６０】（ａ）は、第１５実施形態の制御変形例における第１５実施形態の制御変形例における主制御装置内のＭＰＵが有するＲＡＭの構成を示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態の制御変形例における主制御装置内のＭＰＵが有するＲＡＭが有する復電時状況選択テーブルの構成を示した図である。
【図３６１】第１５実施形態の制御変形例における主制御装置内のＭＰＵが有するＲＡＭの構成を示した図である。
【図３６２】第１５実施形態の制御変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される電源断時処理Ａを示したフローチャートである。
【図３６３】第１５実施形態の制御変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中復帰処理Ａを示したフローチャートである。
【図３６４】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３６５】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３６６】パチンコ機の背面図である。
【図３６７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３６８】遊技盤の分解斜視正面図である。
【図３６９】図３６５のＶＩ－ＶＩ線における遊技盤の断面図である。
【図３７０】（ａ）は、送球ユニットの正面図であり、（ｂ）は、送球ユニットの側面図である。
【図３７１】（ａ）は、送球ユニットの分解斜視正面図であり、（ｂ）は、送球ユニットの分解斜視背面図である。
【図３７２】（ａ）は、振分けユニットの正面図であり、（ｂ）は、振分けユニットの側

面図である。
【図３７３】振分けユニットの分解斜視正面図である。
【図３７４】振分けユニットの分解斜視背面図である。
【図３７５】（ａ）は、図３７２（ａ）のＸＩＩａ－ＸＩＩａ線における振分けユニットの断面図であり、（ｂ）は、図３７５（ａ）のＸＩＩｂ－ＸＩＩｂにおける振分けユニットの断面図である。
【図３７６】（ａ）及び（ｂ）は、図３７５（ｂ）の範囲ＸＩＩＩａにおける振分けユニットの部分拡大断面図である。
【図３７７】（ａ）は、通路ユニットの正面図であり、（ｂ）は、通路ユニットの側面図である。
【図３７８】通路ユニットの分解斜視正面図である。
【図３７９】通路ユニットの分解斜視背面図である。
【図３８０】第２実施形態における遊技盤及び動作ユニットの正面分解斜視図である。
【図３８１】遊技盤の正面図である。
【図３８２】遊技盤の背面図である。
【図３８３】遊技盤の正面斜視図である。
【図３８４】遊技盤の背面斜視図である。
【図３８５】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図３８６】遊技盤の分解背面斜視図である。
【図３８７】中央構成ユニットの分解正面斜視図である。
【図３８８】中央構成ユニットの分解背面斜視図である。
【図３８９】図３８１の範囲ＸＸＶＩにおける遊技盤の拡大正面図である。
【図３９０】図３９０は、図３８９のＸＸＶＩＩ－ＸＸＶＩＩ線における遊技盤の部分断面図である。
【図３９１】図３８９のＸＸＶＩＩＩ－ＸＸＶＩＩＩ線における遊技盤の部分断面図である。
【図３９２】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図３９３】遊技盤の分解背面斜視図である。
【図３９４】図３８１の範囲ＸＸＸＩにおける遊技盤の拡大正面図である。
【図３９５】図３９４のＸＸＸＩＩ－ＸＸＸＩＩ線における遊技盤の部分断面図である。
【図３９６】振分ユニットの分解正面斜視図である。
【図３９７】振分ユニットの分解背面斜視図である。
【図３９８】図３８１の範囲ＸＸＸＶにおける遊技盤の部分拡大正面図である。
【図３９９】動作ユニットの正面図である。
【図４００】動作ユニットの正面図である。
【図４０１】動作ユニットの正面図である。
【図４０２】動作ユニットの正面図である。
【図４０３】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図４０４】動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図４０５】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図４０６】動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図４０７】図３９９のＸＬＩＶ－ＸＬＩＶ線における動作ユニットの断面図である。
【図４０８】図４０７の範囲ＸＬＶにおける動作ユニットの部分拡大断面図である。
【図４０９】図３９９のＸＬＩＶ－ＸＬＩＶ線における動作ユニットの断面図である。
【図４１０】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図４１１】動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図４１２】（ａ）は、図４１０の範囲ＸＬＩＸａにおける外側部材、昇降板部材及び抵抗発生装置の分解正面斜視図であり、（ｂ）は、図４１０の範囲ＸＬＩＸｂにおける外側部材の正面斜視図である。
【図４１３】（ａ）は、図４１０の範囲Ｌａにおける昇降板部材、内側部材、変位部材及

び回転姿勢補助部材の分解正面斜視図であり、（ｂ）は、図４１０の範囲Ｌｂにおける変位部材及び回転姿勢補助部材の分解正面斜視図である。
【図４１４】発光動作演出ユニットの分解正面斜視図である。
【図４１５】発光動作演出ユニットの背面分解斜視図である。
【図４１６】発光動作演出ユニットの分解正面斜視図である。
【図４１７】（ａ）は、右側の中間連結部材の正面図であり、（ｂ）は、図４１７（ａ）の矢印ＬＩＶｂ方向視における中間連結部材の側面図であり、（ｃ）は、図４１７（ａ）の矢印ＬＩＶｃ方向視における中間連結部材の側面図であり、（ｄ）は、図４１７（ａ）のＬＩＶｄ－ＬＩＶｄ線における中間連結部材の断面図である。
【図４１８】図３９９のＬＶ－ＬＶ線における遊技盤及び動作ユニットの断面図である。
【図４１９】図３９９のＬＶ－ＬＶ線における遊技盤及び動作ユニットの断面図である。
【図４２０】図３９９のＬＶ－ＬＶ線における遊技盤及び動作ユニットの断面図である。
【図４２１】（ａ）から（ｃ）は、第１長孔、第２長孔及び湾曲長孔を模式的に示す第１長孔、第２長孔及び湾曲長孔の模式側面図である。
【図４２２】動作ユニットの正面図である。
【図４２３】動作ユニットの正面図である。
【図４２４】動作ユニットの正面図である。
【図４２５】動作ユニットの正面図である。
【図４２６】（ａ）から（ｃ）は、変位部材の締結部と、被連結孔の長孔及び支持孔と、の模式正面図である。
【図４２７】図３９９のＬＸＩＶ－ＬＸＩＶ線における動作ユニットの断面図である。
【図４２８】図３９９のＬＸＩＶ－ＬＸＩＶ線における動作ユニットの断面図である。
【図４２９】図３９９のＬＸＩＶ－ＬＸＩＶ線における動作ユニットの断面図である。
【図４３０】図３９９のＬＸＶＩＩ－ＬＸＶＩＩ線における遊技盤及び動作ユニットの断面図である。
【図４３１】図３９９のＬＸＶＩＩ－ＬＸＶＩＩ線における遊技盤及び動作ユニットの断面図である。
【図４３２】図３９９のＬＸＶＩＩ－ＬＸＶＩＩ線における遊技盤及び動作ユニットの断面図である。
【図４３３】（ａ）は、第３実施形態における振分ユニットの正面図であり、（ｂ）は、振分ユニットの背面図である。
【図４３４】（ａ）は、第４実施形態における振分ユニットの正面図であり、（ｂ）は、振分ユニットの背面図である。
【図４３５】第５実施形態における遊技盤の部分拡大正面図である。
【図４３６】図４３５のＬＸＸＩＩＩ－ＬＸＸＩＩＩ線における遊技盤の部分断面図である。
【図４３７】図３９９のＬＶ－ＬＶ線に対応する線における第６実施形態におけるパチンコ機の部分断面図である。
【図４３８】図３９９のＬＶ－ＬＶ線に対応する線におけるパチンコ機の部分断面図である。
【図４３９】（ａ）から（ｃ）は、第７実施形態におけるガイド部及びＬ字長孔を模式的に示すガイド部及びＬ字長孔の模式側面図である。
【図４４０】（ａ）から（ｃ）は、第８実施形態における第２長孔、湾曲長孔、第３長孔、第１長孔上部及び第１長孔下部を模式的に示す第２長孔、湾曲長孔、第３長孔、第１長孔上部及び第１長孔下部の模式側面図である。
【図４４１】（ａ）及び（ｂ）は、図４００のＬＸＸＶＩＩＩａ－ＬＸＸＶＩＩＩａ線に対応する線における第９実施形態における変位部材及び発光動作演出ユニットの部分断面図である。
【図４４２】（ａ）及び（ｂ）は、第１０実施形態における回転部材及び姿勢検出手段の正面図である。

【図４４３】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図４４４】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４４５】振分装置の部分拡大正面図である。
【図４４６】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図４４７】（ａ）～（ｄ）は、第１実施形態において設定変更を行うための手順を模式的に示した模式図であり、（ｅ）～（ｇ）は、第１実施形態において設定確認を行うための手順を模式的に示した模式図である。
【図４４８】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図あり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図４４９】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される保留先読み演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される保留先読み演出の表示態様の一例を示した図である。
【図４５０】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される保留上限到達時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される保留上限到達時に大当たり保留がある場合の表示態様の一例を示した図である。
【図４５１】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＳＰタイム中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＳＰタイム中の３０回転目の表示態様の一例を示した図である。
【図４５２】第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される枠ボタン２２を押下した後のＳＰタイム中３０回転目の変動演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における先読み演出の種別と、先読み禁止期間との関係を模式的に示した図である。
【図４５３】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される残変動時間が２０秒以上ある場合のＳＰタイム終了時点の変動演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される示唆演出高確期間中の表示態様の一例を示した図である。
【図４５４】第１実施形態におけるＳＰタイム中の設定示唆演出の一例を模式的に示した模式図である。
【図４５５】（ａ）～（ｄ）は、第１実施形態における電源投入からの時間経過と変動演出の流れを示したタイミングチャートである。
【図４５６】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される確変状態で特図変動が８１回目の高速変動モードの表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される確変状態で特図変動の８１回目が６秒外れ変動の表示態様の一例を示した図である。
【図４５７】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される確変状態で特図変動８１回目が１２秒当たり変動である場合の高速変動モードの表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される疑似高速変動終了後に実行される疑似当たり変動演出（６秒）の表示態様の一例を示した図である。
【図４５８】（ａ－１）～（ｃ－２）は、第１実施形態における高速変動期間が設定される場合に実行される演出の流れを示したタイミングチャートである。
【図４５９】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される大当たり遊技中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される大当たり遊技中の所定賞球数獲得の表示態様の一例を示した図である。
【図４６０】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される大当たり遊技中の追加特典表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態に

おける昇格演出の特典内容を模式的に示した模式図である。
【図４６１】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＳＰタイム中の大当たり終了時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＳＰタイム抜け時の大当たり終了時の表示態様の一例を示した図である。
【図４６２】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図４６３】第１実施形態における各種カウンタの概要を示した図である。
【図４６４】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図４６５】（ａ）は、第１実施形態における特別図柄大当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における普通図柄当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図である。
【図４６６】第１実施形態における大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４６７】第１実施形態における変動パターン選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における変動パターン選択テーブルの一部である通常用変動パターンテーブルを模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態における変動パターン選択テーブルの一部である時短・確変用テーブルを模式的に示した模式図である。
【図４６８】第１実施形態における変動パターン選択テーブルの一部である高速変動用変動パターン選択テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図４６９】第１実施形態における変動パターンシナリオテーブルを模式的に示した模式図である。
【図４７０】（ａ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図４７１】第１実施形態における演出切替テーブルを模式的に示した模式図である。
【図４７２】第１実施形態における設定示唆演出選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図４７３】（ａ）は、第１実施形態における先読み禁止期間選択テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における保留上限時演出選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図４７４】第１実施形態における演出実行数選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図４７５】第１実施形態におけるミッション選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図４７６】第１実施形態における昇格ポイント選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図４７７】第１実施形態における昇格演出選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図４７８】第１実施形態における計時装置の電気的構成を示したブロック図である。
【図４７９】第１実施形態におけるレジスタテーブルを模式的に示した模式図である。
【図４８０】第１実施形態における表示制御装置の電気的構成を示したブロック図である。
【図４８１】（ａ）～（ｃ）は、電源投入時画像を説明する説明図である。
【図４８２】（ａ）～（ｄ）は、ブート処理時画像を説明する説明図である。
【図４８３】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図４８４】第１実施形態における表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図で

ある。
【図４８５】第１実施形態における転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図４８６】第１実施形態における描画リストの一例を模式的に示した模式図である。
【図４８７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示したフローチャートである。
【図４８８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示したフローチャートである。
【図４８９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動実行判定処理を示したフローチャートである。
【図４９０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄１変動開始処理を示したフローチャートである。
【図４９１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄２変動開始処理を示したフローチャートである。
【図４９２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示したフローチャートである。
【図４９３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示したフローチャートである。
【図４９４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示したフローチャートである。
【図４９５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動開始処理を示したフローチャートである。
【図４９６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示したフローチャートである。
【図４９７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示したフローチャートである。
【図４９８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図４９９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される初期設定処理を示したフローチャートである。
【図５００】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値制御処理を示したフローチャートである。
【図５０１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図５０２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示したフローチャートである。
【図５０３】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図５０４】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時刻取得処理を示したフローチャートである。
【図５０５】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機処理を示したフローチャートである。
【図５０６】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図５０７】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図５０８】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図５０９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み演出実行決定処理を示したフローチャートである。

【図５１０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図５１１】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示したフローチャートである。
【図５１２】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド演出設定処理を示したフローチャートである。
【図５１３】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止処理を示したフローチャートである。
【図５１４】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート完了処理を示したフローチャートである。
【図５１５】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示したフローチャートである。
【図５１６】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示したフローチャートである。
【図５１７】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短・確変用演出設定処理を示したフローチャートである。
【図５１８】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される期間演出設定処理を示したフローチャートである。
【図５１９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別演出設定処理を示したフローチャートである。
【図５２０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示したフローチャートである。
【図５２１】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される経過時間確認処理を示したフローチャートである。
【図５２２】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特化モード設定処理を示したフローチャートである。
【図５２３】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図５２４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示したフローチャートである。
【図５２５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図５２６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図５２７】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５２８】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５２９】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示したフローチャートである。
【図５３０】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される報知コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５３１】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される

背面画像変更コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図５３２】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図５３３】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図５３４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図５３５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図５３６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図５３７】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図５３８】（ａ）は、第２実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される大当たり遊技中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるラッキー演出抽選の表示態様の一例を示した図である。
【図５３９】（ａ）は、第２実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＳＰタイム期間と重複がない場合の保留連演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される保留連演出中の表示態様の一例を示した図である。
【図５４０】第２実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＳＰタイムと一部が重複した場合の短縮保留連演出中の表示態様の一例を示した図である。
【図５４１】（ａ）は、第２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図５４２】第２実施形態における先読み規制期間テーブルを模式的に示した模式図である。
【図５４３】第２実施形態における代替演出選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図５４４】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理２を示したフローチャートである。
【図５４５】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド演出設定処理２を示したフローチャートである。
【図５４６】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留連演出設定処理を示したフローチャートである。
【図５４７】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される代替演出設定処理を示したフローチャートである。
【図５４８】（ａ）は、第２実施形態の変形例における第３図柄表示装置８１において表示されるＳＰタイム準備中の先読み演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態の変形例における第３図柄表示装置８１において表示される先読み演出中にＳＰタイム突入した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図５４９】（ａ）は、第３実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される保留変化演出によって保留図柄の表示態様が特定表示態様へと変化した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３実施形態における第３図柄表示装置８１において特定表示態様の保留図柄が表示されている状態で保留記憶を８個獲得した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｃ）は、第３実施形態における第３図

柄表示装置８１において表示される保留変化演出によって特定表示態様が通常表示態様へと変化した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｄ）は、保留変化演出によって保留図柄の表示態様が特定表示態様から特殊表示態様へと変化した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図５５０】（ａ）は、第３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図５５１】第３実施形態における保留変化演出選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図５５２】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理３を示したフローチャートである。
【図５５３】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留態様設定処理を示したフローチャートである。
【図５５４】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド受信処理３を示したフローチャートである。
【図５５５】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留変化演出設定処理を示したフローチャートである。
【図５５６】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理３を示したフローチャートである。
【図５５７】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理３を示したフローチャートである。
【図５５８】（ａ）は、第４実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第４実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図５５９】第４実施形態における変動パターン選択４テーブルを模式的に示した模式図である。
【図５６０】第４実施形態における終了時態様選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図５６１】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される経過時間確認処理４を示したフローチャートである。
【図５６２】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される終了画面設定処理を示したフローチャートである。
【図５６３】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図５６４】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図５６５】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機処理５を示したフローチャートである。
【図５６６】第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図５６７】第６実施形態における演出切替６テーブルを模式的に示した模式図である。
【図５６８】第６実施形態における先読み禁止期間選択６テーブルを模式的に示した模式図である。
【図５６９】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み演出実行決定処理６を示したフローチャートである。
【図５７０】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド受信処理６を示したフローチャートである。
【図５７１】（ａ）は、第７実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される高速変動モード中の１．５秒擬似外れ変動１回目の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される高速変動モード

中の１．５秒擬似外れ変動２回目の表示態様の一例を示した図である。
【図５７２】（ａ）～（ｆ）は、第７実施形態における高速変動モード中の保留図柄の表示内容を示したタイミングチャートである。
【図５７３】第７実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図５７４】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド受信処理７を示したフローチャートである。
【図５７５】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される高速表示中入賞演出設定処理を示したフローチャートである。
【図５７６】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止処理７を示したフローチャートである。
【図５７７】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短・確変用演出設定処理７を示したフローチャートである。
【図５７８】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理７を示したフローチャートである。
【図５７９】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される擬似保留演出設定処理を示したフローチャートである。
【図５８０】（ａ）は、第８実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される高速変動モード中の設定変更中におけるブート処理後の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される設定変更中に音量レベルを上げた場合の表示態様の一例を示した図である。
【図５８１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図５８２】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図５８３】（ａ）は、第１実施形態における電動役物が遊技盤に埋没した（収納された）状態となっている場合における振分装置付近の拡大正面図であり、（ｂ）は、第１実施形態における電動役物が遊技盤に対して正面視手前側に突出した状態となっている場合における振分装置付近の拡大正面図である。
【図５８４】（ａ）は、第１実施形態における遊技状態が通常状態である場合の、電動役物動作態様の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における遊技状態が第２確変状態である場合の、電動役物動作態様の流れを示したタイミングチャートである。
【図５８５】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図５８６】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５８７】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置の表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した模式図である。
【図５８８】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示されるＲＵＳＨ獲得チャレンジ演出の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示されるＲＵＳＨ獲得チャレンジ成功時の表示内容の一例を示した図である。
【図５８９】第１実施形態における第３図柄表示装置で表示されるＲＵＳＨ獲得チャレンジ失敗時の表示内容の一例を示した図である。
【図５９０】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される超ＲＵＳＨ中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短リミット非到達の大当たりＤに当選した場合の超ＲＵＳＨ中の表示内容の一例を示した図である。
【図５９１】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短リミットまで残り１回である場合の超ＲＵＳＨ中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短リミット到達の大当たりＤに当選した場合の超ＲＵＳＨ中の表示内容の一例を示した図である。

【図５９２】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示されるリベンジモード中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりＣに当選した場合のリベンジモード中の表示内容の一例を示した図である。
【図５９３】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりＡ，Ｂ又は小当たりに当選した場合のリベンジモード中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりＡ，Ｂ又は小当たりに当選し、移行条件が成立した場合のリベンジモード中の表示内容の一例を示した図である。
【図５９４】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示されるチャレンジモード中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりＣに当選した場合のチャレンジモード中の表示内容の一例を示した図である。
【図５９５】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりＡ，Ｂ又は小当たりに当選した場合のチャレンジモード中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりＣに当選し、移行条件が成立した場合のチャレンジモード中の表示内容の一例を示した図である。
【図５９６】第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりＡ，Ｂに当選し、移行条件が成立した場合のチャレンジモード中の表示内容の一例を示した図である。
【図５９７】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示されるＲＵＳＨ中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短リミットまで残り１０回で抽選結果が外れの場合の表示内容の一例を示した図である。
【図５９８】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりＤに当選した場合のＲＵＳＨ中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりＤに当選し、移行条件が成立した場合の表示内容の一例を示した図である。
【図５９９】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変リミットまで残り５回、時短リミットまで残り１０回の場合に、抽選結果が外れである場合のＲＵＳＨ中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変リミットまで残り１回、時短リミットまで残り１回の場合のＲＵＳＨ中の表示内容の一例を示した図である。
【図６００】第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変リミットと時短リミットに到達する大当たりＤに当選した場合のＲＵＳＨ中の表示内容の一例を示した図である。
【図６０１】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示されるＥＸＴＲＡモードに突入してから１０変動目のＥＸＴＲＡモード中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりＤに当選した場合のＥＸＴＲＡモード中の表示内容の一例を示した図である。
【図６０２】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たり非当選時又は小当たりに当選した場合のＥＸＴＲＡモード中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示されるＥＸＴＲＡモードの終了時の表示内容の一例を示した図である。
【図６０３】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示されるＳＰＥＣＩＡＬモード中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たりＤに当選した場合の表示内容の一例を示した図である。
【図６０４】第１実施形態における遊技状態と実行演出の流れを示したタイミングチャートである。
【図６０５】第１実施形態における第２確変中に引き戻した場合の遊技の流れを示したタ

イミングチャートである。
【図６０６】第１実施形態における時短中に引き戻した場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図６０７】第１実施形態における第１確変と時短遊技が同時に終了した場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図６０８】第１実施形態における演出モードの概要を模式的に示した図である。
【図６０９】第１実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図６１０】第１実施形態における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図６１１】第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図６１２】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図６１３】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図６１４】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図６１５】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１確変用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図６１６】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２確変用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特殊変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図６１７】第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図６１８】第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図６１９】第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された当たり動作テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図６２０】第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された普図当たり動作テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図６２１】第１実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６２２】（ａ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６２３】第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出モード選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図６２４】（ａ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたストック報知数選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたチャレンジモード移行テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図６２５】第１実施形態における表示制御装置の電気的構成を示したブロック図である。
【図６２６】（ａ）～（ｃ）は、電源投入時画像を説明する説明図である。
【図６２７】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂ～Ｄを説明する説明図である。
【図６２８】表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図６２９】転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図６３０】描画リストの一例を模式的に示した模式図である。
【図６３１】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図６３２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図６３３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６３４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図６３５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図６３６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図６３７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図６３８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図６３９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図６４０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図６４１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２破棄処理を示すフローチャートである。
【図６４２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図６４３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６４４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図６４５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図６４６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図６４７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図６４８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２時短更新処理を示すフローチャートである。
【図６４９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図６５０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１先読み処理を示すフローチャートである。
【図６５１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図６５２】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図６５３】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図６５４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図６５５】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６５６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図６５７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図６５８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図６５９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される確変リミット処理を示すフローチャートである。
【図６６０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短リミット処理を示すフローチャートである。
【図６６１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図６６２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図６６３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図６６４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図６６５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６６６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示したフローチャートである。
【図６６７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるリミット情報更新処理を示したフローチャートである。
【図６６８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出モード設定処理を示したフローチャートである。
【図６６９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短関連処理を示したフローチャートである。
【図６７０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示したフローチャートである。
【図６７１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示したフローチャートである。
【図６７２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示したフローチャートである。
【図６７３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示したフローチャートである。
【図６７４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動演出設定処理を示したフローチャートである。

【図６７５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動演出設定処理を示したフローチャートである。
【図６７６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶実行管理処理を示したフローチャートである。
【図６７７】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図６７８】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図６７９】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図６８０】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図６８１】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６８２】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６８３】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示したフローチャートである。
【図６８４】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される演出モードコマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される報知コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６８５】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図６８６】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図６８７】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図６８８】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図６８９】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図６９０】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図６９１】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図６９２】（ａ）は、第２実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変リミットまで残り１２回で特図１高速変動ゾーンが設定されている場合の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変リミットまで残り２回で特図１高速変動ゾーンが設定されている場合の表示内容の一例を示した図である。
【図６９３】（ａ）は、第１実施形態における平均的な出玉の推移を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態における平均的な出玉の推移を模式的に示した図である。
【図６９４】（ａ）は、第２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２確変用不利変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２確変用有利変動パターンテーブルの内

容を模式的に示した模式図である。
【図６９５】第２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオ２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図６９６】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動演出設定処理２を示したフローチャートである。
【図６９７】（ａ）は、第２実施形態の第１変形例における平均的な出玉の推移を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態の第２変形例における平均的な出玉の推移を模式的に示した図である。
【図６９８】第３実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図６９９】第３実施形態における球振分役物の拡大正面図である。
【図７００】第３実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図７０１】（ａ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１乱数３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２乱数３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数３テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７０２】（ａ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１大当たり種別選択３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７０３】（ａ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターン３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１確変用変動パターン３テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７０４】第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される第２確変用変動パターン３テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７０５】第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される時短付与３テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７０６】第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される変動パターンシナリオ３テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７０７】第４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図７０８】第４実施形態における可変入賞装置の分解斜視図である。
【図７０９】（ａ）は、第４実施形態におけるＬａ－Ｌａ断面の可変入賞装置の断面図であり、（ｂ）は、Ｌｂ－Ｌｂ断面図であり、（ｃ）は、第４実施形態における可変入賞装置の上面図である。
【図７１０】（ａ）～（ｂ）は、第４実施形態における可変入賞装置の一部の背面図である。
【図７１１】（ａ）は、第４実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短リミット非到達時の第１確変中のＶ入賞チャレンジ中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変リミットまで残り１５回である場合の第２確変中のＶ入賞チャレンジ中の表示内容の一例を示した図である。
【図７１２】第４実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変リミットまで残り２回である場合の第２確変中のＶ入賞チャレンジ中の表示内容の一例を示した図である。
【図７１３】第４実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７１４】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理４を示すフローチャートである。

【図７１５】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理４を示すフローチャートである。
【図７１６】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される確変リミット更新処理４を示すフローチャートである。
【図７１７】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される報知処理を示すフローチャートである。
【図７１８】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図７１９】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。
【図７２０】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理４を示すフローチャートである。
【図７２１】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド演出設定処理を示すフローチャートである。
【図７２２】（ａ）は、第５実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変リミットの残回数が１５回以上ある場合の、第２確変中に大当たりＣ５に当選する場合の変動演出中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変リミットの残回数が４回～１４回の場合の、第２確変中に大当たりＣ５に当選する場合の変動演出中の表示内容の一例を示した図である。
【図７２３】（ａ）は、第５実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変リミットの残回数が１～３回である場合の、第２確変中に大当たりＣ５に当選する場合の変動演出中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変リミットの残回数と時短リミット残回数が同一となる場合の、第２確変中に大当たりＣ５に当選する場合の変動演出中の表示内容の一例を示した図である。
【図７２４】第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される特図１大当たり種別選択５テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７２５】第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される特図２大当たり種別選択５テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７２６】（ａ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターン５テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１確変用変動パターン５テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７２７】第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２確変用変動パターン５テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７２８】第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される時短付与５テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７２９】第５実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図７３０】第５実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された背景モード選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７３１】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される確変リミット更新処理５を示すフローチャートである。
【図７３２】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短リミット更新処理５を示すフローチャートである。
【図７３３】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動演出設定処理５を示すフローチャートである。
【図７３４】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるリミット残回数示唆態様決定処理を示すフローチャートである。
【図７３５】第６実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される特図１大当たり種別選択６テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図７３６】第６実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される特図２大当たり種別選択６テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７３７】第６実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される時短付与６テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７３８】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド演出設定処理６を示すフローチャートである。
【図７３９】（ａ）は、第７実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短Ａリミットの残回数が４回、時短Ｂリミットの残回数が５回である場合の、第１確変中時短Ａ大当たりに当選する場合の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短Ａリミットの残回数が４回、時短Ｂリミットの残回数が５回である場合の、第１確変中時短Ａ大当たり図柄停止時の表示内容の一例を示した図である。
【図７４０】（ａ）は、第７実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短Ａリミットの残回数が１回、時短Ｂリミットの残回数が１回である場合の、第１確変中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短終了条件が成立した場合の時短演出の表示内容の一例を示した図である。
【図７４１】（ａ）は、第７実施形態における最短で時短リミットに到達する場合の遊技の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第７実施形態における時短リミットに到達するまでの期間が最長となる遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図７４２】（ａ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される特図１大当たり種別選択７テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２大当たり種別選択７テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７４３】第７実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される時短付与７テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７４４】第７実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７４５】第７実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７４６】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短リミット更新処理７を示すフローチャートである。
【図７４７】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるリミット情報更新処理７を示したフローチャートである。
【図７４８】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短残回数更新処理を示したフローチャートである。
【図７４９】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出モード設定処理７を示したフローチャートである。
【図７５０】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動演出設定処理７を示したフローチャートである。
【図７５１】（ａ）は、第８実施形態における第３図柄表示装置で表示されるＲＵＳＨ中に時短Ａリミットの残回数が３回である場合に、時短Ａ大当たり図柄が停止した場合の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態における第３図柄表示装置で表示されるＲＵＳＨ中に時短Ａリミットの残回数が３回である場合に、時短Ｂ大当たり図柄が停止した場合の表示内容の一例を示した図である。
【図７５２】第８実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７５３】（ａ）は、第８実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図７５４】第８実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定される敵キャラ選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７５５】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短リミット更新処理８を示すフローチャートである。
【図７５６】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理８を示したフローチャートである。
【図７５７】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短残回数更新処理８を示したフローチャートである。
【図７５８】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出モード設定処理８を示したフローチャートである。
【図７５９】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動演出設定処理８を示したフローチャートである。
【図７６０】第９実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図７６１】第９実施形態における時短リミット回数と遊技状態移行の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図７６２】第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される特図１大当たり種別選択９テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７６３】第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される特図２大当たり種別選択９テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７６４】（ａ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１確変用変動パターン９テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２確変用変動パターン９テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７６５】第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される時短付与９テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７６６】第１０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図７６７】第１０実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図７６８】第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される特図１大当たり種別選択１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７６９】第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される特図２大当たり種別選択１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７７０】（ａ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターン１０テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１確変用変動パターン１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７７１】第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される時短付与１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７７２】第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図７７３】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１０を示すフローチャートである。
【図７７４】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理１０を示すフローチャートである。
【図７７５】第１１実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図７７６】第１１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される特図１大当たり種別選択１１テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７７７】第１１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される特図２大当たり種

別選択１１テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７７８】第１１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される時短付与１１テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【発明を実施するための形態】
【００１６】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の第１実施形態について、添付図面を参照して説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３はパチンコ機１０の背面図である。
【００１７】
パチンコ機１０は、図１に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【００１８】
内枠１２には、多数の釘や、入球口６４，６４０，６７等を有する遊技盤１３（図２参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を遊技球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、遊技球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図８参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された遊技球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。
【００１９】
内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【００２０】
前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【００２１】
前面枠１４には、遊技球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された遊技球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。
【００２２】
前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯または点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視（図

１参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

られている。
【００２８】
図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車、およびレール６１，６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、作動入賞口６６０、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、作動入賞口６６０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下、主に図２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。
【００２９】
遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、遊技球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（始動口等が配設され、発射された遊技球が流下する領域）である。また、遊技領域は、戻り球防止部材６８を通過した遊技球がアウト口６６や入賞口を通過するまでに流下する領域はすべて含まれる。
【００３０】
２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図８参照）から発射された遊技球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。外レール６２の先端部分（図２の左上部）には、遊技球が入球可能な作動入賞口６６０が設けられている。この作動入賞口６６０は、遊技球が入球した場合に遊技者にとって有利な状態である大当たり状態（特別遊技状態）へと移行する。詳述すると、特別図柄（第１図柄）の抽選で大当たりと判定された場合に、この作動入賞口６６０への入球が有効とされる状態（大当たり待機状態）に設定される。なお、通常時は作動入賞口６６０へと遊技球が入球したとしても、何ら遊技に影響を与えることは無い。大当たり待機状態において、遊技者が遊技球を作動入賞口６６０に向けて発射することにより、遊技球が作動入賞口へと入球（入賞）して大当たりが開始される。なお、図２に示した通り、作動入賞口６６０の正面視左方向には、一定の回転速度で回転動作する回動部材６７０ａが配設されている。この回動部材６７０ａは、その回転位置に応じて作動入賞口６６０に向けて発射された遊技球が作動入賞口６６０の方向へ向かうのを妨げる配置と、妨げない配置とを取り得るため、回動部材６７０ａが遊技球を妨げない配置となるタイミングを狙って遊技球を打ち出さなければ作動入賞口６６０へと遊技球を入球させること（大当たりを開始させること）ができない。よって、特別図柄の抽選で大当たりと判定された場合に、回動部材６７０ａの配置を加味して遊技球を発射させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【００３１】
なお、作動入賞口６６０は、図２に示した通り、遊技球１個分よりも広く、２個分よりも狭い幅の流路（作動入賞口用流路）の終端に設けられている。この作動入賞口用流路は、少なくとも最大の勢い（発射強度）を含む所定範囲の発射強度（例えば、発射強度が９５％～１００％の範囲）で発射された遊技球が届く（流入する）ように構成されている。このため、特別図柄の抽選で大当たりと判定され、大当たり待機状態になった場合には、作動入賞口６６０を狙う際に、単にハンドル５１を可動し得る最大の範囲まで回転操作するだけで容易に作動入賞口６６０へと遊技球を入球させることができる。
【００３２】
内レール６１の先端部分には、返しゴム６９が取り付けられている。所定の発射強度（

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

一方、普通入球口６７における遊技球の通過に対して行われる普通図柄の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。普通図柄の当たりになると、所定時間（例えば、０．２秒または１秒）だけ第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放位置に可変されることで第２入球口６４０が開放される。なお、通常時は、電動役物６４０ａが閉鎖位置に配設されているため、第２入球口６４０が閉鎖されている。よって、正面視上方から第２入球口６４０に向かって流下してきた球は、電動役物６４０ａに阻まれることにより第２入球口６４０へと入球することが不可能（困難）となる。一方、普通図柄の当たりとなった場合は、電動役物６４０ａが開放されることにより、第２入球口６４０に向かって流下してきた球が第２入球口６４０へ入球し易くなり、その結果、第２特別図柄の抽選が行われ易くなる。

【００３６】

また、普通図柄（第２図柄）の抽選が行われると、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、３秒や３０秒など）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が行

われている間に遊技球が普通入球口６７を通過すると、その通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により表示されると共に、第２図柄保留ランプ８４においても示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が終了した場合に、普通入球口６７についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

本パチンコ機１０では、電源などの投入等により初期設定が行われると、必ず「特別図柄の低確率状態」、および「普通図柄の通常状態」に設定される。そして、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」の何れかになった場合は、「特別図柄の低確率状態」から「特別図柄の確変状態」へ移行すると共に、「普通図柄の通常状態」から「普通図柄の時短状態」へ移行する。この場合、設定された「特別図柄の確変状

態」と、「普通図柄の時短状態」とは、次に大当たりとなるまで継続する。一方、「大当たりＣ」、または「大当たりＦ」になると、「特別図柄の低確率状態」、且つ「普通図柄の時短状態」に移行する。以降、説明の簡略化のため、大当たりの終了後に「特別図柄の確変状態」、且つ「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり（「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」）のことを、「確変大当たり」と称する。一方、大当たりの終了後に１００回の「普通図柄の時短状態」のみが付与される大当たり（「大当たりＣ」、「大当たりＦ」）のことを、「通常大当たり」と称する。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

また、遊技領域には、遊技球が入賞することにより５個から１５個の遊技球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す。）で構成された第３図柄表示装置８１と、ＬＥＤで構成された第２図柄表示装置８３とが設けられている。この可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【００４６】

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

【００４７】

第３図柄表示装置８１は、８インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるもの

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

例えば、特別図柄の抽選結果が確変大当たり（「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」のいずれか）であれば、「１」～「９」のいずれかが付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。また、通常大当たり（「大当たりＣ」、または「大当たりＦ」）であれば、偶数番号である「０，２，４，６，８」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。即ち、奇数番号である「１，３，５，７，９」が付加された主図柄が揃う変動表示は、確変大当たりでのみ実行される可能性がある。確変大当たりの場合でも、偶数の数字が付された主図柄が揃う変動表示が行われる可能性がある構成とすることにより、偶数の数字が付された主図柄が揃った場合にも、確変大当たりであることを期待して大当たり中の遊技を行わせることができる。一方、特別図柄の抽選結果が外れであれば、同一番号の主図柄が揃わない変動表示が行われる。なお、確変大当たりにおいて、偶数の数字が付された主図柄が揃う変動表示が行われる割合は、例えば、６０％に設定される。また、偶数の数字が付された主図柄が揃う変動表示によって確変大当たりが開始された場合には、大当たりの所定期間（例えば、５ラウンドのラウンド期間中）において、確変大当たりであったことを報知する演出が実行される。

【００５２】

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

【００５３】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に、それぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各

図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、さらに左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。このうち、小領域Ｄｓ１は、第１入球口６４、および第２入球口６４０に入球された遊技球のうち変動が未実行である遊技球（保留球）の数である保留球数を表示する領域であり、小領域Ｄｓ２およびＤｓ３は、予告演出画像を表示する領域である。

【００５８】

実際の表示画面では、図４（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計９個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ７１０（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、別のキャラクタが現出する

等して予告演出が行われる。

【００５９】

一方、第３図柄表示装置８１（第１図柄表示装置３７）にて変動表示が行われている間に遊技球が第１入球口６４、または第２入球口６４０へ入球した場合、その入球回数は入球口の種別毎に、それぞれ最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、副表示領域Ｄｓの小領域Ｄｓ１においても示される。小領域Ｄｓ１には、保留球数１球につき１つの保留球数図柄が表示され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。即ち、小領域Ｄｓ１に１つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が１球であることを示し、４つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が４球であることを示す。また、小領域Ｄｓ１に保留球数図柄が表示されていない場合は、保留球数が０球である、即ち、保留球が存在しないことを示す。なお、小領域Ｄｓ１のうち、左半分には、第１入球口６４への入球に基づく保留球数を示す保留球数図柄を表示し、小領域Ｄｓ２のうち、右半分には、第２入球口６４０への入球に基づく保留球数を示す保留球数図柄を表示する構成としている。図６（ｂ）の例では、小領域Ｄｓ１の左半分に４つの保留球数図柄が表示されている一方で、右半分には保留球数図柄が１つも表示されていないので、第１特別図柄の保留球が４つ存在するが、第２特別図柄の保留球は０個となっている状態を示している。

【００６０】

なお、本実施形態においては、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入球は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、小領域Ｄｓ１における保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の４つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【００６１】

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

【００６２】

より具体的には、第２図柄表示装置８３では、遊技球が左右いずれかの普通入球口６７を通過する毎に、普通図柄（第２図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止すると、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となり（開放される）、その結果、第２入球口６４０に遊技球が入り易い状態となるように構成されている。遊技球が普通入球口６７を通過した通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ８４においても点灯表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。

【００６３】

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

（例えば、８回）に設定しても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

第２入球口６４０の正面視左下方向には、右可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の右特定入賞口６５ａが設けられている。また、右可変入賞装置６５の正面視左下方向には、左可変入賞装置６５０が配設されている。この左可変入賞装置６５０は、左特定入賞口６５０ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。開閉板は、通常時は、遊技球が入賞できない閉状態になっている。開閉板の閉状態においては、開閉板と遊技盤１３とが同一平面上となるように閉鎖されるため、遊技球が開閉板の手前側を通過可能となる。また、開閉板が前面下側に傾倒することで、遊技球が左特定入賞口６５０ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成する。パチンコ機１０においては、主制御装置１１０で行われる特別図柄の抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａを点灯させると共に、その大当たりに対応した第３図柄の停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの確定（大当たりの権利を得たこと）が示される。そして、大当たりが確定したことで移行した大当たり待機状態において、遊技球を作動入賞口６６０へと入球させることで、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる特別遊技状態に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている右特定入賞口６５ａ、および左特定入賞口６５０ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、遊技球が所定個数入賞するまで）開放される。即ち、通常時は右特定入賞口６５ａを閉鎖している開閉扉６５ｆ１が、大当たり（特別遊技状態）の１ラウンド目となることにより開放され、右特定入賞口６５ａへと球が入球可能となる。右特定入賞口６５ａに遊技球が１個入球する毎に１０個の賞球が付与される。加えて、大当たり（特別遊技状態）の２ラウンド目以降の各ラウンドでは、左特定入賞口６５０ａが開放されて入球可能となる。左特定入賞口６５０ａも、右特定入賞口６５ａと同様に、遊技球が１個入球する毎に１０個の賞球が付与される。

【００６７】

なお、右特定入賞口６５ａ、左特定入賞口６５０ａ、および上述した第２入球口６４０は、可変表示装置ユニット８０の右側の流路を流下した遊技球（右打ちされた遊技球）が入球可能（入球容易）となる位置に配置されている。言い換えれば、可変表示装置ユニッ

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

詳細については図４、および図５を参照して後述するが、本第１実施形態では、オーバー入賞を発生させ易くするために、遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面に到達してから、開閉扉６５ｆ１の上面を通過しきるまでの期間が長くなるように開閉扉６５ｆ１の上面を構成している。このように構成することで、１の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下している間に、複数の遊技球を追加して開閉扉６５ｆ１の上面に到達させ易くなる。よって、大当たり待機状態において、より多くの遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下しているタイミングで、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させて大当たりを開始させる（開閉扉６５ｆ１を開放させる）ことにより、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の全ての遊技球を開放された右特定入賞口６５ａへと入球させることができる。上述した通り、大当たりの１ラウンド目では特定入賞口６５ａに対する２個以上の入賞（入球）を検出した場合に終了する。しかしながら、大当たりの開始前に３個以上の遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達さ

せた状態で大当たりの１ラウンド目を開始させることができれば、３個以上の遊技球を右特定入賞口６５ａへと入賞（入球）させて、本来（２個分の入賞に対する賞球）よりも多くの賞球を獲得することができる。よって、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させるタイミングに応じて、遊技者が大当たりの１ラウンド目に獲得可能な賞球数に影響を与える遊技性を提供することができるので、大当たり待機状態中における遊技をより楽しませることができる。なお、大当たり待機状態の間に、開閉扉６５ｆ１へと遊技球を到達させるには、作動入賞口６６０へと遊技球が入球しない（作動入賞口用流路（図２参照）へと遊技球が流入しない）程度の発射強度（９５％未満の発射強度）で右打ちを行えばよい。

【００７１】

次に、図４、および図５を参照して、開閉扉６５ｆ１の上面の構造について説明する。まず、図４（ａ）は、開閉扉６５ｆ１が閉鎖された状態における可変入賞装置６５の正面斜視図であり、図４（ｂ）は、開閉扉６５ｆ１が開放された状態における可変入賞装置６５の正面斜視図である。

【００７２】

図４（ａ）に示した通り、開閉扉６５ｆ１の上面には、遊技球の流下を妨げるために設けられている凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃが設けられている。開閉扉６５ｆ１の上面を流下する遊技球は、各凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃによって流下を妨げられるので、各凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃの外周に沿って開閉扉６５ｆ１上を流下する。つまり開閉扉６５ｆ１上には、各凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃによってつづら折り状の流路が形成されることになる。このため、各凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃが設けられていない場合（即ち、遊技球が開閉扉６５ｆ１上を正面視右方向から左方向へと直線的に流下可能な場合）に比較して、開閉扉６５ｆ１の上面を流下しきるまでに要する期間を長くすることができる。これにより、１の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下している間に、複数の遊技球を追加して開閉扉６５ｆ１の上面に到達させ易くなる。よって、大当たり待機状態において、より多くの遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下しているタイミングで、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させて大当たりを開始させる（開閉扉６５ｆ１を開放させる）ことによって、より多くの遊技球をオーバー入賞させることができる。

【００７３】

図４（ｂ）は、開閉扉６５ｆ１が開放された状態を示した図である。図４（ｂ）に示した通り、開閉扉６５ｆ１は、正面視手前側から正面視奥側に向けてスライド動作し、遊技盤１３に設けられている開口部を介して遊技盤１３の内側に収納される。これにより、右特定入賞口６５ａが開放された状態となる。右特定入賞口６５ａが開放されると、右可変入賞装置６５の右方向から流下してきた遊技球が右特定入賞口６５ａに入球可能となる。また、開閉扉６５ｆ１を収納するための開口部の高さは、遊技球の直径に対して十分に低いので、開閉扉６５ｆ１のスライド移動が開始される時点で開閉扉６５ｆ１の上面を流下中であった遊技球が開閉扉６５ｆ１と共に遊技盤１３の内部に収納されてしまうことを抑制できる。よって、開閉扉６５ｆ１が遊技盤１３の内部へとスライド移動した場合に、開閉扉６５ｆ１の上面に乗っていた遊技球を特定入賞口６５ａへと落下させることができる。

【００７４】

ここで、本第１実施形態では、１の遊技球が開閉扉６５ｆ１を通過しきるまでに要する期間が約４秒間となるように構成している。そして、遊技球の発射間隔（１の遊技球を発射してから、次の遊技球を発射するまでの間隔）は最短で０．６秒となるように構成している。これにより１の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下中に、追加で６個前後の遊技球を発射することができる。よって、大当たり待機状態において、７個前後の遊技球を可変入賞装置６５に向けて連続して発射してから、作動入賞口６６０に対して遊技球を入球させることにより、７個前後の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の状態で１ラウンド目を開始させることができる。即ち、開閉扉６５ｆ１を開放させて開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球を全て特定入賞口６５ａに入賞させることができる。これにより、本来（２個分の入賞に対する賞球）よりも多い賞球を獲得することができるので、大当たり

待機状態において、より多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１に到達させた状態で作動入賞口６６０へ遊技球を入球させようと遊技者に工夫させることができる。従って、遊技者の大当たり待機状態における遊技に対する興趣を向上させることができる。これにより、大当たり待機状態において、遊技球が開閉扉６５ｆ１を流下している間に作動入賞口６６０へと遊技球を入球させることにより、オーバー入賞を意図的に発生させることができる遊技性を提供できる。

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

図５は、開閉扉６５ｆ１を鉛直上面側から見た上面図である。図５に示した通り、開閉扉６５ｆ１の上面のうち、遊技球が転動可能（容易）なつづら折り状の経路に、遊技球の通過を検出可能な通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆが埋め込まれている。これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆは、開閉扉６５ｆ１の上面に形成されている経路において、互いに少なくとも遊技球の直径を超える距離を離して配置されている。これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆは、その上方に遊技球が配置されている場合に出力がＨ（ハイ）となり、上方を妨げるものが何もない場合に出力がＬ（ロー）となる公知の光学センサで構成されている。本第１実施形態では、これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力の組み合わせを音声ランプ制御装置１１３側で監視する構成としている。そして、大当たり待機状態の間は、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力の組み合わせに応じて、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の個数の目安を示唆する演出を実行可能に構成している。即ち、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合の有利度合いを示唆する演出を実行可能に構成している。これにより、演出内容に応じてより多くの遊技球が開閉扉６５ｆ１上を流下中であることを示唆されたタイミングで作動入賞口６６０へと遊技球を入球させることにより、より多くの個数の遊技球をより容易にオーバー入賞させることができる。よって、遊技者がより気軽にオーバー入賞を狙うことができる。この大当たり待機状態中に実行される待機状態演出の詳細について、図７を参照して説明する。

【００７８】
図７（ａ），（ｂ）は、大当たり待機状態において実行される待機状態演出中の表示態様を示した図である。図７（ａ）に示した通り、大当たり待機状態になると、第３図柄表示装置８１の表示画面における正面視上側に、「大当たり確定！」という文字が表示された表示領域ＨＲ１が形成される。この表示領域ＨＲ１の表示内容により、遊技者に対して大当たりが確定した（大当たりの権利を得た）ことを容易に認識させることができる。また、表示領域ＨＲ１の下方には、大当たり待機状態となる前に実行されていた変動表示演出において最終的に停止表示（確定表示）された第３図柄の組み合わせ（最終停止図柄）が表示される。大当たり待機状態の間も最終停止図柄を表示させておくことにより、今回の大当たりが確変大当たりであるか、通常大当たりであるかを遊技者が任意のタイミングで容易に確認することができる。

【００７９】
最終停止図柄に対して正面視右側には、縦長で、縦方向に６つの小領域に分割されているチャンスメーターＣＭが表示されている。このチャンスメーターＣＭを構成する各領域は、消灯した見た目となる態様と、発光した見た目となる態様とに可変可能に構成されており、発光した見た目となっている小領域の個数によって、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた際の有利度合いを示唆する構成としている。より具体的には、小領域の個数は、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆのうち、出力がＨ（ハイ）となっているセンサの個数に応じて、下側の小領域から順番（優先的）に発光した見た目（点灯態様）に設定される構成となっている。つまり、チャンスメーターＣＭのうち、発光した見た目（点灯態様）となっている小領域の個数分の遊技球が、少なくとも開閉扉６５ｆ１の上面を通過中である（開閉扉６５ｆ１が開放された場合に右特定入賞口６５ａへと入賞させることができる）ことが示唆される。以降、説明の簡略化のため、チャンスメーターＣＭのうち、発光した見た目の小領域のことを「ゲージ」と称し、発光した見た目の小領域の個数のことを「ゲージ数」と称し、小領域が発光した見た目に可変することを、「ゲージが貯まる」と称することにする。

【００８０】
最終停止図柄の下方には、「「ＧＯ！」を狙うとメーターチャージ！！」との文字と、「タイミングを合わせて右上を狙え！！」との文字と、作動入賞口６６０を狙うように示唆する画像とが表示された表示領域ＨＲ２が形成される。この表示領域ＨＲ２の表示内容により、遊技者に対して「ＧＯ！」の文字が付された普通入球口（スルーゲート）６７（図２参照）を狙うことにより、表示画面における正面視右側に表示されたチャンスメーターＣＭのゲージ数を増加させることができるということを容易に理解させることができる。なお、上述した通り、このチャンスメーターＣＭは、開閉扉６５ｆ１の上面に配設されている通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの検出内容に連動してゲージ数が可変される。普通入球口（スルーゲート）６７に入球する程度の発射強度（発射速度）で遊技球を発射することにより、その下流に配設されている可変入賞装置６５に対しても遊技球を到達させることができる。よって、普通入球口（スルーゲート）６７が配置されている方向に向けて連続して遊技球を発射することで、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１の上面にも遊技球が連続して到達する。この状態で、表示領域ＨＲ２の表示内容に従って作動入賞口６６０を狙って（即ち、９５％～１００％の発射強度で）遊技球を発射することにより、大当たりが開始されて開閉扉６５ｆ１が開放される。これにより、開閉扉６５ｆ１を流下中の遊技球をほぼ右特定入賞口６５ａに入賞（入球）させることができる。なお、上述した通り、作動入賞口６６０に対して正面視左方には、一定の回転速度で回転動作を行う回動部材６７０ａが設けられている。この回動部材６７０ａは、その回転位置に応じて、作動入賞口６６０へと遊技球が入球することを妨げ得るため、遊技者に対して、チャンスメーターＣＭのゲージ数だけでなく、回動部材６７０ａの回転位置も加味した発射タイミングで遊技球を発射させることができる。よって、大当たり待機状態における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

＜第１実施形態における電気的構成について＞

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

【００９２】

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

【００９３】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチン

コ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ（図１２参照）が設けられている。

【００９４】

ここで、図１２を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定、第２図柄表示装置８３の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【００９５】

大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、大当たりの抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の選択に使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、停止種別を選択するために使用する停止種別カウンタＣ３と、変動パターンの選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１とが用いられる。また、普通図柄（第２図柄表示装置８３）の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【００９６】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２１参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３０参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａが設けられており、これらの各エリアには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。また、ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、これらの各エリアには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。また、ＲＡＭ２０３には、実行エリア２０３ｃが設けられており、抽選を実行する対象となる第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値が格納される。更に、ＲＡＭ２０３には、１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる普通図柄保留球格納エリア２０３ｄが設けられており、これらの各エリアには、遊技球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したタイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が格納される。

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理

毎に１回）更新され、遊技球が第１入球口６４に入球した場合には、その値がＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。一方、遊技球が第２入球口６４０に入球した場合には、その値が第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～３９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ１において、特別図柄の低確率時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は２個あり、その乱数値である「０，１」は、低確率時用の第１当たり乱数テーブルに格納されている（図９（ｂ）の２０２ａ１参照）。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が４００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２００」となる。なお、大当たりとなる乱数値（カウンタ値）は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで共通である。

【０１０５】

一方で、特別図柄の高確率時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は２０個あり、その値である「０～１９」は、高確率時用の第１当たり乱数テーブルに格納されている（図９（ｂ）の２０２ａ２参照）。このように特別図柄の高確率時には、乱数値の総数が４００

ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２０なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２０」となる。

【０１０６】

また、本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、図１０（ａ）に示すように、第１特別図柄の抽選で大当たりとなり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＡ」（８ラウンド確変大当たり）となる。また、値が「５～６４」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＢ」（５ラウンド確変大当たり）となり、値が「６５～９９」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＣ」（５ラウンド通常大当たり）となる。

【０１０７】

一方、第２特別図柄の抽選で大当たりとなり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＤ」（１６ラウンド確変大当たり）となる。また、値が「５～６４」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＥ」（１０ラウンド確変大当たり）となり、値が「６５～９９」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＦ」（１０ラウンド通常大当たり）となる。

【０１０８】

このように、本実施形態のパチンコ機１０は、特別図柄の種類、および第１当たり種別カウンタＣ２が示す乱数の値によって、６種類の当たり種別（大当たりＡ～Ｆ）が決定されるように構成されている。

【０１０９】

停止種別選択カウンタＣ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。本実施形態では、停止種別選択カウンタＣ３によって、第３図柄表示装置８１で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」（例えば９８，９９）と、同じくリーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」（例えば９０～９７の範囲）と、リーチ発生しない「完全外れ」（例えば０～８９の範囲）との３つの停止（演出）パターンが選択される。停止種別選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、遊技球が第１入球口６４に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ（特別図柄の抽選が実行中でない場合は実行エリア２０３ｃ）に格納される。また、遊技球が第２入球口６４０に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ（特別図柄の抽選が実行中でない場合は実行エリア２０３ｃ）に格納される。

【０１１０】

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

【０１１１】

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

外れ」が選択され難くなる。
【０１１２】
この停止種別選択テーブルは、「前後外れ以外リーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が８０～９７と広くなり、「前後外れ以外リーチ」が選択され易くなっている。よって、低確率状態では、演出時間の長いリーチ表示を多く行うことできるので、第１入球口６４への遊技球の入球時間を確保でき、第３図柄表示装置８１による変動表示が継続して行われ易くなる。なお、後者のテーブルにおいても、「前後外れリーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲は９８，９９に設定される。
【０１１３】
変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図３０参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。なお、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ａ）参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。
【０１１４】
ここで、図１１（ａ）～（ｄ）を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄについて説明する。この変動パターンテーブル２０２ｄは、図１１（ａ）に示すように、第１特別図柄の抽選に基づく変動パターンを選択するためのテーブルとして、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１（図１１（ｂ）参照）と、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２（図１１（ｃ）参照）と、外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３（図１１（ｄ）参照）とが少なくとも規定されている。
【０１１５】
まず、図１１（ｂ）を参照して、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１について説明する。図１１（ｂ）は、この大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１の内容を模式的に示した模式図である。大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１は、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。大当たりの変動パターンとしては、ノーマルリーチ各種（３０秒）、スーパーリーチ各種（６０秒）、スペシャルリーチ（９０秒）がそれぞれ規定されている。大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１には、変動種別カウンタＣＳ１の値毎に、各変動パターンが対応付けられている。
【０１１６】
具体的には、変動種別カウンタＣＳ１の値の判定値として「０～５０」の範囲にはノーマルリーチ各種（３０秒）の変動パターンが対応付けられ、「５１～１７９」の範囲にはスーパーリーチ各種（６０秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲にはスペシャルリーチ各種（９０秒）の変動パターンが対応付けられている。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる場合の変動パターンを選択する場合に、取得している変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する判定値が設定されている変動パターンを大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１より選択する。
【０１１７】
図１１（ｃ）は、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２の内容を模式的に示した模式図である。外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２は、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の抽選結果が外れであった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。特別図柄の抽選結果が外れである場合には、上述したように、図示しない停止種別選択テーブルより停止種別が完全外れ（非

リーチ）であるか、リーチ外れ（リーチ共通）であるかが停止種別選択カウンタＣ３の値によって決定される。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態において停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～７９」の範囲にあれば完全外れを設定し、「８０～９９」の範囲にあれば外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を設定する。

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

図１２に戻って説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理毎に、例えば定期的に更新され、遊技球がスルーゲート６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｄに格納される。

【０１２５】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１０（ｂ）参照）によって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブルによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テ

ーブルは、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている（図１０（ｂ）参照）。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。

【０１２６】

図１０（ｂ）に示すように、普通図柄の低確率時に、普通図柄の当たりとなる乱数値は２４個あり、その値は「５～２８」である。このように、普通図柄の低確率時には、乱数値の総数が２４０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２４なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／１０」となる。

【０１２７】

パチンコ機１０が普通図柄の低確率時である場合に、遊技球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３０秒間実行される。そして、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２８」の範囲内であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが「０．２秒間×１回」だけ開放される。なお、本実施形態では、パチンコ機１０が普通図柄の低確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物６４０ａが「０．２秒間×１回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「０．５秒間×２回」開放しても良い。

【０１２８】

一方で、普通図柄の高確率時に、普通図柄の大当たりとなる乱数値は２００個あり、その範囲は「５～２０４」となっている。これらの乱数値は、高確率時用の第２当たり乱数テーブルに格納されている。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が２４０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２００なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／１．２」となる。

【０１２９】

パチンコ機１０が普通図柄の高確率時である場合に、遊技球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。そして、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲であれば普通図柄の当たりと判定される。この場合、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６４０ａが「１秒間×２回」開放される。このように、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、電動役物６４０ａの開放期間が「０．２秒×１回→１秒間×２回」と非常に長くなるので、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易い状態となる。なお、本実施形態では、パチンコ機１０が普通図柄の高確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物６４ａが「１秒間×２回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「３秒間×２回」開放しても良い。

【０１３０】

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

【０１３１】

このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といっ

たパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。
【０１３２】
図８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１２に図示したカウンタ用バッファのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【０１３３】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３０参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２９参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２８参照）が即座に実行される。
【０１３４】
次に、ＲＯＭ２０２の具体的な内容について、図９（ａ）を参照して説明する。図９（ａ）は、本実施形態における主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、上記した固定値データの一部として、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｄが少なくとも記憶されている。
【０１３５】
第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図９（ｂ）参照）は、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、抽選結果との対応関係が規定されているデータテーブルである。具体的には、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される判定値の範囲として「０，１」が規定され（図９（ｂ）の２０２ａ１参照）、特別図柄の高確率状態（確変状態）において、大当たりと判定される判定値の範囲として「０～１９」が規定されている（図９（ｂ）の２０２ａ２参照）。始動入賞に基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、この第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図９（ｂ）参照）に規定されている大当たりに対応する判定値のいずれかと一致した場合に、特別図柄の大当たりであると判別される。
【０１３６】
第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１０（ａ）参照）は、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルであり、第１当たり種別カウンタＣ２の判定値が、各大当たり種別に対応付けて規定されている。本実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂとが比較され、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別が選択される。
【０１３７】
図１０（ａ）に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲には、「大当たりＡ」が対応付けられて規定されている（図１０（ａ）の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ」は、ラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後に、次に大当たりとなるまで継続する「特別図柄の確変状態」、および「普通図柄の時短状態」が付与される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ」となるカウンタ値は５個なので、第１特別図

柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が決定される割合は５％（５／１００）である。この「大当たりＡ」は、第１特別図柄の大当たりの中で最もラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後に有利な「特別図柄の確変状態」、および「普通図柄の時短状態」が付与されるので、第１特別図柄の大当たりの中で最も有利な大当たり種別である。

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～６４」の範囲には、「大当たりＥ」が対応付けられて規定されている（図１０（ａ）の２０２ｂ５参照）。この「大当たりＥ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に、次に大当たりとなるまで継続する「特別図柄の確変状態」、および「普通図柄の時短状態」が付与される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ」となるカウンタ値は６０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。この「大当たりＥ」は、「大当たりＤ」に比較してラウンド数が少ないものの、大当たり終了後の遊技状態は「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、および「大当たりＤ」と同様に有利な遊技状態が設定されるので、遊技者にとって有利な大当たり種別の一種である。

【０１４２】

第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲には、「大当たりＦ」が対応付けられて規定されている（図１０（ａ）の２０２ｂ６参照）。この「大当たりＦ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に、特別図柄

の抽選が１００回終了するまで継続する「普通図柄の時短状態」が付与される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＦ」となるカウンタ値は３５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。この「大当たりＦ」は、ラウンド数は第１特別図柄の大当たり（「大当たりＡ」～「大当たりＣ」）に比較して多いものの、大当たり終了後の遊技状態が不利となるため、遊技者にとって不利な大当たり種別である。

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を有しており、これらの各エリアには、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。

【０１４８】

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

【０１４９】

その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の値が、実行エリア２０３ｃ（図１２参照）へシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【０１５０】

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

【０１５１】

第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、４つの保留エリアを有している。この第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への始動入賞に基づいて取得される各カウンタ値が記憶される。カウンタ値の格納方法等については、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様であるため、その詳細な説明については省略する。

【０１５２】

実行エリア２０３ｃは、特別図柄の抽選を実行に用いるための各カウンタＣ１～Ｃ３の値が格納される記憶領域である。この実行エリア２０３ｃに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３の値と、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ等とが比較されて、特別図柄の抽選が実行される。

【０１５３】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｄは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。より具体的には、遊技球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したタイミングで、カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【０１５４】

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

【０１５５】

なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【０１５６】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ遊技球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで

１ずつ加算される（図２４のＳ４０４参照）。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２２のＳ２１０参照）。

【０１５７】

この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第１特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図２２のＳ２１１、図２４のＳ４０５参照）。保留球数コマンドは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０１５８】

音声ランプ制御装置１１３は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【０１５９】

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

【０１６０】

第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、第２入球口６４０への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、初期値がゼロに設定されており、第２入球口６４０へ遊技球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される（図２４のＳ４１０参照）。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２２のＳ２０５参照）。この第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値も、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値と同様に、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。

【０１６１】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇは、普通入球口（スルーゲート）６７における遊技球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇは、初期値がゼロに設定されており、遊技球がスルーゲート６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図２７のＳ７０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２６のＳ６０５参照）。

【０１６２】

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

【０１６３】

確変フラグ２０３ｈは、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であるか否かを示すフラ

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

時短中カウンタ２０３ｉは、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるか否かを示すカウンタであり、時短中カウンタ２０３ｉの値が１以上であれば、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であることを示し、時短中カウンタ２０３ｉの値が０、且つ、確変フラグ２０３ｈがオフであれば、パチンコ機１０が普通図柄の通常状態であることを示す。この時短中カウンタ２０３ｉは、初期値がゼロに設定されており、主制御装置１１０において特別図柄の抽選が行われ、通常大当たりとなる度に、その通常大当たりの終了時に値が１００にセットされる（図３２のＳ１２１４参照）。また、大当たり種別に関わらず、特別図柄の抽選により大当たりとなった場合は、その大当たりの開始を設定する中で値が０に設定される（図２２のＳ２１９参照）。

【０１６８】

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

基づいて、普通図柄の抽選が行われる（図２６のＳ６１０参照）。
【０１６９】
入球待機フラグ２０３ｊは、作動入賞口６６０へと遊技球が入球するまで大当たりの開始が待機される大当たり待機状態であるか否かを示すフラグである。この入球待機フラグ２０３ｊがオンであれば、大当たり待機状態であることを意味し、オフであれば、大当たり待機状態ではないことを意味する。この入球待機フラグ２０３ｊは、特別図柄の抽選で大当たりとなり、当該大当たりに対応する変動パターンの変動時間が経過した際にオンに設定される（図２２のＳ２２０参照）。また、入球待機フラグ２０３ｊは、大当たり待機状態中において、作動入賞口６６０へと遊技球が入球した場合にオフに設定される（図３１のＳ１１０４参照）。この入球待機フラグ２０３ｊがオンの間は、作動入賞口６６０への入球が有効として扱われる（入球を検出した場合に大当たりが開始される）。
【０１７０】
大当たり開始フラグ２０３ｋは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｋがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングである（作動入賞口６６０へと遊技球が入球して大当たり待機状態が終了した）ことを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｋは、大当たり待機状態中に作動入賞口６６０へと遊技球が入球することでオンに設定される（図３１のＳ１１０３参照）。また、大当たり開始フラグ２０３ｋは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図３２のＳ１２０３参照）。
【０１７１】
大当たり中フラグ２０３ｍは、大当たり（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｍがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｍは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図３２のＳ１２０３参照）。また、大当たり（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図３２のＳ１２１７参照）。特別図柄変動処理（図２２参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｍが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図２２のＳ２０１参照）。
【０１７２】
その他メモリエリア２０３ｚは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が使用するその他カウンタ値等を一時的に記憶しておくためのエリアである。
【０１７３】
このように、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３には、各種のカウンタやフラグが設けられている。
【０１７４】
図８に戻って、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、右特定入賞口６５ａおよび左特定入賞口６５０ａを閉鎖または開放する開閉扉６５ｆ１を開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９、回動部材６７０ａを回転動作させるための回転体用モータ６７０ｃが接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。
【０１７５】
また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。
【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

音声ランプ制御装置１１３は、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力を監視し、出力がＨ（ハイ）となっているセンサの個数から、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の大まかな個数を把握することが可能に構成されている。そして、大当たり待機状態では

、センサの個数に応じて把握した遊技球の個数に対応させて、第３図柄表示装置８１に表示させるチャンスメーターＣＭの態様（ゲージの量）を可変させる。これにより、遊技者に対して、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させた場合に得られる賞球の量（開閉扉６５ｆ１が開放された場合に入球する遊技球の個数）を見た目で分かり易く理解させることができる。よって、大当たり待機状態の間に、より積極的に作動入賞口６６０に到達しない発射強度（９５％未満の発射強度）で右打ちを行わせ、開閉扉６５ｆ１の上面により多くの遊技球を到達させようとさせることができる。よって、大当たり待機状態中の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

次に、図１４（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３について説明する。図１４（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の内容を示したブロック図である。ＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａと、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂと、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃと、変動開始フラグ２２３ｄと、停止種別選択フラグ２２３ｅと、変動時間カウンタ２２３ｆと、待機状態演出フラグ２２３ｇと、レベルカウンタ２２３ｈと、遊技状態格納エリア２２３ｉと、その他メモリエリア２２３ｚとが少なくとも設けられている。

【０１８８】

入賞情報格納エリア２２３ａは、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）からなる記憶エリアを、第１特別図柄、および第２特別図柄のそれぞれに対して有している。加えて、１つの実行エリアを有している。各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。本パチンコ機１０では、主制御装置１１０において始動入賞が検出された場合に、その始動入賞に応じて取得された第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値から、その始動入賞に対応する特別図柄の抽選が行われた

場合に得られる各種情報（当否、停止種別、変動パターン）が主制御装置１１０において予測（推定）され、その予測された各種情報が、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ入賞情報コマンドによって通知される。

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を取得して、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、または第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図３６のＳ４３０８参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【０１９４】

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

【０１９５】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドに

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

待機状態演出フラグ２２３ｇは、待機状態演出（図７（ａ），（ｂ）参照）の実行中であるか否かを示すフラグである。この待機状態演出フラグ２２３ｇがオンであれば、待機状態演出の実行中であることを意味し、オフであれば、待機状態演出の実行中ではないことを意味する。この待機状態演出フラグ２２３ｇは、大当たり待機状態となったことを示す待機状態コマンドを主制御装置１１０から受信して、待機状態演出の開始を設定したことを契機としてオンに設定される（図３７のＳ４４０３参照）。また、この待機状態演出フラグ２２３ｇは、主制御装置１１０から大当たりの開始を示すオープニングコマンドを受信した場合にオフに設定される（図３７のＳ４４０６参照）。

【０２０１】

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

して設定される。
【０２０２】
遊技状態格納エリア２２３ｉは、パチンコ機１０の遊技状態に応じたデータを格納しておくための記憶領域である。この遊技状態格納エリア２２３ｉは、主制御装置１１０から、パチンコ機１０の遊技状態に変更が生じる毎に出力される状態コマンドを受信する毎に更新される（図３６のＳ４３１０参照）。なお、遊技状態格納エリア２２３ｉは、例えば１バイトの記憶領域で構成され、下位２ビットの状態によって遊技状態を特定可能に構成されている。より具体的には、例えば、最下位のビットが普通図柄の時短状態であるか否かを示し、下位２ビット目のビットが特別図柄の確変状態であるか否かを示す。よって、「特別図柄の低確率状態」、且つ「普通図柄の通常状態」では、下位２ビットが「００Ｂ」となり、「特別図柄の低確率状態」、且つ「普通図柄の時短状態」では、下位２ビットが「０１Ｂ」となり、「特別図柄の確変状態」、且つ「普通図柄の時短状態」では、下位２ビットが「１１Ｂ」となる。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されたデータに基づいて、音声ランプ制御装置１１３側でパチンコ機１０の遊技状態を把握することができる。
【０２０３】
その他メモリエリア２２３ｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。
【０２０４】
ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）や、演出時間を計時する経時タイマなどを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図３６参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。
【０２０５】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示（変動演出）や連続予告演出を制御するものである。この表示制御装置１１４の詳細については、図１５を参照して後述する。
【０２０６】
電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。
【０２０７】
停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御

装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図２８参照）を正常に実行し完了することができる。

【０２０８】

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

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

なお、詳細については後述するが、本実施形態において、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の

遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるメインの記

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

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

バッファＲＡＭ２３４ｃは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデー

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。

【０２３１】

ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ２３１ａの値を「０００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン２４０に対して命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「０００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０にアドレス「０００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。

【０２３２】
ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ２３１ａを１だけ加算し、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレスをバスライン２４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０によって指定されたアドレスがＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄからバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲＡＭ２３４ｃより読み出して、ＭＰＵ２３１に対して出力する。
【０２３３】
ここで、本実施形態において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。
【０２３４】
このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定された場合、キャラクタＲＯＭ２３４はアドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。
【０２３５】
これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。
【０２３６】
さて、ブートプログラムは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム、即ち、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分の容量）ずつワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ

やデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送するようにプログラミングされている。そして、ＭＰＵ２３１は、まず、システムリセット解除後に第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１から読み出したブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがセットされているバッファＲＡＭ２３４ｃのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、格納する。

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

これにより、ＭＰＵ２３１は、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されている

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

【０２４２】

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

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】
画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図４１（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。
【０２４８】
このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【０２４９】
画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。
【０２５０】
なお、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に、ＭＰＵ２３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される。
【０２５１】
ここで、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。
【０２５２】
これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。
【０２５３】
特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０または表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。
【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

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

ることができる。
【０２６１】
常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア２３５ａ、背面画像エリア２３５ｃ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、第３図柄エリア２３５ｄが少なくとも設けられている。
【０２６２】
電源投入時主画像エリア２３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第１入球口６４、または第２入球口６４０への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。
【０２６３】
ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図３９のＳ６００３，Ｓ６００４参照）。
【０２６４】
ここで、図１６を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図１６は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。
【０２６５】
表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図１６（ａ）に示す電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。
【０２６６】
このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図１６（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図１６（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図１６（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図１６（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。
【０２６７】
ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

図１５に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図１７を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図１７は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図１７（ａ）は、「砂浜ステージ」に対応する背面Ａに対して、図１７（ｂ）は、「深海ステージ」に対応する背面Ｂに対してそれぞれ示したものである。

【０２７２】

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

【０２７３】

各背面Ａ，Ｂに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域

として第３図柄表示装置８１に表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示させると、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲（または図１７（ａ）～（ｂ）の範囲）に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像（または図１７（ａ）～（ｂ）の間の画像）に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておく構成としているので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂの初期位置を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【０２７９】

また、背面Ｂは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキ

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

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

図１５に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「１」から「９」の数字を付した上述の９種類の主図柄（図６（ｂ）参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４、または第２入球口６４０への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【０２８４】

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

【０２８５】
キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「青年」や「女性」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐されることにより、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

【０２８６】
エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、例えば、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【０２８７】
ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

【０２８８】
通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。

【０２８９】
画像格納エリア２３６ａは、第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【０２９０】
ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画

像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

【０２９１】

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

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

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

【０２９６】

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

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が

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

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報である

か、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

【０３１６】

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

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

表示データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図１８の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【０３２１】

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

により、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

次いで、図１９を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図１９は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【０３２６】

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

【０３２７】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図１９のアドレス「０

００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

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

【０３３２】

例えば、図１９の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。

【０３３３】

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

【０３３４】

ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始

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

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

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

デオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図５１（ｂ）のＳ７７０５参照）。

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図２０参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０３４４】

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

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

【０３４５】

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

ポインタ２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図４１（ｂ）のＳ６３０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図４８のＳ７３０５参照）が実行され、ポインタ２３３ｆの値が１ずつ加算される。

【０３４９】

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

【０３５０】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに

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

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

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

【０３５４】

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

【０３５５】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブ

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

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

ある。
【０３６２】
そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図４１（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図４８のＳ７３０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。
【０３６３】
格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。
【０３６４】
この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図３９のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。
【０３６５】
そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図５２参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。
【０３６６】
また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図５２のＳ７８１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図５２のＳ７８１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。
【０３６７】
描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リ

ストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図５３のＳ７９０２参照）。
【０３６８】
これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。
【０３６９】
描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図４１（ｂ）のＳ６３０６参照）が実行される度に行われる。
【０３７０】
即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【０３７１】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【０３７２】
＜第１実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図２１～図３２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。
【０３７３】
図２１は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示す

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

【０３７４】

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

【０３７５】

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

【０３７６】

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

【０３７７】

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

【０３７８】

次に、図２２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４）について説明する。図２２は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）は、タイマ割込処理（図２１参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【０３７９】

この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、大当たり待機状態中、または特別図柄の大当たり中の何れかであるかを判定する（Ｓ２０１）。具体的には、入球待機フラグ２０３ｊ、および大当たり中フラグ２０３ｍの何れかがオンであるかを判定する。判定の結果、大当たり待機状態中、または特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そ

のまま本処理を終了する。
【０３８０】
Ｓ２０１の処理において、大当たり待機状態中でも、特別図柄の大当たり中でもないと判定した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。
【０３８１】
Ｓ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７）。Ｓ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｓ２１３の処理へ移行する。
【０３８２】
一方、Ｓ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）が０であると判定した場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）を取得し（Ｓ２０８）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ２０９）。
【０３８３】
Ｓ２０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１０）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１１）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。
【０３８４】
Ｓ２１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータを、Ｓ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１２）、処理をＳ２１３へと移行する。Ｓ２０７、またはＳ２１２の処理後に実行されるＳ２１３の処理では、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２１３）、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処

理の詳細については、図２３を参照して後述する。
【０３８５】
Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、変動時間を計測するための変動時間カウンタを更新し（Ｓ２１４）、更新後の変動時間カウンタの値に基づいて第１図柄表示装置３７において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１５）。第１図柄表示装置３７において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ２１５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様を更新し（Ｓ２１６）、本処理を終了する。
【０３８６】
一方、Ｓ２１５の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ２１５：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１７）。停止図柄の設定は、図２３を参照して後述する特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ～Ｆのいずれかが決定される。
【０３８７】
尚、本実施形態では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣとなる場合には、緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＤとなる場合には、青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＥとなる場合には、赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＦとなる場合には、青色のＬＥＤと赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には青色のＬＥＤと赤色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。
【０３８８】
Ｓ２１７の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｈをオフに設定すると共に、時短中カウンタ２０３ｉの値を０にリセットする（Ｓ２１９）。そして、入球待機フラグ２０３ｊをオンに設定すると共に、大当たり待機状態の開始を示す待機状態コマンドを設定して（Ｓ２２０）、Ｓ２２３の処理へと移行する。ここで設定された待機状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、待機状態コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１の表示画面において待機状態演出（図７（ａ），（ｂ）参照）を開始させるための表示用待機状態コマンドを表示制御装置１１４に出力するコマンドとして設定する。その結果、第３図柄表示装置８１において、待機状態演出が開始される。
【０３８９】
一方、Ｓ２１８の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１８：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｉの値が０より大きい値であるか（即ち、普通図柄の時短状態であるか）を判別し（Ｓ２２１）、時短中カウンタ２０３ｉの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ２２１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｉの値を１減算して（Ｓ２２２）、処理をＳ２２３へと移行する。これに対し、Ｓ２２１の処理において、時短中カウンタ２０３ｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ２２１：Ｎｏ）、Ｓ２２２の処理を

スキップして、処理をＳ２２３に移行する。なお、図示については省略したが、Ｓ２２２の処理において減算後の時短中カウンタ２０３ｉの値が０になった場合には、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態に遊技状態が変更されたことを示す状態コマンドが設定される。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置１１３の把握する状態を、実際のパチンコ機１０の状態に一致させることができる。

【０３９０】

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

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

次に、確変フラグ２０３ｈを読み出して、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であるかを判定する（Ｓ３０２）。このＳ３０２の処理では、確変フラグ２０３ｈがオンならば特別図柄の確変状態であると判定し、確変フラグ２０３ｈがオフであれば、特別図柄の低確率状態（確変状態でない）と判定する。Ｓ３０２の処理において、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であると判定した場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ３０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を、高確率時用の第１当たり乱数テーブル（図９（ｂ）の２０２ａ２参照）と比較する。上述したように、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「０～１９」の２０個が設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ３０５の処理へ移行する。

【０３９４】

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

数値（即ち、「０，１」）と一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ３０５の処理へ移行する。

【０３９５】

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

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

ここでは、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であれば、Ｓ３０１の処理で取得した停止種別選択カウンタＣ３の値と、高確率時用の停止種別選択テーブルに格納されている乱数値とを比較して、停止種別を設定する。具体的には、停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～８９」の範囲にあれば、完全外れを設定し、「９０～９７」の範囲にあれば前後外れ以外リーチを設定し、「９８，９９」であれば前後外れリーチを設定する。一方、パチンコ機１０が特別図柄の通常状態であれば、停止種別選択カウンタＣ３の値と、低確率時用の停止種別選択テーブルに格納されている乱数値とを比較して、停止種別を設定する。具体的には、停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～７９」の範囲にあれば、完全外れを設定し、「８０～９７」の範囲にあれば前後外れ以外リーチを設定し、「９８，９９」であれば前後外れリーチを設定する。

【０４００】

次に、外れ時の変動パターンを決定する（Ｓ３０９）。ここでは、第１図柄表示装置３７の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において外れ図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、Ｓ３０７の処理と同様に、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターンテーブル２０２ｄとを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。

【０４０１】

Ｓ３０７の処理またはＳ３０９の処理が終わると、次に、Ｓ３０７の処理またはＳ３０９の処理で決定した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ３１０）。次いで、今回の変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値を、変動時間カウンタに設定する（Ｓ３１１）。そして、Ｓ３０６又はＳ３０８の処理で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｓ３１２）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理（図３０参照）のＳ１００１の処理で、音声ランプ制御装置１１３に送信される。Ｓ３１２の処理が終わると、特別図柄変動処理（図２２参照）へ戻る。

【０４０２】

次に、図２４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図２４は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１０５）は、タイマ割込処理（図２１参照）の中で実行され、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種カウンタが示す値の保留処理を実行するための処理である。

【０４０３】

始動入賞処理が実行されると、まず、遊技球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判定する（Ｓ４０１）。ここでは、第１入球口６４への入球を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、遊技球が第１入球口６４に入賞したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）を取得する（Ｓ４０２）。そして、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ４０３）。

【０４０４】

そして、遊技球が第１入球口６４への入賞がないか（Ｓ４０１：Ｎｏ）、或いは、遊技球が第１入球口６４への入賞があっても第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が４未満でなければ（Ｓ４０３：Ｎｏ）、処理をＳ４０７へと移行する。一方、第１入球口６４への入賞があり（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、且つ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が４未満であれば（Ｓ４０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を１加算する（Ｓ４０４）。そして、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ４０５）。

【０４０５】

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

【０４０６】

Ｓ４０５の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び変動種

別カウンタＣＳ１の各値を、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納して（Ｓ４０６）、処理をＳ４０７へと移行する。尚、Ｓ４０６の処理では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

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

【０４１０】

Ｓ４１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３の処理で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、ＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納し（Ｓ４１２）、Ｓ４１３の処理へ移行する。尚、Ｓ４１２の処理では、Ｓ４０６の処理と同様に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

次に、図２６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図２６は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、タイマ割込処理（図２１参照）の中で実行され、第２図柄表示装置８３において行う普通図柄（第２図柄）の変動表示や、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理である。

【０４１７】

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

【０４１８】

一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でなければ（Ｓ６０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ６０２）、第２図柄表示装置８３

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

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

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

【０４２２】

Ｓ６０８の処理において、普通図柄の時短状態でないと判定した場合は（Ｓ６０８：Ｎｏ）、Ｓ６１０の処理へ移行する。Ｓ６１０の処理では、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり中であるか、又は、パチンコ機１０が普通図柄の通常状態であるので、Ｓ６０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ６１０）。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「５～２８」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、０～４，２９～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図１０（ｂ）の２０２ｃ１参照）。

【０４２３】

次に、Ｓ６０９またはＳ６１０の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し（Ｓ６１１）、普通図柄の当たりであると判定した場合には（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定する（Ｓ６１２）。このＳ６１２の処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「〇」の図柄が点灯表示されるように設定し、処理をＳ６１４へと移行する。一方、Ｓ６１１の処理において、普通図柄の当たりではない（普通図柄の外れである）と判定した場合には（Ｓ６１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ６１３）。このＳ６１３の処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第

２図柄）として「×」の図柄が点灯表示されるように設定し、処理をＳ６１４へと移行する。

【０４２４】

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

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

次に、第２図柄表示装置８３において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判定する（Ｓ６１９）。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、次いで、普通図柄の時短状態中であるか（即ち、確変フラグ２０３ｈがオン、または時短中カウンタ２０３ｉが１以上であるか）を判別し（Ｓ６２０）、時短状態中でなければ（Ｓ６２０：Ｎｏ）、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間、および開放回数を「０．２秒間×１回」に設定して（Ｓ６２１）、処理をＳ６２３へと移行する。一方、Ｓ６２０の処理において、普通図柄の時短中ではあると判別した場合は（Ｓ６２０：Ｙｅｓ）、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間、および開放回数を「１秒間×２回」に設定して（Ｓ６２２）、処理をＳ６２３へと移行する。

【０４２８】

Ｓ６２３の処理では、Ｓ６２１、またはＳ６２２の処理で決定された開放時間、および開放回数の開閉制御開始を設定し（Ｓ６２３）、本処理を終了する。Ｓ６２３の処理によって、電動役物６４０ａの開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理（図３０参照）の電動役物開閉処理（Ｓ１００６参照）が実行された場合に、電動役物６４０ａの開閉制御が開始され、Ｓ６２１の処理またはＳ６２２の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物６４０ａの開閉制御が継続される。一方、Ｓ６１９の処理にお

いて、今回の抽選結果が普通図柄の外れであれば（Ｓ６１９：Ｎｏ）、Ｓ６２０～Ｓ６２３の各処理をスキップして、本処理を終了する。

【０４２９】

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

【０４３０】

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

【０４３１】

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

【０４３２】

図２８は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ８０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【０４３３】

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

【０４３４】

次に、図２９を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図２９は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ９０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側

の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ９０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ９０３）。

【０４３５】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ９０４）、オンされていれば（Ｓ９０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ９１５へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ９０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ９０５）、記憶されていなければ（Ｓ９０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ９１５へ移行する。

【０４３６】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ９０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ９０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ９０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ９１５へ移行する。なお、図３０のＳ１０１５の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０４３７】

Ｓ９１５の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ９１５）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）を実行する。

【０４３８】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ９１６）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ９１７）。Ｓ９１７の処理が終了した後は、処理をＳ９１０へと移行する。

【０４３９】

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

【０４４０】

Ｓ９１０の処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４に対して各種演出の実行を許可する。Ｓ９１０の処理が終了した後は、確変フラグ２０３ｈ、時短中カウンタ２０３ｉ、入球待機フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｍを読み出して（Ｓ９１１）、読み出した確変フ

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

【０４４１】

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

【０４４２】

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

【０４４３】

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

【０４４４】

メイン処理においては、まず、タイマ割込処理（図２１参照）の実行中に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、タイマ割込処理（図２１参照）におけるＳ１０１のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図２２参照）や始動入賞処理（図２４参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、始動入賞処理で設定された入賞情報コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、遊技状態が変更された場合に、その遊技状態の変更を通知するための状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理により、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、大当たり制御処理（図３２参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、遊技球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。

【０４４５】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１００２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０

３の該当するバッファ領域に格納する。
【０４４６】
変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１００３）、次いで、大当たり待機状態において、作動入賞口６６０への入球を監視し、作動入賞口６６０への入球が検出された場合に大当たりを開始するための大当たり開始処理を実行する（Ｓ１００４）。この大当たり開始処理（Ｓ１００４）の詳細については、図３１を参照して後述する。Ｓ１００４の処理が終了すると、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、可変入賞装置６５の右特定入賞口６５ａおよび左特定入賞口６５０ａを開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１００５）。大当たり制御処理では、大当たりのラウンド毎に右特定入賞口６５ａ（開閉扉６５ｆ１）、または左特定入賞口６５０ａを開放し、最大開放時間が経過したか、又は遊技球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると右特定入賞口６５ａ（開閉扉６５ｆ１）、または左特定入賞口６５０ａを閉鎖する。ここで、本実施形態では、大当たり制御処理（Ｓ１００５）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。この大当たり制御処理（Ｓ１００５）の詳細については、図３２を参照して後述する。
【０４４７】
Ｓ１００５の処理が終了すると、次に、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１００６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図２６参照）のＳ６２３の処理によって電動役物６４０ａの開閉制御開始が設定された場合に、電動役物６４０ａの開閉制御を開始する。尚、この電動役物６４０ａの開閉制御は、普通図柄変動処理（図２６参照）におけるＳ６２１の処理またはＳ６２２の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。
【０４４８】
次に、第１図柄表示装置３７の表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図２３参照）のＳ３０７の処理またはＳ３０９の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７において開始する。本実施形態では、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。
【０４４９】
なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。
【０４５０】
また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図２３参照）のＳ３０７の処理またはＳ３０９の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７において実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理（図２３参照）のＳ３０６の処理またはＳ３０８の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７に停止表示（点灯表示）する。
【０４５１】
次に、第２図柄表示装置８３の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動開始処理（図２６参照）のＳ６１５の処理またはＳ６１６の処理によって普通図柄（第２図柄）の変動時間が設定された場合

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

【０４５２】

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

【０４５３】

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

【０４５４】

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

【０４５５】

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

【０４５６】

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

【０４５７】

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

【０４５８】

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

【０４５９】

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

【０４６０】

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

【０４６１】

次に、図３２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１００５）を説明する。図３２は、この大当たり制御処理（Ｓ１００５）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１００５）は、メイン処理（図３０参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、右特定入賞口６５ａ、および左特定入賞口６５０ａを開放又は閉鎖するための処理である。

【０４６２】

大当たり制御処理（図３２参照）では、まず、大当たり開始フラグ２０３ｋがオンであるか（即ち、大当たりの開始が設定されたか）を判定する（Ｓ１２０１）。Ｓ１２０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｋがオンであると判別した場合には（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、大当たりのオープニング期間の開始を通知するためのオープニングコマンドを設定する（Ｓ１２０２）。ここで設定されたオープニングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、オープニングコマンドを受信すると、表示用オープニングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用オープニングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてオープニング演出が開始される。なお、本第１実施形態では、オープニング期間を０．

１秒とし、作動入賞口６６０に対する遊技球の入球を検出してから、ほとんど時間差無く１ラウンドが開始される（開閉扉６５ｆ１が開放される）構成としている。このように構成することで、作動入賞口６６０へと入球した時点で開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球をほぼ右特定入賞口６５ａに入球させることができる。よって、遊技者が作動入賞口６６０へと遊技球を入球させるタイミングを図り易くすることができる。Ｓ１２０２の処理後は、大当たり中フラグ２０３ｍをオンに設定すると共に、大当たり開始フラグ２０３ｋをオフに設定して（Ｓ１２０３）、本処理を終了する。

【０４６３】

一方、Ｓ１２０１の処理において、大当たりフラグ２０３ｊがオフであると判定した場合は（Ｓ１２０１：Ｎｏ）、大当たり中フラグ２０３ｍがオンであるか（特別図柄の大当たり中であるか）を判別する（Ｓ１２０４）。Ｓ１２０４の処理において、大当たりフラグ２０３ｍがオフである（特別図柄の大当たり中ではない）と判別した場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【０４６４】

一方、Ｓ１２０４の処理において、大当たり中フラグ２０３ｍがオンであると判別した場合は（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判定し（Ｓ１２０５）、新たなラウンドの開始タイミングであれば（Ｓ１２０５：Ｙｅｓ）、ラウンド数に対応する特定入賞口の開放を設定する（Ｓ１２０６）。より具体的には、今回が１ラウンド目の開始タイミングであれば、開閉扉６５ｆ１を開放することで右特定入賞口６５ａを開放状態に設定し、１ラウンド目以外であれば左特定入賞口６５０ａを開放状態に設定する。Ｓ１２０６の処理が終了すると、次いで、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（Ｓ１２０７）、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、そのラウンド数コマンドからラウンド数を抽出する。そして、抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。

【０４６５】

一方、Ｓ１２０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判定した場合は（Ｓ１２０５：Ｎｏ）、特定入賞口（右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したかを判定する（Ｓ１２０８）。具体的には、現在が１ラウンドのラウンド期間であれば、右特定入賞口６５ａを開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過したか、または、右特定入賞口６５ａを開放した後に遊技球が右特定入賞口６５ａに２個以上入賞したことを検出した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。また、現在が１ラウンド目以外のラウンドのラウンド期間であれば、左特定入賞口６５０ａを開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過したか、または、左特定入賞口６５０ａを開放した後に遊技球が左特定入賞口６５０ａに１０個以上入賞したことを検出した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。

【０４６６】

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

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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

【０４７１】

＜第１実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

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

【０４７２】

まず、図３３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３３は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【０４７３】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１７の電源断処理（図３４参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図３４を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図３４のＳ４１１４参照）、Ｓ４１１７の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処

理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１７の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【０４７４】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ４００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ４００３）。

【０４７５】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ４００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。

【０４７６】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８の処理へと移行する。

【０４７７】

Ｓ４００２の処理において、電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ４００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１７の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【０４７８】

Ｓ４００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックして（Ｓ４００４）、次いで、ＲＡＭ２２３の各記憶領域が正常であるか否かを判別する（Ｓ４００５）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

次に、図３４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図３４は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、前回のＳ４１０１の処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ｍ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１の処理を行わずにＳ４１１２の処理へ移行する。Ｓ４１０１の処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１が主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４１１２のコマンド判定処理や、Ｓ４１１３の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１１３の処理

が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【０４８６】

Ｓ４１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ４１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ４１０３～Ｓ４１１３の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ４１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ４１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ４１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ４１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ４１０５の処理へ移行する。

【０４８７】

Ｓ４１０５の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ４１０６）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。保留個数表示更新処理では、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値に応じて保留ランプ（図示せず）を点灯させる処理が行われる。

【０４８８】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ４１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【０４８９】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン２２が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置１１４に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置１１４において、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン２２を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン２２を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン２２を複数のリーチ演出のうち１のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン２２が配設されていない場合には、Ｓ４１０７の処理は省略される。

【０４９０】

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

【０４９１】

Ｓ４１０９の処理が終了すると、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｓ４１１０）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基

づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ４１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ４１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

一方、Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４１１４：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ４１１５）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４１１５：Ｎｏ）、Ｓ４１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４１１５：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【０４９６】

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

【０４９７】

演出更新処理（図３５参照）では、まず、待機状態演出フラグ２２３ｇがオンであるかを判別し（Ｓ４２０１）、オフであると判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、現在が待機状態演出の実行中ではない（演出態様を更新する可能性が無い）ため、そのまま本処理

を終了する。一方で、Ｓ４２０１の処理において、待機状態演出フラグ２２３ｇがオンであると判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆのうち、出力がＨ（ハイ）のセンサの数をカウント（計数）する（Ｓ４２０２）。

【０４９８】

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

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】

なお、本第１実施形態では、待機状態演出の実行中において、演出更新処理（図３５参照）が実行される毎にＳ４２０３の処理によって通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力状況と、チャンスメーターＣＭのゲージ数との齟齬が生じていないか（チャンスメーターＣＭの態様を更新すべきか）を判別する構成としていたが、チャンスメーターＣＭの態様を更新する頻度を少なくしてもよい。具体的には、例えば、待機状態演出の実行中は、０．５秒に１回のみＳ４２０３の処理を実行する構成としてもよい。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１の処理負荷を軽減することができる。

【０５０２】

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

【０５０３】

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

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

ここで、保留球数コマンドは、遊技球が第１入球口６４、若しくは第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したとき、または特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ４３０８の処理によって音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。尚、Ｓ４３０８の処理が実行されると、更新された第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４

では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。
【０５０７】
Ｓ４３０７の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４３０７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４３０９）。そして、状態コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに応じて遊技状態格納エリア２２３ｉのデータを更新する（Ｓ４３１０）。即ち、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた情報に基づき、特別図柄の確変状態、且つ普通図柄の時短状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「１１Ｂ」に設定し、特別図柄の低確率状態、且つ普通図柄の時短状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「０１Ｂ」に設定し、特別図柄の低確率状態、且つ普通図柄の通常状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「００Ｂ」に設定する。これにより、パチンコ機１０の遊技状態が変更された場合に、その変更を音声ランプ制御装置１１３が容易に把握することができる。
【０５０８】
一方、Ｓ４３０９の処理において、状態コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４３０９：Ｎｏ）、次いで、入賞情報コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４３１１）。Ｓ４３１１の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３１１：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドにより通知された情報（新たな始動入賞を検出した入球口の種別、および抽選結果を示す情報）を、入賞情報格納エリア２２３ａの対応する記憶領域に格納して（Ｓ４３１２）、本処理を終了する。
【０５０９】
Ｓ４３１１の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４３１１：Ｎｏ）、次いで、当たりに関連するコマンド（待機状態コマンド、オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドのいずれか）を受信したか否かを判定する（Ｓ４３１３）。そして、当たりに関連するコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４３１３：Ｙｅｓ）、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための当たり関連処理を実行して（Ｓ４３１４）、本処理を終了する。この当たり関連処理（Ｓ４３１４）の詳細については、図３７を参照して後述する。
【０５１０】
一方、Ｓ４３１３の処理において、大当たりに関連するコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４３１３：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４３１５）、本処理を終了する。Ｓ４３１５の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。
【０５１１】
次に、図３７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理（Ｓ４３１４）について説明する。図３７は、この当たり関連処理（Ｓ４３１４）を示したフローチャートである。
【０５１２】
当たり関連処理では、まず、待機状態コマンドを受信したか否かを判定し（Ｓ４４０１）、待機状態コマンドを受信していれば（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、待機状態演出を開始させるための表示用待機状態コマンドを設定する（Ｓ４４０２）。ここで設定された表示用待機状態コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用待機状態コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たり待機状態であることを報知するための待機状態演出を開始する。Ｓ４４０２の処理が終了すると、次に、待機状態演出フラグ２２３ｇをオンに設定することで待機状態演出の実行中であるこ

とを示し（Ｓ４４０３）、本処理を終了する。
【０５１３】
一方、Ｓ４４０１の処理において、待機状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０１：Ｎｏ）、次いで、オープニングコマンドを受信したか否かを判定し（Ｓ４４０４）、オープニングコマンドを受信していれば（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、オープニング演出を開始させるための表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ４４０５）、待機状態演出フラグ２２３ｇをオフにすることで待機状態演出の終了を設定して（Ｓ４４０６）、本処理を終了する。Ｓ４４０５の処理で設定された表示用オープニングコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用オープニングコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たりの開始を報知するためのオープニング演出を開始する。
【０５１４】
一方、Ｓ４４０４の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりラウンド数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４０７）。そして、ラウンド数コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し、その抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを設定する（Ｓ４４０８）。ここで設定された表示用ラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用ラウンド数コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出を開始する。Ｓ４４０８の処理後は、本処理を終了する。
【０５１５】
一方、Ｓ４４０７の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりエンディングコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４０９）。そして、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、エンディング演出を開始させるための表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４４１０）、本処理を終了する。Ｓ４４１０の処理で設定された表示用オープニングコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用オープニングコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を報知するためのエンディング演出を開始する。
【０５１６】
一方、Ｓ４４０９の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。この当たり関連処理（図３７参照）を実行することにより、当たりに関連する各種のコマンドに応じて適切な制御を実行することができる。
【０５１７】
次に、図３８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３）について説明する。図３８は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１３）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。
【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

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

【０５２１】

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

【０５２２】

一方、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンであると判別された場合（Ｓ４５０６：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオフに設定し（Ｓ４５０７）、次いで、コマンド判定処理（図３６参照）のＳ４３０６の処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ４５０８）。次に、Ｓ４５０８の処理で取得した停止種別に基づいて、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ４５０９）、本処理を終了する。表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別で、第３図柄表示装置８１において第３図柄の停止表示が行われるように制御される。

【０５２３】

＜第１実施形態における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図３９から図５３を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【０５２４】
まず、図３９を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図３９は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。
【０５２５】
このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。
【０５２６】
ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。
【０５２７】
これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型フラッシュメモリは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ２３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。
【０５２８】
以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（Ｓ６００１）、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動する。
【０５２９】
ここで、図４０を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図４０は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１）を示すフローチャートである。

【０５３０】
上述したように、本実施形態では、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。そしてキャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。
【０５３１】
一方、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、ＭＰＵ２３１がＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理していては、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、ＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ２３３に設けられたプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送し格納する処理を実行する。
【０５３２】
具体的には、まず、上述のＭＰＵ２３１及びキャラクタＲＯＭ２３４のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１より読み出されバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａへ転送する（Ｓ６１０１）。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。
【０５３３】
そして、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地、即ち、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（Ｓ６１０２）。これにより、ＭＰＵ２３１は、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。
【０５３４】
また、Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。
【０５３５】
Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａが設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ２３１ａによって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア２３３ａに未転送である残りの制御プロ

グラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送する（Ｓ６１０３）。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル（表示データテーブル、転送データテーブル）をデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する。

【０５３６】

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

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

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

【０５４０】

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

トプログラムによって、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。
【０５４１】
また、Ｓ６１０１の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア２３３ａに格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を含めて複数回繰り返した後、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。
【０５４２】
これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア２３３ａへ転送できなくても、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。
【０５４３】
また、本実施形態では、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶させてもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、ブート処理を開始すると、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を行わずに、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア２３３ａへ転送する処理が不要となるので、キャラクタＲＯＭ２３４かプログラム格納エリア２３３ａへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるＭＰＵ２３１における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。
【０５４４】
ここで、図３９の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。
【０５４５】
更に、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

【０５４６】
次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ６００３）。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。
【０５４７】
そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。
【０５４８】
電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。Ｓ６００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する（Ｓ６００４）。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。
【０５４９】
Ｓ６００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ６００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図５１（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図５１（ａ）のＳ７６０２参照）。
【０５５０】
また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図４１（ｂ）参照）において、図１６に示す電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図４１（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定

処理（図４１（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。

【０５５１】

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

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

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

【０５５５】

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

【０５５６】

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

【０５５７】

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

【０５５８】

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

【０５５９】

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

【０５６０】

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

【０５６１】

コマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。

【０５６２】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド

バッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図４２～図４７を参照して後述する。

【０５６３】

表示設定処理（Ｓ６３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図４８～図５０を参照して後述する。

【０５６４】

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

【０５６５】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図５１および図５２を参照して後述する。

【０５６６】

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

【０５６７】

次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ６３０７）。そして、Ｖ割込処理を終了する。Ｓ６３０７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンド

の受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（大当たりＡ～Ｆ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【０５６８】

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

【０５６９】

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

【０５７０】

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

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよ

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

【０５７６】

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

【０５７７】

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

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

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

【０５８１】

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

ドに対応する処理を実行するものである。
【０５８２】
停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｆ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図４１（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。
【０５８３】
そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ６６０３）、コマンド判定処理に戻る。
【０５８４】
ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ６６０３によって設定された停止図柄判別フラグからＳ６６０２の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。
【０５８５】
なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６６０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がＳ６６０２の処理によって設定される。
【０５８６】
仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第３図柄表示装置８１には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第３図柄表示装置８１に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。
【０５８７】
図４２に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用待機状態コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用待機状態コマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、待機状態コマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０５８８】
ここで、図４４を参照して、待機状態コマンド処理（Ｓ６４０９）の詳細について説明する。図４４は、待機状態コマンド処理を示すフローチャートである。この待機状態コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した待機状態コマンドに対応する処理を実行するものである。
【０５８９】
待機状態コマンド処理では、まず、待機状態演出用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６７０１）。その後、待機状態演出用表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ６７０２）、設定した待機状態演出用表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ６７０３）。その後、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６７０４）。そして、デモ表示フラグ、および確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６７０５）、待機状態コマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。
【０５９０】
図４２に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、待機状態コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０５９１】
ここで、図４５（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図４５（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。
【０５９２】
オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６８０１）。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ６８０２）、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ６８０３）。その後、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６８０４）。そして、デモ表示フラグ、および確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６８０５）、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。
【０５９３】
図４２に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１０の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１３）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０５９４】
ここで、図４５（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について説明する。図４５（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。
【０５９５】
ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９０２）。
【０５９６】

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

【０５９７】

図４２に戻って説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０５９８】

ここで、図４６を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図４６は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０５９９】

エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７００１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７００２）。

【０６００】

次いで、Ｓ７００１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７００３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ７００４）。そして、デモ表示フラグ、および確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ７００５）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０６０１】

図４２に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１４の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６０２】

ここで、図４７（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１７）の詳細について説明する。図４７（ａ）は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０６０３】

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

【０６０４】

通常画像転送設定処理では、Ｓ７１０１の処理により設定される背面画像変更フラグが

オンされていることを検出すると、Ｓ７１０２の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面画像種別を特定する。

【０６０５】

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

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

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

【０６０９】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７２０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７２０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０６１０】

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

【０６１１】

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

【０６１２】
ここで、図４２の説明に戻る。Ｓ６４１８の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２０）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０６１３】
各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２～Ｓ６４２０の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１～Ｓ６４２０の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。
【０６１４】
なお、Ｖ割込処理（図４１（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図４３（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図４３（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。
【０６１５】
ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図４３（ａ）参照）では、Ｓ６５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ６５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。
【０６１６】
次いで、図４８～図５０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３）の詳細について説明する。図４８は、この表示設定処理を示すフローチャートである。
【０６１７】
この表示設定処理では、図４８に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７３０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７３０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７３０２～Ｓ７３０４の処理をスキップし、Ｓ７３０５の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７３０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７３０２）、Ｓ７３０３～Ｓ７３０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。
【０６１８】
Ｓ７３０３の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７３０３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７３０３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７３０４）。
【０６１９】
ここで、図４９を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図４９は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラー

の警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７４０１）。

【０６２０】

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

【０６２１】

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

【０６２２】

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

【０６２３】

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

【０６２４】

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

【０６２５】

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

【０６２６】

そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７５０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７５０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７５０４）、Ｓ７５０７の処理へ移行する。

【０６２７】

一方、Ｓ７５０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７５０３：Ｎｏ）、表示データテーブルが待機状態演出用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７５０５）、待機状態演出用表示データテーブルであれば（Ｓ７５０５：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている待機状態演出用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７５０

６）、Ｓ７５０７の処理へ移行する。
【０６２８】
Ｓ７５０７の処理では、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７５０７）、本処理を終了して、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。
【０６２９】
一方、Ｓ７５０５の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルが待機状態演出用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７５０５：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７５０８）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７５０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７５０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。
【０６３０】
ここで、図４８に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７３０６）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７３０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【０６３１】
次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７３０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７３０８）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７３０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７３０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７３０９）。
【０６３２】
その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７３０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７３１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７３１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７３１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７３１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７３１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７３１５）、Ｖ割込処理に戻る。
【０６３３】
これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することが

できる。また、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０６３４】

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

【０６３５】

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

【０６３６】

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

【０６３７】

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

【０６３８】

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

【０６３９】

なお、Ｖ割込処理（図４１（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じ

た電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。

【０６４０】

次いで、図５１及び図５２を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５）の詳細について説明する。まず、図５１（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【０６４１】

この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７６０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７６０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図５１（ｂ）を参照して後述する。

【０６４２】

一方、Ｓ７６０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７６０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図５２を参照して後述する。

【０６４３】

次いで、図５１（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７６０２）について説明する。図５１（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７６０２）を示すフローチャートである。

【０６４４】

この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７７０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７７０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０２）。このＳ７７０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７７０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７７０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７７０２：Ｙｅｓ）、Ｓ７７０３の処理へ移行する。また、Ｓ７７０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７７０１：Ｎｏ）、Ｓ７７０３の処理へ移行する。

【０６４５】

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

【０６４６】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リスト

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

【０６４７】

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

【０６４８】

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

【０６４９】

よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後、表示制御装置１１４は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【０６５０】

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

【０６５１】

次いで、図５２を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定

処理（図５１（ａ）、Ｓ６３０５参照）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７６０３）について説明する。図５２は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７６０３）を示すフローチャートである。

【０６５２】

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

【０６５３】

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

【０６５４】

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

【０６５５】

Ｓ７８０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７８０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７８０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７８０８）、Ｓ７８０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７８１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７８０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する（Ｓ７８０９）。そして、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７８０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【０６５６】

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

ドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７８１２）、Ｓ７８１３の処理へ移行する。

【０６５７】

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

【０６５８】

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

【０６５９】

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

【０６６０】

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

【０６６１】

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

画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。

【０６６２】

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

【０６６３】

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

【０６６４】

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

【０６６５】

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

【０６６６】

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

【０６６７】

描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示から、描画リスト（図２０参照）を生成する（Ｓ７９０１）。即ち、Ｓ７９０１の処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、スプライト毎に、その

スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。

【０６６８】

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

【０６６９】

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

【０６７０】

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

【０６７１】

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

【０６７２】

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

とを同時並列的に処理することができる。

【０６７３】

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

【０６７４】

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

【０６７５】

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

【０６７６】

以上説明した通り、本第１実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり中に遊技球が入球することで賞球が払い出される可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖され、右特定入賞口６５ａに遊技球を入球させることが不可能な状態において、開閉扉６５ｆ１の上面を遊技球が流下可能となるように構成している。そして、開閉扉６５ｆ１の上面は、１ラウンド目の終了条件となる入球個数（即ち、２個）を上回る個数の遊技球を同時に流下させることが可能に構成している。言い換えれば、１の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面に到達してから、開閉扉６５ｆ１の上面を通過するまでの間に、１ラウンド目の終了条件となる入球個数（即ち、２個）を上回る個数の遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることが可能となるように構成している。これにより、１ラウンド目が開始される（開閉扉６５ｆ１が開放される）タイミングで、開閉扉６５ｆ１の上面を流下している遊技球が多くなるほど、開閉扉６５ｆ１上を流下していた遊技球を、開放された開閉扉６５ｆ１から右特定入賞口６５ａへと入球させて、より多くの賞球を獲得することができる。よって、大当たりの１ラウンドの開始タイミングにおいて、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の個数に注目して遊技を行わせることができるので、１ラウンド目の開始時における遊技者の興趣を向上させることができる。

【０６７７】

また、本第１実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりとなっ

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

【０６７８】

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

【０６７９】

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

【０６８０】

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

【０６８１】

本第１実施形態では、大当たり待機状態において、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数の目安をチャンスメーターＣＭのゲージ数によって示唆することで、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させた場合の有利度合いを示唆する構成としていたが、これに

限られるものではない。例えば、チャンスメーターＣＭのゲージ数によって大当たりの有利度合いを示唆する構成としてもよい。具体的には例えば、チャンスメーターＣＭのゲージ数によって、大当たり種別を示唆することにより、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合の有利度合いを遊技者に示唆する構成としてもよい。また、例えば、大当たりが確定した時点では大当たりのラウンド数が不定となるように構成し、作動入賞口６６０を通過させたタイミングで大当たりのラウンド数を抽選する構成としてもよい。そして、ゲージ数によって、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合に実行される抽選で決定されるラウンド数を示唆することで、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合の有利度合いを遊技者に示唆する構成としてもよい。

【０６８２】

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

【０６８３】

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

【０６８４】

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

【０６８５】

本第１実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりとなり、作動入賞口６６０へと遊技球が入球した場合に大当たりが開始されるタイプのパチンコ機１０を例に取って説明したが、異なる仕様のパチンコ機１０に適用してもよい。例えば、遊技盤１３における特定領域に遊技球が入球した場合に大当たりが開始されるパチンコ機１０に対して適用してもよい。即ち、特別図柄の抽選を行う機能自体が搭載されていないタイプのパチンコ機１０（所謂、２種タイプ）や、特別図柄の抽選を行う機能は搭載されているものの、特別図柄の抽選結果とは無関係に、特定領域に遊技球が入球すると大当たりが開始されるタイプのパチンコ機１０（所謂、１種２種混合タイプ）に適用してもよい。このように構成することで、特定領域へと遊技球を入球させる時点における開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球個数に応じて大当たりの１ラウンド目の有利度合いを可変させることができる。

【０６８６】

＜第２実施形態＞

次に、図５４から図６２を参照して、第２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり待機状態に移行し、その大当たり待機状態の間に作動入賞口６６０へと遊技球を入球させた場合に大当たりが開始される構成としていた。また、作動入

賞口６６０は遊技盤１３の右上側に１箇所のみ設ける構成としていた。即ち、大当たり待機状態となった場合には、大当たり種別によらず、遊技盤１３の右上側に向かって遊技球を発射して作動入賞口６６０へと遊技球を入球させない限り、大当たりが開始されない構成としていた。

【０６８７】

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

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

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

れている。
【０６９１】
この貯留装置６７５の貯留弁６７５ａは、大当たり待機状態が設定された場合に開放位置に可変され、大当たりの終了時に閉鎖位置に可変される。図５４に示した通り、貯留装置６７５の直下には左作動入賞口６６２が配設されているので、貯留装置６７５に遊技球が貯留されている状態で大当たり待機状態になると、貯留弁６７５ａが開放されることで貯留されていた遊技球が下方へと流下する結果、大当たり待機状態となった直後（約０．５秒後）に左作動入賞口６６２へと遊技球が入球する。ここで、通常時（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）においては、第２入球口６４０へと遊技球が入球し難い（電動役物６４０ａが開放され難い）ので、左打ちにより第１入球口６４を狙って遊技を行うのが遊技者にとって最も損の少ない遊技方法となる。第１入球口６４を狙って遊技球を発射すると、第１入球口６４の左下側に配設されている貯留装置６７５の方向へも遊技球が流下する。これにより、通常時においては、大当たりとなるまでの間に、ほぼ、貯留装置６７５に遊技球が貯留された状態となる。よって、通常時に大当たりＣ２，Ｅ２のいずれかになった場合は、ほぼ、大当たり待機状態となった直後に大当たりが開始されることとなる。このため、大当たりＣ２，Ｅ２になると、大当たり待機状態となる期間が短すぎて、大当たり待機状態の間に開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させることがほぼ不可能となるため、オーバー入賞を狙うことができなくなる。このため、大当たりの１ラウンド目における入賞個数が最低限（２個）となる可能性が極めて高くなる結果、他の大当たりの１ラウンド目に比較して、獲得できる賞球数の面で不利となる。
【０６９２】
このように、本第１実施形態では、右作動入賞口６６１が大当たり開始の契機となる大当たり種別（大当たりＡ２，Ｂ２，Ｄ２，Ｆ２～Ｈ２）では、第１実施形態と同様に１ラウンド目にオーバー入賞を狙って賞球をより多く獲得する遊技性で遊技を行うことができる一方で、左作動入賞口６６２が大当たり開始の契機となる大当たり種別（大当たりＣ２，Ｅ２）では、ほぼ、オーバー入賞を狙う間もなく大当たりが開始される構成とした。これにより、大当たり種別に応じて大当たりの１ラウンド目における有利度合いに差をつけることができるので、大当たりとなった場合に、遊技者に対して大当たり種別により注目させることができる。よって、遊技者の興趣をより向上させることができる。なお、以降では、説明の簡略化のために、右作動入賞口６６１への入球を契機として開始される大当たり種別のことを、「右契機大当たり」と称し、左作動入賞口６６２への入球を契機として開始される大当たり種別のことを、「左契機大当たり」と称する。
【０６９３】
＜第２実施形態における電気的構成＞
次に、図５５、および図５６を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３について説明する。なお、本第２実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第１実施形態のＲＯＭ２０２に対して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容が一部変更となっているのみであり、その他の構成については、上述した第１実施形態と同一である。よって、第２実施形態におけるＲＯＭ２０２の説明としては、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細のみを説明する。
【０６９４】
図５５は、本第２実施形態におけるＲＯＭ２０２に規定されている第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。図５５に示した通り、本第２実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定され得る５種類の大当たり種別（大当たりＡ２～Ｅ２）と、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定され得る３種類の大当たり種別（大当たりＦ２～Ｈ２）とが規定されている。
【０６９５】
第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対しては、「大当たりＡ２」が対応付けて規定されている（図５５の２０２ｂ１参照）

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

【０６９６】

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

【０６９７】

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

【０６９８】

第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～７４」の範囲に対しては、「大当たりＤ２」が対応付けて規定されている（図５５の２０２ｂ４参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ２」となるカウンタ値は１０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ２」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。この「大当たりＤ２」は、第１実施形態における「大当たりＣ」と同様にラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＤ２」は、右作動入賞口６６１への入球を契機として開始される右契機大当たりの一種である。このため、左契機大当たりに比べて１ラウンド目に獲得できる賞球数が有利となり易い。

【０６９９】

第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７５～９９」の範囲に対しては、「大当たりＥ２」が対応付けて規定されている（図５５の２０２ｂ５参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ２」となるカウンタ値は２５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ２」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。この「大当たりＥ

２」は、第１実施形態における「大当たりＣ」と同様にラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＥ２」は、左作動入賞口６６２への入球を契機として開始される左契機大当たりの一種である。このため、右契機大当たりに比べて１ラウンド目に獲得できる賞球数が不利となり易い。

【０７００】

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

【０７０１】

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

【０７０２】

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

【０７０３】

なお、本第２実施形態では、第２特別図柄の大当たりとなった場合に必ず右契機大当たりとなるように構成していたが、これに限られるものではない。第２特別図柄の大当たりとなった場合にも、所定の割合（例えば、１０％）で左契機大当たりとなるように構成してもよい。上述した通り、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、貯留装置６７５に遊技球が貯留されている可能性は低いので、左契機大当たりとなった場合にも、大当たり待機状態となった場合に即座に遊技球が左作動入賞口６６２へと入球することはない。よって、左契機大当たりとなった場合には、左作動入賞口６６２へと遊技球を入球させるタイミングを計る遊技性を提供することができる。即ち、右契機大当たりとなるか、左契機大当たりとなるかによって大当たり待機状態の間に狙う作動入賞口を異ならせることができる。よって、大当たり待機状態の間の遊技のバリエーションを多様化することができる。

【０７０４】

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

【０７０５】

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

【０７０６】

＜第２実施形態における主制御装置の制御処理について＞

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

【０７０７】

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

【０７０８】

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

【０７０９】

Ｓ２３１の処理が終了すると、次に、開始契機格納エリア２０３ｎに格納されているデータを、今回の大当たり種別に応じたデータに更新して（Ｓ２３２）、処理をＳ２２３へと移行する。Ｓ２３２の処理では、今回の大当たりが右契機大当たり（大当たりＡ２，Ｂ２，Ｄ２，Ｆ２～Ｈ２の何れか）である場合に、データとして「０１Ｈ」を格納し、左契機大当たり（大当たりＣ２，Ｅ２の何れか）である場合に、データとして「０２Ｈ」を格納する。

【０７１０】

次に、図５８を参照して、本第２実施形態における立ち上げ処理２について説明する。この立ち上げ処理２は、第１実施形態における立ち上げ処理（図２９参照）に代えて実行される処理であり、電源投入に伴って起動される処理である。

【０７１１】

この第２実施形態における立ち上げ処理２（図５８参照）のうち、Ｓ９０１～Ｓ９１４

の各処理では、それぞれ第１実施形態における立ち上げ処理（図２９参照）のＳ９０１～Ｓ９１４の各処理と同一の処理が実行される。

【０７１２】

また、第２実施形態における立ち上げ処理２（図５８参照）では、Ｓ９１１の処理が終了すると、次に、入球待機フラグ２０３ｊと、大当たり中フラグ２０３ｍのどちらかがオンであるか判別し（Ｓ９２１）、いずれかのフラグがオンであると判別した場合は（Ｓ９２１：Ｙｅｓ）、貯留装置６７５の貯留状態が解除されているべき期間（大当たり待機状態中、または大当たり中）であることを意味するので、貯留弁６７５ａの開放を設定して（Ｓ９２２）、処理をＳ９１２へ移行する。これに対し、Ｓ９２１の処理において、入球待機フラグ２０３ｊと、大当たり中フラグ２０３ｍのどちらもオフであると判別した場合は（Ｓ９２１：Ｎｏ）、貯留装置６７５が貯留状態に設定されているべき期間（通常遊技中）であることを意味するので、貯留弁６７５ａの閉鎖を設定して（Ｓ９２３）、処理をＳ９１２へと移行する。

【０７１３】

次に、図５９を参照して、本第２実施形態における大当たり開始処理２（Ｓ１０２１）について説明する。この大当たり開始処理２（Ｓ１０２１）は、メイン処理（図３０参照）の中で、第１実施形態における大当たり開始処理（図３１参照）に代えて実行される処理であり、大当たり種別に対応する作動入賞口（右作動入賞口６６１、または左作動入賞口６６２）への入球を監視し、作動入賞口への入球が検出された場合に大当たりを開始するための処理である。

【０７１４】

この第２実施形態における大当たり開始処理２（図５９参照）のうち、Ｓ１１０１，Ｓ１１０３、およびＳ１１０４の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり開始処理（図３１参照）のＳ１１０１，Ｓ１１０３、およびＳ１１０４の各処理と同一の処理が実行される。

【０７１５】

また、本第２実施形態における大当たり開始処理２（図５９参照）では、Ｓ１１０１の処理において入球待機フラグ２０３ｊがオンである（即ち、大当たり待機状態である）と判別した場合に（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、次いで、開始契機格納エリア２０３ｎのデータを読み出して（Ｓ１１１１）、読み出したデータが右作動入賞口６６１を示すデータ（即ち、「０１Ｈ」）であるかを判別する（Ｓ１１１２）。Ｓ１１１２の処理において、右作動入賞口６６１に対応するデータ（即ち、「０１Ｈ」）が格納されていると判別した場合は（Ｓ１１１２：Ｙｅｓ）、次いで、右作動入賞口６６１への入球を検出したか判別し（Ｓ１１１３）、入球を検出していない場合は（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、大当たり待機状態を継続させるために、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１１３の処理において、右作動入賞口６６１への入球を検出したと判別した場合は（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、大当たり待機状態を終了して大当たりを開始させるために、処理をＳ１１０３へと移行する。

【０７１６】

これに対して、Ｓ１１１２の処理において、開始契機格納エリア２０３ｎに格納されているデータが、左作動入賞口６６２を示すデータ（即ち、「０２Ｈ」）であると判別した場合は（Ｓ１１１２：Ｎｏ）、左作動入賞口６６２への入球を検出したか判別し（Ｓ１１１４）、左作動入賞口６６２への入球を検出していない場合は（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１１４の処理において、左作動入賞口６６２への入球を検出したと判別した場合は（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、大当たり待機状態を終了して大当たりを開始させるために、処理をＳ１１０３へと移行する。

【０７１７】

この大当たり開始処理２（図５９参照）を実行することにより、大当たり種別（右契機大当たりであるか、左契機大当たりであるか）に応じて、大当たりの契機となる作動入賞口の種別を切り替えることができる。よって、右契機大当たりとなった場合は、右作動入賞口６６１を狙うタイミングに応じて大当たりの１ラウンドに遊技者が享受できる利益（

賞球数）が可変する遊技性と、大当たり待機状態中の遊技方法が利益（賞球数）に影響しない遊技性とを切り替えることができる。

【０７１８】

次に、図６０を参照して、本第２実施形態における大当たり制御処理２（Ｓ１０２２）について説明する。この大当たり制御処理２（Ｓ１０２２）は、メイン処理（図３０参照）の中で第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）に代えて実行される処理であり、大当たり制御処理（図３２参照）と同様に、大当たり演出の実行や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。

【０７１９】

この第２実施形態における大当たり制御処理２（図６０参照）のうち、Ｓ１２０１～Ｓ１２１７の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）のＳ１２０１～Ｓ１２１７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２実施形態における大当たり制御処理２（図６０参照）では、Ｓ１２１４、またはＳ１２１５の処理が終了した後で、貯留装置６７５の貯留弁６７５ａの閉鎖を設定して（Ｓ１２２１）、処理をＳ１２１６へと移行する。これにより、貯留装置６７５の貯留状態が解除される期間を、大当たり待機状態中、および大当たり中に限ることができる。

【０７２０】

＜第２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図６１、および図６２を参照して、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。まず、図６１を参照して、本第２実施形態における当たり関連処理２（Ｓ４３２１）について説明する。この当たり関連処理２（Ｓ４３２１）は、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理（図３７参照）と同様に、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。

【０７２１】

この第２実施形態における当たり関連処理（図６１参照）のうち、Ｓ４４０１、およびＳ４４０４～Ｓ４４１０の各処理では、それぞれ第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）のＳ４４０１、およびＳ４４０４～Ｓ４４１０の各処理と同一の処理が実行される。また、第２実施形態における当たり関連処理２（図６１参照）では、Ｓ４４０１の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に待機状態コマンドがあると判別した場合に（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、受信した待機状態コマンドに応じて待機状態演出の内容を決定するための待機状態コマンド処理を実行し（Ｓ４４２１）、本処理を終了する。この待機状態コマンド処理（Ｓ４４２１）の詳細について、図６２を参照して説明する。

【０７２２】

図６２は、待機状態コマンド処理（Ｓ４４２１）を示すフローチャートである。待機状態コマンド処理（Ｓ４４２１）では、まず、今回の大当たりが、右契機大当たりであるかを判別し（Ｓ４６０１）、右契機大当たりであると判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、第１実施形態と同様に待機状態演出（図７参照）を実行させるための表示用待機状態コマンドを設定し（Ｓ４６０２）、待機状態演出フラグ２２３ｇをオンに設定して（Ｓ４６０３）、本処理を終了する。

【０７２３】

一方、Ｓ４６０１の処理において、今回の大当たりが右契機大当たりでない（左契機大当たりである）と判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、待機状態演出を実行する代わりに、変動表示演出において確定表示された第３図柄をそのまま確定表示させ続ける（確定表示を延長させる）態様の待機状態演出を実行させるための表示用待機状態コマンドを設定して（Ｓ４６０４）、本処理を終了する。左契機大当たりの場合に、単に第３図柄の確定表示を延長させる態様の待機状態演出としているのは、左契機大当たりとなった場合の大当たり待機状態が、極めて短期間（０．５秒程度）で終了して大当たりが開始されるためである。よって、左契機大当たりとなった場合に、右契機大当たりと同様の待機状態演

出（図７参照）を実行する構成にすると、一瞬（約０．５秒間）だけ待機状態演出が表示された後で大当たりが開始されるので、遊技者が表示内容に違和感を抱かせてしまったり、遊技者を混乱させてしまう虞がある。そこで、本第２実施形態では、左契機大当たりとなったことに基づいて設定された大当たり待機状態において、変動表示演出の終了時の表示態様（第３図柄の確定表示）を大当たりが開始されるまでそのまま表示させ続ける構成としている。このように構成することで、変動表示が終了してからそのまま大当たりが開始されたかのように遊技者に感じさせることができるので、遊技者に対して違和感を抱かせてしまったり、遊技者を混乱させてしまうことを防止（抑制）することができる。

【０７２４】

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

【０７２５】

なお、本第２実施形態では、大当たり種別に応じて、大当たりの開始の契機となる作動入賞口を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、全ての大当たり種別で、左右のどちらの作動入賞口へ遊技球が入球した場合にも大当たりが開始されるように構成した上で、貯留弁６７５ａが開放される大当たり種別と、開放されない大当たり種別とを設ける構成としてもよい。即ち、左契機大当たりの場合には、大当たり待機状態が開始されてから大当たりが終了するまでの間、貯留弁６７５ａが開放される一方で、右契機大当たりの場合には、大当たり待機状態が開始されてから大当たりが終了するまでの間、貯留弁６７５ａが閉鎖されたままの状態となるように構成としてもよい。このように構成することで、左契機大当たりの場合は、大当たりが確定表示された直後に、貯留弁６７５ａが解除されて貯留されていた遊技球が左作動入賞口６６２へと入球（入賞）するので、上述した第２実施形態と同様に、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を貯める間もなく（大当たり待機状態となってから約０．５秒間で）大当たりを開始させることができる。一方、右契機大当たりとなった場合には、貯留弁６７５ａが開放されないため、大当たりが確定表示されたとしても、即座に左作動入賞口６６２へと遊技球が入球する可能性が低くなる。よって、大当たりの確定表示後、即座に大当たりが開始される可能性も低くなるので、上述した第１実施形態、および第２実施形態と同様に、遊技球の発射速度（発

射強度）を異ならせることで、遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面により多く到達している（乗っている）状態で右作動入賞口６６１へと入球させることにより、１ラウンド目の終了条件となる入賞個数（即ち、２個）を上回る個数の遊技球が右特定入賞口６５ａに入賞し得る画期的な遊技性を提供することができる。これらにより、第２実施形態と同様に、大当たり種別に応じて、１ラウンド目が予め定められた入賞個数で終了する遊技性と、遊技者の技量次第で予め定められた入賞個数を上回る個数の遊技球を入賞させることができる遊技性とを切り替えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０７２６】

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

【０７２７】

本第２実施形態では、第１入球口６４に対する遊技球の入球し易さが、貯留装置６７５の状態とは無関係に一定であったが、第１入球口６４に対する入球し易さを、貯留装置６７５の状態（遊技球が貯留されているか否か）に応じて可変させる構成としてもよい。具体的には、例えば、貯留装置６７５を第１入球口６４の左上側に設ける構成とし、貯留装置６７５に対して遊技球が貯留されている場合には、その貯留されている遊技球の上面が貯留装置６７５の上面から一部はみ出すように貯留装置６７５の高さを設定する。そして、左打ちにより発射された遊技球が、貯留装置６７５に貯留されている遊技球に衝突した場合には、第１入球口６４が配置されている方向へはじき返され易くなるように、貯留装置６７５の位置を設定する。このように構成することで、貯留装置６７５に遊技球が貯留されている場合に、第１入球口６４へと遊技球が入球し易くなるので、第１特別図柄の抽選が実行され易くなる。つまり、貯留装置６７５に遊技球が貯留されている方が、遊技者にとって有利となるので、遊技者に対して通常時に積極的に遊技球を貯留させることができる。よって、より確実に貯留装置６７５に遊技球が貯留された状態で大当たり待機状態を開始させることができるので、左契機大当たりとなった場合に、貯留装置６７５に貯留されていた遊技球を即座に左作動入賞口６６２へと入球させて、左契機大当たりを開始させることができる。

【０７２８】

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

ることができる。
【０７２９】
本第２実施形態では、大当たり種別に応じて大当たりの開始契機となる作動入賞口を切り替える構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり待機状態において、どちらの作動入賞口へと遊技球が入球したとしても、大当たりが開始される構成としてもよい。そして、入賞した作動入賞口の種別に応じて、大当たりの有利度合いを異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、左作動入賞口６６２に入賞して大当たりが開始されるよりも、右作動入賞口６６１に入賞して大当たりが開始された方が、大当たりのラウンド数が多くなり易くなる構成としてもよい。このように構成することで、大当たり待機状態となった場合に即座に右作動入賞口６６１へと遊技球を入賞（入球）させることができれば、遊技者にとって有利な結果となるので、大当たりとなるか否かを変動表示の実行中から予測して、大当たり待機状態となってから即座に（遊技球が左作動入賞口６６２に入賞するまでの約０．５秒間の間に）遊技球が右作動入賞口６６１へと入球するように工夫して遊技を行わせることができる。また、この場合において、有利度合いを作動入賞口の種別に応じて切り替えるのに代えて、遊技性を切り替える構成としてもよい。具体的には、例えば、左作動入賞口６６２へと入球して大当たりが開始された場合には、必ず１０ラウンドの大当たりが開始される構成とする一方で、右作動入賞口６６１へと入球して大当たりが開始された場合には、４ラウンド、又は１６ラウンドの大当たりのどちらかが抽選で選択される構成としてもよい。このように構成することで、安定して１０ラウンドの大当たりが付与される遊技性と、多いラウンド数にも少ないラウンド数にもなり得る不安定な（ギャンブル性が高い）遊技性とを切り替えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０７３０】
本第２実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりとなった後で大当たり種別に対応する作動入賞口へと遊技球が入球した場合に大当たりが開始される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、作動入賞口を構成に含まず、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に即座に開始される大当たり（所謂、１種当たり）と、遊技盤１３に設けられた特定領域に遊技球が入球した場合に開始される大当たり（所謂、２種当たり）とが存在するタイプのパチンコ機１０（所謂、１種２種混合機）に対して本実施形態の右可変入賞装置６５を適用しても、同様の動作を実現し得る。即ち、１種当たりとなった場合には、右可変入賞装置６５に向けて遊技球を発射する間もなく大当たりが開始されるので、オーバー入賞を狙うことができなくなる一方で、特定領域が入球可能な状態（２種当たりを狙える状態）となった場合には、先に開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を発射してから特定領域を狙って遊技球を発射することにより、オーバー入賞を意図的に発生させることができる。
【０７３１】
＜第３実施形態＞
次に、図６３から図６８を参照して、第３実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりとなり、大当たり待機状態に移行した場合に、作動入賞口６６０へと遊技球が入球したタイミングで開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球が多い程、遊技者に有利となる（１ラウンド目に獲得できる賞球数が多くなる）構成としていた。
【０７３２】
これに対して第３実施形態では、大当たりとなった場合以外でも、開閉扉６５ｆ１の上面を通過する遊技球の数に応じて遊技者の有利度合いを異ならせる場面を設ける構成とした。より具体的には、特別図柄の抽選が外れとなった場合の一部で、右特定入賞口６５ａが所定期間（例えば、０．２秒間）開放される抽選結果（小当たり）を設けている。これにより、小当たりが開始されたタイミングで開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球が多いほど、小当たりにおいて獲得できる賞球数が多くなるので、小当たりの度に開閉扉６５ｆ１の上面に注目して遊技を行わせることができる。

【０７３３】
この第３実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０７３４】
まず、図６３を参照して、本第３実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図６３に示した通り、本第３実施形態では、普通入球口（スルーゲート）６７と、第２入球口６４０とを、可変表示装置ユニット８０の左側に設けられた流路に配設する構成としている。また、これにより、遊技球を左打ちにより発射することで、普通入球口（スルーゲート）６７、第１入球口６４、および第２入球口６４０の何れに対しても遊技球を入球させることができる。このため、大当たり待機状態中、および大当たり中以外では、遊技状態によらず、遊技者に対して左打ちによって遊技を行わせることができる。そして、大当たり、または小当たりとなった場合には、右打ちにより開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を発射することで、開閉扉６５ｆ１が開放されるタイミングにより多くの遊技球を右特定入賞口６５ａに入賞させる遊技性を楽しませることができる。

【０７３５】
なお、本第３実施形態では、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合の一部で小当たりとなって開閉扉６５ｆ１が所定期間（０．２秒間）開放されるが、第１特別図柄の抽選では小当たりに当選しない構成としている。このように構成することで、普通図柄の時短状態が設定されている間における有利度合いをより高めることができる。よって、普通図柄の時短状態における遊技者の興趣をより向上させることができる。

【０７３６】
次に、図６４を参照して、本第３実施形態におけるパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１において実行される表示演出について説明する。まず、図６４（ａ）は、確変状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）において第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における表示態様の一例を示した図である。本実施形態では、小当たりとなった場合に、第３図柄表示装置８１において、小当たりを示す第３図柄の組み合わせ（所謂、チャンス目）として、「３」、「４」、「１」の数字が付された第３図柄の組み合わせが表示される。図６４（ａ）は、小当たりとなって、全ての図柄列が停止表示された瞬間を示している。

【０７３７】
図６４（ａ）に示した通り、確変状態において、小当たりに対応する図柄の組み合わせが確定表示されるまでの間は、小領域Ｄｓ３において左打ちを遊技者に促す画像が表示される。これにより、確変状態において、遊技盤１３の左側に設けられた第２入球口６４０を狙って左打ちを行わせることができる。

【０７３８】
図６４（ｂ）は、小当たりの確定表示中における表示態様を示した図である。小当たりの確定表示中は、第３図柄表示装置８１における小領域Ｄｓ３に対して、「右からだよ！」という文字と、右向きの矢印の図形とが表示された吹き出しが形成される。この表示内容によって、右打ちを行うことにより、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させることができる。よって、小当たりの開放期間が開始された場合に、開閉扉６５ｆ１の上面に配置されていた遊技球を右特定入賞口６５ａへと入球させることができる。この小当たりの確定表示（図６４（ｂ）参照）は、小当たりに対応する変動表示の変動期間が経過してか

ら、小当たりが終了するまでの間に渡って表示され続ける。以降、説明の簡略化のため、小当たりの間に表示される、右打ちを促す画像（図６４（ｂ）参照）のことを、「右打ち報知画像」と称する。

【０７３９】

なお、本第３実施形態における小当たりは、４秒間のオープニング期間が設定される構成となっている。即ち、表示画面に右打ち報知画像（図６４（ｂ）参照）が表示開始されてから４秒間が経過した後で、開閉扉６５ｆ１が所定期間（０．２秒間）開放される構成となっている。これにより、４秒間のオープニング期間の間に遊技球をより多く開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることで、小当たりの開放期間となり、開閉扉６５ｆ１が開放された場合に、より多くの遊技球を右特定入賞口６５ａへと入球させることができる。

【０７４０】

また、上述した通り、開閉扉６５ｆ１の上面は、遊技球が約４秒で通過可能に構成されている。即ち、開閉扉６５ｆ１の上面に到達した遊技球は、小当たりのオープニング期間とほぼ同一の期間開閉扉６５ｆ１の上面を転動する。よって、右打ち報知画像（図６４（ｂ）参照）が表示されてから右打ちを開始した場合に、オープニング期間が経過するよりも前に遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を通過してしまうことを抑制できる。また、小当たりが確定表示された後、より早く遊技球の右打ちを開始する程、より多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることができるので、確変状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）、および時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）において、第３図柄表示装置８１の表示内容により注目して遊技を行わせることができる。

【０７４１】

＜第３実施形態における電気的構成＞

次に、図６５を参照して、本第３実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３について説明する。なお、本第３実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第１実施形態のＲＯＭ２０２に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容が一部変更となっているのみであり、その他の構成については、上述した第１実施形態と同一である。よって、第３実施形態におけるＲＯＭ２０２の説明としては、第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細のみを説明する。

【０７４２】

図６５（ａ）は、本第３実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図６５（ａ）に示した通り、第３実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）に加えて、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が規定されている。

【０７４３】

より具体的には、特別図柄の低確率状態であるか、特別図柄の高確率状態であるかによらず、第２特別図柄の抽選に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３６０～３９９」の範囲に対して、小当たりが対応付けて規定されている（図６５（ａ）の２０２ａ２、２０２ａ４参照）。一方で、第１特別図柄の抽選に対しては、小当たりに対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値が１つも対応付けられていない（図６５（ａ）の２０２ａ２、２０２ａ４参照）。このため、第１特別図柄の抽選が実行された場合、小当たりになる可能性は無いが、第２特別図柄の抽選が実行されると、１／１０（４０／４００）の確率で小当たりとなる。よって、確変状態や時短状態では、普通図柄の当たり確率が高くなることで第２入球口６４０へと遊技球が入球し易くなる上に、比較的高確率で小当たりとなって賞球を獲得するチャンスが得られるので、遊技者にとって極めて有利な遊技状態となる。また、小当たりとなった場合に特定入賞口６５ａを狙って遊技を行うか否かによって、遊技者の有利度合いに大きな差を設けることができる。即ち、本実施形態では、小当たりが報知された後、４秒間のオープニング期間の間に遊技球を右打ちすることにより、開閉扉６５ｆ１の上面に多量（６個前後）の遊技球を到達させることができる。言い換えれば、小当たりの開放期間が開始される時点で、６個前後の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面

を通過中の状態とすることができる。特定入賞口６５ａに対して遊技球が１個入賞する毎に、１０個の賞球が付与されるので、小領域Ｄｓ３に表示される右打ち報知（図６４（ｂ）参照）に従って右打ちを行うことにより、小当たりとなる毎に６０個前後の賞球を獲得することができる。よって、小当たりとなった場合に第３図柄表示装置８１の表示内容（右打ち報知画像）に従って右打ちを行うか否かで、確変状態および時短状態の間の有利度合いを大きく異ならせることができる。従って、第３図柄表示装置８１の表示内容により注目して遊技を行わせることができる。

【０７４４】

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

【０７４５】

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

【０７４６】

＜第３実施形態における主制御装置の制御処理について＞

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

【０７４７】

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

【０７４８】

図６７は、小当たり制御処理（Ｓ１０２１）を示すフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１０２１）では、まず、小当たりの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１３０１）。なお、Ｓ１３０１の処理では、特別図柄変動開始処理（図２３参照）において特別図柄の抽選結果が小当たりと判定されたことに基づいて変動パターンが実行され、当該小当たりに対応する変動パターンの終了タイミングとなった場合に、小当たりの開始タイミングであると判別する。

【０７４９】

Ｓ１３０１の処理において、小当たりの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、小当たりのオープニング期間の開始を示す小当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ１３０２）、小当たり中フラグ２０３ｐをオンに設定して（Ｓ１３０３）、本処理を終了する。

【０７５０】

一方、Ｓ１３０１の処理において、小当たりの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、小当たり中フラグ２０３ｐがオンであるか（つまり、小当たり中であるか）を判別し（Ｓ１３０４）、小当たり中フラグ２０３ｐがオフであると判別した場合は（Ｓ１３０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、小当たり中フラグ２０３ｐがオンであると判別した場合は（Ｓ１３０４：Ｙｅｓ）、次に、右特定入賞口６５ａの開放タイミングになったか否かを判別する（Ｓ１３０５）。即ち、オープニング期間（３秒間）の終了タイミングであるかを判別する。

【０７５１】

Ｓ１３０５の処理において、右特定入賞口６５ａの開放タイミングであると判別した場合は（Ｓ１３０５：Ｙｅｓ）、右特定入賞口６５ａの開放を設定して（Ｓ１３０６）、本処理を終了する。Ｓ１３０６の処理によって右特定入賞口６５ａの開放が設定されることにより、開閉扉６５ｆ１が開放されて開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球が右特定入賞口６５ａへと入賞（入球）する。これにより、開閉扉６５ｆ１の上面に多くの遊技球が到達しているほど、多量の賞球を遊技者に獲得させることができる。よって、小当たりのオープニング期間の間に、より多くの遊技球を遊技者に発射させることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。

【０７５２】

Ｓ１３０５の処理において、右特定入賞口６５ａの開放タイミングではない（即ち、オープニング期間の終了タイミングではない）と判別した場合は（Ｓ１３０５：Ｎｏ）、次いで、右特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したか否かを判別する（Ｓ１３０７）。なお、本第３実施形態では、右特定入賞口６５ａが開放されてから０．２秒間が経過するか、或いは、遊技球が２個入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。

【０７５３】

Ｓ１３０７の処理において、右特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したと判別した場合は（Ｓ１３０７：Ｙｅｓ）、右特定入賞口６５ａの閉鎖を設定し（Ｓ１３０８）、小当たりのエンディング期間の開始を示す小当たり用エンディングコマンドを設定して（Ｓ１３０９）、本処理を終了する。なお、小当たりのエンディング期間は、右特定入賞口６５ａへと入球した全ての遊技球を排出するのに十分な期間（例えば、０．５秒間）が設定される。

【０７５４】

一方、Ｓ１３０７の処理において、右特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したタイミングではないと判別した場合は（Ｓ１３０７：Ｎｏ）、次いで、小当たりの終了タイミングであるか（即ち、エンディング期間の終了タイミングであるか）を判別し（Ｓ１３１０）、小当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１３１０：Ｙｅｓ）、小当たり中フラグ２０３ｐをオフにすることで小当たりの終了を設定して（Ｓ１３１１）、本処理を終了する。また、Ｓ１３１０の処理において、小当たりの終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１３１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０７５５】

この小当たり制御処理（図６６参照）を実行することで、毎回の小当たりで同一の右特定入賞口６５ａの開閉動作を実現することができる。

【０７５６】

＜第３実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図６８を参照して、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。図６８は、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理３（Ｓ４３３１）を示すフローチャートである。この第３実施形態における当たり関連処理３（Ｓ４３３１）は、コマンド判定処理（図３６参照）の中で、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理（図３７参照）と同様に、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。

【０７５７】

この第３実施形態における当たり関連処理３（図６８参照）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４１０の各処理では、それぞれ第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）のＳ４４０１～Ｓ４４１０の各処理と同一の処理が実行される。

【０７５８】

また、本第３実施形態における当たり関連処理３（図６８参照）では、Ｓ４４０９の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０から小当たり用オープニングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４３１）、小当たり用オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４３１：Ｙｅｓ）、右打ち報知画像（図６４（ｂ）参照）を表示させるための表示用コマンドを表示制御装置１１４に対して設定して（Ｓ４４３２）、本処理を終了する。

【０７５９】

一方、Ｓ４４３１の処理において、小当たり用オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から小当たり用エンディングコマンドを受信しているかを判別し（Ｓ４４３３）、小当たり用エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４３３：Ｙｅｓ）、右打ち報知画像を解除して通常の左打ちを報知する画像（図６４（ａ）参照）に戻すための表示用コマンドを設定して（Ｓ４４３４）、本処理を終了する。小当たりの終了タイミングではなく、小当たりのエンディング期間の開始時に右打ち報知画像を解除することにより、右特定入賞口６５ａが閉鎖されて、遊技球が右特定入賞口６５ａへと入球する可能性がないにも拘わらず遊技者が遊技球を右打ちにより発射示続けてしまうことを防止（抑制）することができる。よって、遊技者にとって損となることを防止できる。これに対し、Ｓ４４３３の処理において、小当たり用エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４３３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０７６０】

この第３実施形態における当たり関連処理３（図６８参照）におけるＳ４４３１～Ｓ４４３４の処理により、小当たりのオープニング期間の開始時から小当たり終了までの間に渡って、右打ち報知画像の表示を設定することができる。よって、小当たりの開放期間が開始されるよりも前（４秒間のオープニング期間の間）に遊技者に右打ちを行わせることができるので、右打ち報知画像に従って右打ちを行うことにより、小当たりの開放期間の開始時に開閉扉６５ｆ１の上面に複数の遊技球を到達した状態とすることができる。従って、小当たりの開放期間は自体は短い（最大０．２秒間）にも拘わらず、複数の遊技球を特定入賞口６５ａへと入球させることができるので、右打ち報知画像に従って遊技を行った場合の有利度合いをより大きくすることができる。これにより、遊技者に対してより真剣に第３図柄表示装置８１の表示内容を確認させることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。

【０７６１】

以上説明した通り、第３実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で外れとなった場合の一部で、右特定入賞口６５ａが最大０．２秒間だけ開放される抽選結果（小当たり）を設ける構成としている。この小当たりになると、４秒間のオープニング期間が設定された後で、右特定入賞口６５ａが０．２秒間開放される。よって、４秒間のオープニング期間の間に開閉扉６５ｆ１の上面に向けて遊技球を連続して発射することにより、開放期間の開始時に複数の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の状態とすることができるので、その複数の遊技球を開放された右特定入賞口６５ａへと入球させることができる。また、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合には、小当たりのオープニング期間の開始から開放期間の終了までに渡って右打ち報知画像を表示させる構成としている。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示内容に従って右打ち報知画像が表示されている間のみ右打ちを行うことで、毎回の小当たりで容易に複数の遊技球を０．２秒間の開放期間の間に右特定入賞口６５ａへと入賞させることができる。よって、第３図柄表示装置８１の表示内容により注目して遊技を行わせることができる。更に、本第３実施形態では、右打ちが有利となるのが大当たり、または小当たりの場合のみであり、通常

時は左打ちによって遊技を行う構成としている。このように構成することで、時短状態中や確変状態中は、右打ちと、左打ちとを頻繁に切り替えさせることができるので、遊技者に対して遊技球を発射する方向を切り替える楽しみを抱かせることができる。また、右打ちが報知されれば賞球を獲得できるチャンスであるので、右打ちが報知された場合に遊技者を喜ばせることができる。

【０７６２】

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

【０７６３】

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

り易くなってしまう。これにより、小当たり種別によって遊技者の有利度合いが可変されるので、小当たりが報知された（右打ち報知画像が表示された）場合に、有利な小当たりであることを願いながら右打ちを行わせることができる。

【０７６４】

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

【０７６５】

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

【０７６６】

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

【０７６７】

本第３実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たりが開始される構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、右可変入賞装置６５の内部の特定領域に遊技球が入球した場合に大当たりが開始される構成としてもよい。即ち、小当たりに当選したことに基づく右特定入賞口６５ａの開放期間の間に、右特定入賞口６５ａへと遊技球を入球させることで、特定領域へと遊技球が入球して大当たりが開始される可能性がある構成としてもよい。このように構成することで、小当たりにおいて右特定入賞口６５ａへと入球させるメリットをより大きくすることができるので、右打ちナビが発生するかどうかにより注目して遊技を行わせることができる。この場合において、第１特別図柄の抽選でも小当たりに当選するように構成した上で、遊技状態毎に小当たりとなった場合の右打ちナビの発生率を可変させる構成としてもよい。即ち、普通図柄の低確率状態では、ナビ発生率を低くし、普通図柄の時短状態ではナビ発生率を高くする構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態における有利度合いをより高めることができる。また、逆に、普通図柄の低確率状態の方がナビ発生率を高くしてもよい。これにより、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に加え、小当たりとなった場合にも特定領域に入球させて大当たりになるチャンスが与えられるので、長い間大当たりに当選しないという状況を発生し難くすることができる。よって、遊技者に対してより長く遊技を継続させることができる。更に、普通図柄の低確率状態において、特別図柄の抽選で外れとなった回数が特定回数以上となった場合に、小当たりとなった場合における右打ちナビの発生率を高くする構成としてもよい。このように構成することで、特定回数を超えた場合に、超える前よりも大当たりに当選し易い（特定領域に遊技球

を入球させ易い）状況を形成することができるので、長い間特別図柄の外れが連続するという状況が発生し難くなるように構成できる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０７６８】

＜第４実施形態＞

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

【０７６９】

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

【０７７０】

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

【０７７１】

まず、図６９を参照して、本第４実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図６９に示した通り、本第４実施形態では、遊技盤１３における正面視右上側には、第１実施形態における作動入賞口６６０に代えて、振り分け装置６８０が配設されている。振り分け装置６８０の内部には、遊技球が入球可能な２つの作動入賞口（右作動入賞口６８１、左作動入賞口６８２）が設けられている。これら２つの作動入賞口は、いずれも第１実施形態における作動入賞口６６０と同様に、大当たり待機状態の間のみ、遊技球の入球が有効と判定される。大当たり待機状態において、右作動入賞口６８１へと遊技球が入球した場合には、大当たりの１ラウンドにおいて右特定入賞口６５ａが開放される大当たりが開始され、左作動入賞口６８２へと遊技球が入球した場合は、大当たりの１ラウンドにおいて左特定入賞口６５０ａが開放される大当たりが開始される。

【０７７２】

また、２つの作動入賞口（右作動入賞口６８１、左作動入賞口６８２）の上方には、振

り分け装置６８０へと入球した遊技球を、どちらかの作動入賞口へと振り分けるための振り分け部材６８３が設けられている。この振り分け部材６８３は、軸６８３ａを回転軸として回動可能に構成されており、経過時間に応じて（２秒毎に）右側に傾倒した配置（図６９の実線参照）と、左側に傾倒した配置（図６９の破線参照）とに交互に可変される。振り分け部材６８３が右側に傾倒した配置になると、右作動入賞口６８１の上方が振り分け部材６８３によって塞がれると共に、左作動入賞口６８２の上方が開放される。このため、振り分け部材６８３が右側に傾倒した配置となっている間に振り分け装置６８０へと入球した遊技球は、振り分け部材６８３が形成する、正面視右上方向から正面視左下方向に向かう傾斜に沿って左下方向へと流下して、左作動入賞口６８２へと入球する。

【０７７３】

大当たり待機状態において左作動入賞口６８２へと遊技球が入球すると、大当たりの全ラウンドで左特定入賞口６５０ａが開放される大当たりが開始される。左可変入賞装置６５０は、右可変入賞装置６５と異なり、左特定入賞口６５０ａが閉鎖されている間に、左特定入賞口６５０ａへと遊技球が入球可能な位置に遊技球を留めておくことが不可能となるように構成されている。よって、大当たりの１ラウンド目において、遊技球の入球数がバラつき難く、毎回ほぼ同一の個数の賞球を安定して払い出させることができる。よって、タイミングを合わせて遊技球を打ち出す遊技に自信が無い遊技者等に対しては、左特定入賞口６５０ａが開放される大当たりを選択させることができる。

【０７７４】

なお、上述した通り、左作動入賞口６８２へと遊技球が入球した場合に開始される大当たりは、各ラウンドの開始から３０秒が経過するか、或いは遊技球が左特定入賞口６５０ａに４個以上入球した場合にラウンドが終了する。よって、左作動入賞口６８２へと遊技球が入球して開始された大当たり（左契機大当たり）の１ラウンド目では、ほぼ、遊技球が左特定入賞口６５０ａに４個入賞して大当たりが終了する。

【０７７５】

一方、振り分け部材６８３が左側に傾倒した配置になった場合は、右作動入賞口６８１の上方が開放されると共に、左作動入賞口６８２の上方が振り分け部材６８３によって塞がれる。このため、振り分け部材６８３が左側に傾倒した配置となっている間に振り分け装置６８０へと入球した遊技球は、振り分け部材６８３が形成する、正面視左上方向から正面視右下方向に向かう傾斜に沿って右下方向へと流下して、右作動入賞口６８１へと入球する。右作動入賞口６８１へと遊技球が入球した場合には、大当たりの１ラウンド目に右特定入賞口６５ａが開放され、２ラウンド目以降に左特定入賞口６５０ａが開放される大当たり（右契機大当たり）が開始される。この右契機大当たりの１ラウンド目は、右特定入賞口６５ａが開放されてから３０秒が経過するか、或いは遊技球が右特定入賞口６５ａに２個以上入球した場合に終了する。しかしながら、上述した通り、右特定入賞口６５ａへの入賞個数は、右特定入賞口６５ａの開放時点で開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数に応じて、おおよそ２個～６個の範囲で上下する。よって、大当たり待機状態において右作動入賞口６８１へと遊技球が入球した場合は、その入球のタイミングに応じて獲得できる賞球数が可変する遊技性となる。

【０７７６】

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

【０７７７】

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

【０７７８】
次に、図７０を参照して、本第４実施形態における表示演出について説明する。図７０（ａ），（ｂ）は、本第４実施形態における大当たり待機状態において実行される待機状態演出中の表示態様の一例を示した図である。図７０（ａ）は、大当たり待機状態において、振り分け部材６８３が右側に傾倒した状態となっている間の表示態様を示している。
【０７７９】
図７０（ａ）に示した通り、本第４実施形態における大当たり待機状態では、第１実施形態と同様に、表示画面における正面視上部に「大当たり確定！」との文字が表示された表示領域ＨＲ１と、大当たり待機状態となる前に実行されていた変動表示演出において最終的に停止表示（確定表示）された第３図柄の組み合わせ（最終停止図柄）とが表示される。また、図７０（ａ）に示した通り、振り分け部材６８３が右側に傾倒した状態となっている間は、表示画面に形成される表示領域ＨＲ２に対して、「今打つと安心モード！？」との文字と、「賞球を安定して獲得できるよ！」との文字と、振り分け装置６８０へと入球した遊技球が流下する方向（左作動入賞口６８２が配置されている方向）を示す画像とが表示される。また、第１実施形態とは異なり、チャンスメーターＣＭは表示されず、表示画面の右側が空いた状態となる。これらの表示内容により、振り分け装置６８０へ向けて遊技球を発射すると、左作動入賞口６８２へと入球する可能性が高いことを遊技者に認識させることができる。即ち、左作動入賞口６８２へと遊技球を入球させるタイミングとは無関係に、１ラウンド目において安定して５個の遊技球を左特定入賞口６５０ａに入球させることができる遊技性の大当たりが開始されると認識させることができる。
【０７８０】
図７０（ｂ）に示した通り、振り分け部材６８３が左側に傾倒した状態となっている間は、第１実施形態と同様に、表示画面における正面視上部に「大当たり確定！」との文字が表示された表示領域ＨＲ１と、大当たり待機状態となる前に実行されていた変動表示演出において最終的に停止表示（確定表示）された第３図柄の組み合わせ（最終停止図柄）とが表示される。加えて、表示画面の右側に、第１実施形態と同様にチャンスメーターＣＭが表示される。そして、表示画面に形成される表示領域ＨＲ２に対して、「今打つと不安定モード！？」との文字と、「運が良ければ大量獲得！！運が悪ければ、、、」との文字と、振り分け装置６８０へと入球した遊技球が流下する方向（右作動入賞口６８１が配置されている方向）を示す画像とが表示される。これらの表示内容により、振り分け装置６８０へ向けて遊技球を発射すると、右作動入賞口６８１へと入球する可能性が高いことを遊技球に認識させることができる。即ち、開閉扉６５ｆ１に到達している遊技球の個数をチャンスメーターＣＭのゲージ数から判別して、タイミング良く（ゲージ数がより多いタイミングで）右作動入賞口６８１へと遊技球を入球させることでより多くの賞球を獲得できる遊技性の大当たりが開始されると認識させることができる。
【０７８１】
このように、本第４実施形態では、大当たり待機状態において、振り分け装置６８０を狙って遊技球を発射した場合に入球する作動入賞口の種別と、入球により開始される大当たりの概要（遊技性）とを第３図柄表示装置８１において表示させる構成としている。このように構成することで、遊技者に対して自己の趣向に合った遊技性の大当たりを選択させることができる。よって、遊技者毎の好みに合わせて遊技性を切り替えることができる遊技機を提供することができる。
【０７８２】
＜第４実施形態における電気的構成＞
次に、図７１を参照して、第４実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図７１は、ＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。この第４実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１３参照）に対して、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑと、振分状態格納エリア２０３ｒと、振分状態タイマ２０３ｓと、が追加されている点で相違している。その他の構成については、第１実施形態におけるＲＡＭ２０３と同一であるので、そ

の詳細な説明については省略する。

【０７８３】

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

【０７８４】

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

【０７８５】

振分状態タイマ２０３ｓは、振り分け部材６８３の状態を切り替えるまでの残り時間をカウントするためのタイマである。この振分状態タイマ２０３ｓは、大当たり待機状態において振り分け部材６８３の状態が切り替えられる毎にタイマ値が「０」にリセットされ、後述する大当たり開始処理４（図７２参照）が実行される毎に１ずつ加算される（図７２のＳ１１２１）。即ち、メイン処理の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新される。そして、タイマ値が５００以上となった場合に振り分け部材６８３の状態が切り替えられる（図７２のＳＳ１１２４，Ｓ１１２６参照）。

【０７８６】

＜第４実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図７２、および図７３を参照して、第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。まず、図７２を参照して、本第４実施形態における大当たり開始処理４（Ｓ１０４１）について説明する。この大当たり開始処理４（Ｓ１０４１）は、第１実施形態における大当たり開始処理（図３１参照）に代えて実行される処理であり、作動入賞口（右作動入賞口６８１、および左作動入賞口６８２）への入球を監視し、作動入賞口への入球が検出された場合に、作動入賞口の種別に対応する大当たりを開始するための処理である。

【０７８７】

この第４実施形態における大当たり開始処理４（図７２参照）のうち、Ｓ１１０１，Ｓ１１０３、およびＳ１１０４の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり開始

処理（図３１参照）のＳ１１０１，Ｓ１１０３、およびＳ１１０４の各処理と同一の処理が実行される。

【０７８８】

また、本第４実施形態における大当たり開始処理４（図７２参照）では、Ｓ１１０１の処理において入球待機フラグ２０３ｊがオンである（即ち、大当たり待機状態中である）と判別した場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、次いで、振分状態タイマ２０３ｓの値に１を加算し（Ｓ１１２１）、加算後のタイマ値が５００以上であるかを判別する（Ｓ１１２２）。Ｓ１１２２の処理において、加算後の振分状態タイマ２０３ｓのタイマ値が５００以上であると判別した場合は（Ｓ１１２２：Ｙｅｓ）、振り分け部材６８３の状態を切り替えるタイミングになったことを意味するため、振り分け部材６８３の状態を切り替えるためのＳ１１２３～Ｓ１１２９の各処理を実行する。

【０７８９】

具体的には、振分状態格納エリア２０３ｒに格納されたデータが「００Ｈ」であるか（振り分け部材６８３が左側に傾倒した状態であるか）否かを判別する（Ｓ１１２３）。Ｓ１１２３の処理において、「００Ｈ」が格納されていると判別した場合は（Ｓ１１２３：Ｙｅｓ）、左側に傾倒した状態の振り分け部材６８３を、右側に傾倒した状態に可変させ（Ｓ１１２４）、振分状態格納エリア２０３ｒに「０１Ｈ」を格納して（Ｓ１１２５）、処理をＳ１１２８へと移行する。

【０７９０】

一方、Ｓ１１２３の処理において、振分状態格納エリア２０３ｒに格納されたデータが「０１Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ１１２３：Ｎｏ）、右側に傾倒した状態の振り分け部材６８３を、左側に傾倒した状態に可変させ（Ｓ１１２６）、振分状態格納エリア２０３ｒに「００Ｈ」を格納して（Ｓ１１２７）、処理をＳ１１２８へと移行する。

【０７９１】

Ｓ１１２５、またはＳ１１２７の処理後に実行されるＳ１１２８の処理では、切り替え後の振り分け部材６８３の配置を示す振分状態コマンドを設定し（Ｓ１１２８）、振分状態タイマ２０３ｓの値を０にリセットして（Ｓ１１２９）、処理をＳ１１３０へと移行する。

【０７９２】

これに対して、Ｓ１１２２の処理において、更新後の振分状態タイマ２０３ｓの値が５００未満であると判別した場合は（Ｓ１１２２：Ｎｏ）、振り分け部材６８３の状態を切り替えるタイミングではないことを意味するので、Ｓ１１２３～Ｓ１１２９の各処理をスキップして、処理をＳ１１３０へと移行する。Ｓ１１３０の処理では、右作動入賞口６８１への入球を検出したかを判別し（Ｓ１１３０）、入球を検出したと判別した場合は（Ｓ１１３０：Ｙｅｓ）、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑに対して右特定入賞口６５０ａを示すデータである「０１Ｈ」を格納して（Ｓ１１３１）、処理をＳ１１０３へと移行する。これにより、大当たりの１ラウンド目に右特定入賞口６５ａが開放される大当たりの開始を設定することができる。

【０７９３】

一方、Ｓ１１３０の処理において、右作動入賞口６８１への入球を検出していないと判別した場合は（Ｓ１１３０：Ｎｏ）、次に、左作動入賞口６８２への入球を検出したか判別する（Ｓ１１３２）。Ｓ１１３２の処理において、左作動入賞口６８２への入球を検出したと判別した場合は（Ｓ１１３２：Ｙｅｓ）、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑに対して左特定入賞口６５０ａを示すデータである「０２Ｈ」を格納して（Ｓ１１３３）、処理をＳ１１０３へと移行する。これに対し、Ｓ１１３２の処理において、左作動入賞口６８２への入球を検出していないと判別した場合は（Ｓ１１３２：Ｎｏ）、大当たり待機状態の終了タイミングではないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【０７９４】

また、本第４実施形態における大当たり開始処理４（Ｓ１０４１）では、Ｓ１１０４の処理が終了すると、次に、振分状態タイマ２０３ｓを０にリセットして（Ｓ１１３４）、

本処理を終了する。このＳ１１３４の処理において、大当たり待機状態の終了時に振分状態タイマ２０３ｓをリセットしておくことにより、次の大当たり待機状態において、振分状態タイマ２０３ｓがリセットされた状態からタイマ値の更新を開始できる。

【０７９５】

次に、図７３を参照して、本第４実施形態における大当たり制御処理４（Ｓ１０４２）について説明する。図７３は、大当たり制御処理４（Ｓ１０４２）を示したフローチャートである。この大当たり制御処理４（Ｓ１０４２）は、第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）に代えてメイン処理（図３０参照）の中で実行される処理であり、大当たり制御処理（図３２参照）と同様に、右特定入賞口６５ａ、および左特定入賞口６５０ａの開閉動作を制御するための処理である。

【０７９６】

この第４実施形態における大当たり制御処理４（図７３参照）のうち、Ｓ１２０１～Ｓ１２０５、およびＳ１２０７～Ｓ１２１７の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）のＳ１２０１～Ｓ１２０５、およびＳ１２０７～Ｓ１２１７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４実施形態における大当たり制御処理４（図７３参照）では、Ｓ１２０５の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合に（Ｓ１２０５：Ｙｅｓ）、今回開始されるラウンドが１ラウンドであるかを判別する（Ｓ１２３１）。

【０７９７】

Ｓ１２３１の処理において、１ラウンドであると判別した場合は（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑに格納されているデータに対応する特定入賞口の開放を設定して（Ｓ１２３２）、処理をＳ１２０７へと移行する。より具体的には、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑに格納されているデータが「０１Ｈ」であれば、右特定入賞口６５ａの開放を設定する一方で、格納されているデータが「０２Ｈ」であれば、左特定入賞口６５０ａの開放を設定する。

【０７９８】

一方、Ｓ１２３１の処理において、今回開始されるラウンドが１ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ１２３２：Ｎｏ）、左特定入賞口６５０ａの開放を設定して（Ｓ１２３３）、処理をＳ１２０７へと移行する。

【０７９９】

この大当たり制御処理４（図７３参照）を実行することで、大当たりの１ラウンド目において、遊技者が大当たり待機状態において通過させた（選択した）作動入賞口の種別に応じた特定入賞口を開放させることができる。よって、大当たりの１ラウンド目において、遊技者が選択した作動入賞口の種別に応じた遊技性を提供することができる。

【０８００】

＜第４実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図７４を参照して、本第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。図７４は、本第４実施形態における当たり関連処理４（Ｓ４３４１）を示すフローチャートである。この当たり関連処理４（Ｓ４３４１）は、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理（図３７参照）と同様に、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。

【０８０１】

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

【０８０２】
Ｓ４４４１の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に振分状態コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４４１：Ｙｅｓ）、受信した振分状態コマンドが示す振分状態に対応する待機状態演出の態様に更新するための表示用コマンドを設定して（Ｓ４４４２）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４４１の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に振分状態コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４４１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０８０３】
この当たり関連処理４（図７４参照）により、振り分け部材６８３の状態が切り替わる毎に、切り替わり後の状態に応じた表示態様（図７０（ａ），（ｂ）参照）を設定することができる。よって、大当たり待機状態となった場合に、遊技者は、第３図柄表示装置８１の表示内容を確認するだけで、現在の振り分け装置６８０の状態が、遊技球を入球させた場合に自己の趣向に合った遊技性の大当たりが開始される状態であるか否かを容易に判別することができる。
【０８０４】
以上説明した通り、本第４実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たりとなった場合に遊技球が入球可能となる２種類の特定入賞口（右特定入賞口６５ａ、左特定入賞口６５０ａ）を設ける構成としている。より具体的には、右特定入賞口６５ａは、閉鎖されている間に、右特定入賞口６５ａが開放されると入球可能となる位置（開閉扉６５ｆ１の上面）に遊技球を比較的長い時間滞在させることが可能となる構成となっている一方で、左特定入賞口６５０ａは、閉鎖されている間に、左特定入賞口６５０ａへと遊技球が入球可能な位置に遊技球を留めておくことが不可能となるように構成されている。加えて、本第４実施形態では、大当たりの開始契機となる２種類の作動入賞口（右作動入賞口６８１、左作動入賞口６８２）を設け、大当たり待機状態において入球させる作動入賞口を遊技者に選択させる構成としている。右作動入賞口６８１へと遊技球が入球すれば、大当たりの毎ラウンドで右特定入賞口６５ａが開放される右契機大当たりが開始され、左作動入賞口６８２へと遊技球が入球すれば、大当たりの毎ラウンドで左特定入賞口６５０ａが開放される左契機大当たりが開始される。これにより、右作動入賞口６８１へと遊技球を入球させるタイミングで開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数が、１ラウンド目に獲得できる賞球数に大きく影響を及ぼす遊技性と、大当たり待機状態中の状況が獲得賞球数に影響しない遊技性とを、遊技者に対して選択させることができる。よって、遊技者毎の趣向に沿った遊技性を提供することができる。
【０８０５】
なお、本第４実施形態では、左契機大当たりとなった場合には、大当たり待機状態において左特定入賞口６５０ａへと入球可能な位置に遊技球を滞在させておくことが不可能となるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、開閉扉６５ｆ１の上面よりも少ない範囲で、所定数（例えば、１個）まで遊技球を左特定入賞口６５０ａに入球可能な位置に滞在させることが可能に構成してもよい。このように構成することで、左作動入賞口６８２を遊技者が選択した場合にも、遊技球を入球させるタイミングに応じて有利度合いが可変する遊技性を提供することができる。
【０８０６】
本第４実施形態では、右契機大当たりとなった場合に、大当たりの全ラウンドで右特定入賞口６５ａを開放させる一方で、左契機大当たりとなった場合には、全ラウンドで左特定入賞口６５０ａを開放させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、１ラウンド目のみ作動入賞口に対応する特定入賞口を開放させる構成とし、２ラウンド目以降は共通の特定入賞口を開放させる構成としてもよい。このように構成したとしても、１ラウンド目における遊技性を、遊技球が入球した作動入賞口の種別に応じて切り替えることができる。
【０８０７】
本第４実施形態では、入球した作動入賞口の種別に応じて右契機大当たりと、左契機大

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

【０８０８】

＜第５実施形態＞

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

【０８０９】

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

【０８１０】

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

【０８１１】

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

【０８１２】

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

【０８１３】

＜第５実施形態の電気的構成＞

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

【０８１４】

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

【０８１５】

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

【０８１６】

図７６（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対しては、「大当たりＡ５」が対応付けて規定されている（図７６の２０２ｂ１参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ５」となるカウンタ値は５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ５」が決定される割合は５％（５／１００）である。この「大当たりＡ２」は、第１実施形態における「大当たりＡ」と同様にラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の確変状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＡ５」は、オープニング期間、およびエンディング期間として、比較的長い期間が設定される大当たり種別の１種である。上述した通り、本第５実施形態では、大当たりの全てのラウンドにおいて、３０秒が経過するか、或いは、２個以上の遊技球が右特定入賞口６５ａに入球することで右特定入賞口６５ａが閉鎖されてラウンドが終了する。このため、オープニング期間、およびインターバル期間が長ければ、閉鎖期間の間により多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることができるので、次のラウンドの開始時に、より多くの遊技球が開閉扉６５ｆ１に乗っている状態とすることができる。つまり、新たなラウンドが開始されて開閉扉６５ｆ１が開放された場合に、より多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１から落下させて右特定入賞口６５ａに入球させることができる。これにより、各ラウンドで規定されている上限の入球個数（２個）を超える個数の遊技球が右特定入賞口６５ａに入球する（オーバー入賞する）可能性が高くなるので、遊技者にとって賞球数の面で有利となり易くなる。一方、オープニング期間、およびインターバル期間が短ければ、これらの閉鎖期間の間に開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させることが困難になるので、大当たりの各ラウンドにおいて、上限（規定）個数（即ち、２個）の遊技球が入球してラウンドが終了する可能性が高くなる（オーバー入賞する可能性が低くなる）。つまり、賞球数の面で不利となり易

くなる。以降の説明では、オープニング期間、およびインターバル期間が長い大当たり（各ラウンドで獲得する賞球が多くなり易い大当たり）のことを「長間隔大当たり」と称し、オープニング期間、およびインターバル期間が短い大当たり（各ラウンドで獲得する賞球が多くなり難い大当たり）のことを「短間隔大当たり」と称する。

【０８１７】

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

【０８１８】

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

【０８１９】

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

【０８２０】

第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７５～９９」の範囲に対しては、「大当たりＥ５」が対応付けて規定されている（図７６の２０２ｂ５参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ５」となるカウンタ値は２５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ５」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。この「大当たりＥ５」は、第１実施形態における「大当たりＣ」と同様にラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＥ５」は、短間隔大当たりの一種である。このため、長間隔大当たりに比べて各ラウンドで獲得する賞球数が多くなり難い。

【０８２１】

また、第２特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対しては、「大当たりＦ５」が対応付けて規定されている（図７６の２０２ｂ６参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＦ５」となるカウンタ値は５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に

「大当たりＦ５」が決定される割合は５％（５／１００）である。この「大当たりＦ５」は、第１実施形態における「大当たりＤ」と同様にラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の確変状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＦ５」は、長間隔大当たりの一種である。このため、短間隔大当たりに比べて各ラウンドで獲得する賞球数が多くなり易い。

【０８２２】

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

【０８２３】

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

【０８２４】

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

【０８２５】

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

【０８２６】

具体的には、大当たり種別が「大当たりＡ５」，「大当たりＢ５」，「大当たりＤ５」，「大当たりＦ５」～「大当たりＨ５」（長間隔大当たり）に対しては、オープニング期間として「５秒間」が対応付けて規定されていると共に、インターバル期間として「３秒間」が対応付けて規定されている（図７６（ｃ）の２０２ｅ１参照）。また、大当たり種別が「大当たりＣ５」，「大当たりＥ５」（短間隔大当たり）に対しては、オープニング

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

【０８２７】

＜第５実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図７７から図７９を参照して、第５実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。まず、図７７を参照して、本第５実施形態における特別図柄変動処理５（Ｓ１２１）について説明する。この特別図柄変動処理５（Ｓ１２１）は、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）に代えてタイマ割込み処理（図２１参照）の中で実行される処理であり、特別図柄変動処理（図２２参照）と同様に、第１図柄表示装置３７における表示の設定や、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定するための処理である。

【０８２８】

この第５実施形態における特別図柄変動処理５（図７７参照）のうち、Ｓ２０２～Ｓ２１９、およびＳ２２２～Ｓ２２４の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）のＳ２０２～Ｓ２１９、およびＳ２２２～Ｓ２２４の各処理と同一の処理が実行される。

【０８２９】

また、本第５実施形態における特別図柄変動処理５（図７７参照）が開始されると、大当たり中であるか否かを判別して（Ｓ２４１）、大当たり中であれば（Ｓ２４１：Ｙｅｓ）、処理をそのまま終了する。一方、Ｓ２４１の処理において、大当たり中ではないと判別した場合は（Ｓ２４１：Ｎｏ）、処理をＳ２０２へと移行する。

【０８３０】

また、本第５実施形態における特別図柄変動処理５（図７７参照）では、Ｓ２１９の処理が終了すると、大当たり開始フラグ２０３ｋをオンに設定して（Ｓ２４２）、処理をＳ２２４へ移行する。

【０８３１】

次に、図７８のフローチャートを参照して、本第５実施形態における大当たり制御処理５（Ｓ１０５２）について説明する。この大当たり制御処理５（Ｓ１０５２）は、第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）に代えてメイン処理（図３０参照）の中で実行される処理であり、右特定入賞口６５ａの開閉動作を制御するための処理である。

【０８３２】

この大当たり制御処理５（図７８参照）のうち、Ｓ１２０１，Ｓ１２０３～Ｓ１２０９、およびＳ１２１０～Ｓ１２１７の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）のＳ１２０１，Ｓ１２０３～Ｓ１２０９、およびＳ１２１０～Ｓ１２１７の各処理と同一の処理が実行される。

【０８３３】

また、本第５実施形態における大当たり制御処理５（図７８参照）では、Ｓ１２０１の処理において大当たり開始フラグ２０３ｋがオンであると判別した場合は（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、期間長選択テーブル２０２ｅ（図７６（ｃ）参照）を読み出して（Ｓ１２４１）、読み出した期間長選択テーブル２０２ｅから今回の大当たり種別に対応する長さのオープニング期間を特定し、その特定した期間を示すオープニングコマンドを設定する（Ｓ

１２４２）。Ｓ１２４２の処理では、長間隔大当たりの場合には５秒間のオープニング期間を示すオープニングコマンドを設定し、短間隔大当たりの場合には１秒間のオープニング期間を示すオープニングコマンドを設定する。Ｓ１２４２の処理が終了すると、処理をＳ１２０３に移行する。

【０８３４】

また、本第５実施形態における大当たり制御処理５（図７８参照）では、Ｓ１２０８の処理において右特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したと判別した場合に（Ｓ１２０８：Ｙｅｓ）、大当たり種別に応じたインターバル期間を設定するためのインターバル設定処理を実行して（Ｓ１２４３）、本処理を終了する。このインターバル設定処理（Ｓ１２４３）の詳細について、図７９を参照して説明する。

【０８３５】

図７９は、インターバル設定処理（Ｓ１２４３）を示すフローチャートである。このインターバル設定処理（Ｓ１２４３）では、まず、今回成立した閉鎖条件が、最終ラウンドの終了に伴う閉鎖であったかを判別し（Ｓ１４０１）、最終ラウンドの終了に伴う閉鎖であると判別した場合は（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、インターバル期間を設定する必要が無いため、そのまま本処理を終了する。

【０８３６】

一方、Ｓ１４０１の処理において、最終ラウンド以外のラウンドの終了に伴う閉鎖条件が成立したと判別した場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、期間長選択テーブル２０２ｅを読み出して（Ｓ１４０２）、今回の大当たり種別に対応するインターバル期間の長さを、読み出した期間長選択テーブル２０２ｅから選択（特定）する（Ｓ１４０３）。そして、Ｓ１４０３の処理で特定した長さのインターバル期間の開始を設定して（Ｓ１４０４）、本処理を終了する。

【０８３７】

このインターバル設定処理（図７９参照）を実行することで、長間隔大当たりであるか、短間隔大当たりであるかに応じてインターバル期間の長さを可変させることができる。これにより、長間隔大当たりでは、インターバル期間毎に閉鎖中の開閉扉６５ｆ１の上面に多量の遊技球を到達させることができるので、次のラウンドの開始時に右特定入賞口６５ａへと多量の遊技球をオーバー入賞させることができる。これに対して、短間隔大当たりとなった場合には、インターバル期間として極めて短い期間（０．５秒間）が設定されるので、インターバル期間中に開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させることが困難となる。よって、各ラウンドでオーバー入賞が発生し難くなるので、各ラウンドで獲得できる賞球数が少なくなる。よって、大当たり種別として長間隔大当たりが選択されることを期待して遊技を行わせることができる。

【０８３８】

以上説明した通り、第５実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たりのオープニング期間、およびインターバル期間が比較的長い長間隔大当たりと、大当たりのオープニング期間、およびインターバル期間が比較的短い短間隔大当たりとを設ける構成としている。長間隔大当たりとなった場合には、大当たりが報知されてから１ラウンド目が開始されるまでの間の閉鎖期間（オープニング期間）、および１のラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの間の閉鎖期間（インターバル期間）において、右打ちを行うことで多量の賞球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることができる。よって、閉鎖期間が経過して右特定入賞口６５ａが開放される際に、開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球を一気に右特定入賞口６５ａへと入球させることができるので、大当たりの各ラウンドでオーバー入賞が発生する割合を高くすることができる。一方、短間隔大当たりの場合には、閉鎖期間の間に右打ちを行っていても、閉鎖期間が短すぎて開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球がほとんど到達しないまま次のラウンドが開始されてしまう。よって、オーバー入賞が発生し難くなるので、長間隔大当たりよりも賞球数の面で不利となる。これらにより、大当たりのラウンド数や、大当たり終了後の遊技状態の他に、オーバー入賞の発生し易さも大当たり種別に応じて異ならせることができるので、大当たり種別毎の有利度合いの差をより大

きくすることができる。よって、大当たりとなった場合に、大当たりの種別により注目して遊技を行わせることができる。

【０８３９】

なお、本第５実施形態では、全ての閉鎖期間が長い長間隔大当たりと、全ての閉鎖期間が短い短間隔大当たりとの２種類のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。より多くの種類を設ける構成としても良い。具体的には、例えば、長間隔大当たり、および短間隔大当たりに加えて、大当たりの所定ラウンド（例えば、３ラウンド目）までは閉鎖期間として長間隔（例えば、３秒間）が設定され、以降のラウンドでは短間隔（例えば、０．５秒間）が設定される大当たり種別や、逆に、所定のラウンド（例えば、３ラウンド目）までは閉鎖期間として短間隔（例えば、０．５秒間）が設定され、以降のラウンドでは長間隔（例えば、３秒間）が設定される大当たり種別を設ける構成としても良い。また、例えば、短間隔と長間隔とが交互に繰り返される大当たり種別を設ける構成としても良い。このように構成することで、オープニング期間が短間隔であったとしても、所定のラウンドを経過したら長間隔になる大当たり、または短間隔と長間隔が交互に繰り返される大当たりになることを遊技者に期待させることができる。また、オープニング期間が長間隔であった場合には、全ての閉鎖期間に長間隔が設定される大当たりであることを期待させることができる。これにより、大当たり種別を予測させる楽しみを遊技者に与えることができる。

【０８４０】

本第５実施形態では、長間隔大当たりとなった場合に、オープニング期間と、インターバル期間とをどちらも長間隔とし、短間隔大当たりとなった場合に、オープニング期間と、インターバル期間とをどちらも短間隔とするこうせいとしていたが、これに限られるものではない。例えば、一方は共通の長さの期間とし、他方の期間の長さのみを大当たり種別に応じて異ならせる構成としてもよい。これにより、制御を簡素化することができるので、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。

【０８４１】

本第５実施形態では、大当たり種別に応じてオープニング期間とインターバル期間との長さを異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、又は加えて、大当たりに当選した時点の遊技状態に応じて、オープニング期間とインターバル期間とのうち少なくとも一方を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、遊技者に不利な特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態では、短いオープニング期間（例えば、１秒間）、およびインターバル期間（例えば、０．５秒間）が設定される一方で、普通図柄の時短状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）では、長いオープニング期間（例えば、５秒間）、およびインターバル期間（例えば、３秒間）が設定される大当たり種別を設ける構成としてもよい。これにより、遊技者に有利な確変状態、および時短状態の有利度合いを更に向上させることができる。また、逆に、遊技者に不利な遊技状態において、長い閉鎖期間が設定され、有利な遊技状態では短い閉鎖期間が設定される構成としてもよい。これにより、遊技者に不利な状態で大当たりとなった場合に、より多くの賞球を獲得できるので、不利な状態になった場合に遊技を辞めてしまうことを抑制できる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、遊技状態、若しくは大当たり種別に応じて閉鎖期間の長さを可変させる制御は、必ずしも本実施形態における右可変入賞装置６５と組み合わせる必要はない。オーバー入賞を意図的に発生させることができない構造の可変入賞装置（例えば、上記各実施形態における左可変入賞装置６５０）のみが設けられているパチンコ機１０に適用してもよい。これにより、閉鎖期間を状況（当選した大当たり種別、当選した時点の遊技状態等）に応じて可変させることができるので、閉鎖期間で実行する演出を異ならせることができる。よって、演出態様を多様化させることができる。

【０８４２】

＜第５実施形態の変形例＞

次に、図８０を参照して、上述した第５実施形態の変形例について説明する、上述した

第５実施形態では、１の可変入賞装置６５を用いて、オーバー入賞し易い大当たり種別と、オーバー入賞し難い大当たり種別とを設ける技術について説明した。これに対して本変形例では、２種類の可変入賞装置（下可変入賞装置６５、上可変入賞装置６５０）を用いて、閉鎖期間を変えずにオーバー入賞が発生する可能性を異ならせる技術について説明する。

【０８４３】

図８０は、第５実施形態の変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を示した図である。図８０に示した通り、本変形例では、上記各実施形態における右可変入賞装置６５と同一の構造の下可変入賞装置６５が、上記各実施形態における右可変入賞装置６５と同一の位置に配置されている。また、下可変入賞装置６５の上方には、上記第１～第４実施形態における左可変入賞装置６５０と同一の構造の上可変入賞装置６５０が配設されている。本変形例では、大当たり種別に応じて、上可変入賞装置６５０の上特定入賞口６５０ａと、可変入賞装置６５の下特定入賞口６５ａとが１ラウンド毎に交互に開放される大当たり種別（交互大当たり）と、大当たりの毎ラウンドで下特定入賞口６５ａが開放される大当たり種別（片方大当たり）とが少なくとも設けられている。また、各閉鎖期間（オープニング期間、インターバル期間）は、上述した第５実施形態における短間隔大当たりと同一の期間が設定される。このように構成した場合、片方大当たりでは、上述した第５実施形態における短間隔大当たりと同一の動作となるので、ほとんどオーバー入賞が発生せず、賞球数の面で不利となる。

【０８４４】

一方で、交互大当たりとなった場合には、上特定入賞口６５０ａが開放されているラウンドにおいて右打ちを行うと、一部の遊技球が上特定入賞口６５０ａの右側を抜けて（上特定入賞口６５０ａに入賞せずに）下方へと流下し、開閉扉６５ｆ１の上面に到達する場合がある。つまり、次のラウンド（下特定入賞口６５ａが開放されるラウンド）の開始時に、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球が１又は複数配置されている状態となる可能性がある。これにより、開閉扉６５ｆ１の上面に到達した遊技球が多いほど、次のラウンド（下特定入賞口６５ａが開放されるラウンド）におけるオーバー入賞の発生割合が高くなる。よって、交互大当たりとなった場合に、遊技者に対して、上特定入賞口６５０ａの右側を抜けて開閉扉６５ｆ１の上面に到達し易くなる発射強度となるように工夫して遊技を行わせることができる。つまり、上特定入賞口６５０ａが開放されている最大３０秒間の間に、より多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面へ到達させてから上特定入賞口６５０ａに上限個数（２個）以上の遊技球を入球させることを狙って遊技を行わせることができる。これにより、交互大当たりとなった場合には、遊技者の遊技方法に応じて獲得できる賞球が異なってくるので、技術に自信のある遊技者に対して、積極的にパチンコ機１０で遊技を行わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０８４５】

＜第６実施形態＞

次に、図８１から図９０を参照して、第６実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第５実施形態では、大当たり種別に応じてオープニング期間、およびエンディング期間の長さ（閉鎖期間の長さ）を異ならせることにより、各閉鎖期間において右可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１に到達させることが可能な遊技球の数を異ならせる構成とした。これにより、各ラウンドの開始時に開閉扉６５ｆ１上面を通過中の遊技球（即ち、右特定入賞口６５ａが開放された場合に、右特定入賞口６５ａの内部へと誘導される位置に配置されている遊技球）の数を異ならせることが可能となるように構成した。２個を上回る遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることが可能な長さの閉鎖期間が設定される長間隔大当たりでは、閉鎖期間中に連続して遊技球を開閉扉６５ｆ１に向けて発射し続けるだけで、次のラウンドの開始時に開閉扉６５ｆ１上を通過中の遊技球を全て、開放された右特定入賞口６５ａへと入賞させることができる。よって、遊技球が２個以上入賞することで終了する大当たりの各ラウンドにおいて、閉鎖期間中に連続して右打ちを行うだけで、規定個数（２個）を上回る個数の遊技球を入球させることができる。一方、

２個以下の遊技球のみを開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることが可能な長さの閉鎖期間が設定される短間隔大当たりでは、大当たりの各ラウンドの開始時に開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数がほぼ２個以下になる。これにより、大当たりの各ラウンドにおいて、ほぼ、規定個数（２個）の遊技球のみが入球してラウンドが終了する。これらによって、大当たり種別に応じて大当たりの各ラウンドで獲得可能となる賞球数を異ならせることができるので、大当たり種別毎の有利度合いの差をより大きくすることができる。

【０８４６】

これに対して本第６実施形態では、オープニング期間の長さが大当たり種別によらず０．５秒間で固定となるように構成している。つまり、オープニング期間が開始されてから右打ちを行ったとしても、遊技球が開閉扉６５ｆ１に到達するよりも前にオープニング期間が終了して右特定入賞口６５ａが開放されてしまう構成としている。そして、変動表示演出の実行中における示唆内容により、変動表示中から遊技球を発射した方がよいかどうか（開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球が複数到達した状態で開閉扉６５ｆ１が開放されるかどうか）を遊技者に判断させる構成としている。即ち、変動表示の実行中に、右打ちを行った場合に有利となる可能性を遊技者に報知する演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して演出の内容から右打ちを行った方がよいかどうかを予測させて、右打ちを行った方がよいと判断した場合に、変動が終了するよりも前に右打ちを開始させることができる。よって、予測通りに開閉扉６５ｆ１が開放された場合には、遊技者に対して自力でオーバー入賞を発生させたことに対する幸福感を抱かせることができる。

【０８４７】

この第６実施形態におけるパチンコ機１０が、第５実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、右可変入賞装置６５に設けられている通過検出センサ２２８の配置および個数を変更した点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０８４８】

まず、図８１を参照して、本第６実施形態における右可変入賞装置６５に設けられている通過検出センサ２２８の配置について説明する。図８１は、本第６実施形態における右可変入賞装置６５の上面図である。図８１に示した通り、本第６実施形態における右可変入賞装置６５は、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路の入口側（正面視右側）、および出口側（正面視左側）に、それぞれ遊技球の通過を検出可能な通過検出センサ２２８ｇ１，２２８ｇ２が設けられている。通過検出センサ２２８ｇ１により開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路へと流入する遊技球を検出することができる。また、通過検出センサ２２８ｇ２により、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路を通過しきって開閉扉６５ｆ１の左側へと排出された遊技球を検出することができる。本第６実施形態では、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路へと流入する遊技球の個数（通過検出センサ２２８ｇ１によって検出された遊技球の個数）と、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路から排出された遊技球の個数（通過検出センサ２２８ｇ２によって検出された遊技球の個数）との差分を算出することにより、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数を、より正確に把握することが可能に構成している。

【０８４９】

また、図８１に示した通り、本第６実施形態における右可変入賞装置６５では、遊技球の流下を妨げる（遊技球を減速させて開閉扉６５ｆ１の上面を遊技球が通過するのに要する期間を長くする）ための構成として、開閉扉６５ｆ１の上面の凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ

１ｃに加えて、開閉扉６５ｆ１の左右にも、遊技球の流下を妨げることが可能な凸部６５ｆ１ｄ，６５ｆ１ｅが設けられている。凸部６５ｆ１ｄにより、右可変入賞装置６５の右側から流下してきた遊技球を、右可変入賞装置６５の上面における正面視手前側から、開閉扉６５ｆ１の上面の流路に流入させることができる。また、凸部６５ｆ１ｅにより、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路から排出される際に、排出位置を右可変入賞装置６５における正面視手前側に限ることができる。これらの開閉扉６５ｆ１の上面の流路の入口側（正面視右側）、および出口側（正面視左側）の遊技球が通過可能な流路（凸部６５ｆ１ｄ，６５ｆ１ｅで妨げられていない範囲）は、遊技球が１個のみ通過可能な幅（遊技球１．５個分の幅）で構成されており、その中央にそれぞれ通過検出センサ２２８ｇ１，２２８ｇ２が配設されている。入口側、および出口側の流路を上記各実施形態よりも狭くする（遊技球１．５個分の幅にする）ことにより、１個の入口側、および出口側に設けられている通過検出センサ２２８ｇ１，２２８ｇ２によって、開閉扉６５ｆ１の上面の流路へと流入する遊技球と、流路から流出する遊技球とをより確実に検出することができる。よって、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数をより正確に把握することができる。

【０８５０】

次に、図８２～図８４を参照して、本第６実施形態における変動表示演出の実行中に、第３図柄表示装置８１に表示される可能性がある右打ち期待度示唆演出について説明を行う。この右打ち期待度示唆演出は、スーパーリーチまたはスペシャルリーチに発展する変動表示演出の一部で実行される可能性がある演出であり、開閉扉６５ｆ１の上面に向けて遊技球を発射した場合に遊技者に有利となるかどうかの期待度を示唆するための演出である。即ち、変動表示中に開閉扉６５ｆ１の上面の流路に遊技球をより多く到達させた場合に、右特定入賞口６５ａが開放されてオーバー入賞が発生するかどうかの期待度を示唆するための演出である。

【０８５１】

図８２（ａ）は、右打ち期待度示唆演出が設定されたスーパーリーチ中の表示態様を示した図である。上述した通り、本第６実施形態では、スーパーリーチ、又はスペシャルリーチ演出に発展した場合の一部で、右打ち期待度示唆演出が実行される。この右打ち期待度示唆演出では、図８２（ａ）に示した通り、剣と盾とを所持した冒険者のキャラクタと、敵である怪獣とが睨み合っている画像が第３図柄表示装置８１の表示画面上に表示される。また、表示画面の上側には、「敵を倒せ！！」という文字が表示された表示領域ＨＲ４が形成されると共に、表示領域ＨＲ４の右側に、リーチ状態で変動中の第３図柄が縮小表示される。これらの表示内容により、冒険者が敵である怪獣を倒すことができれば大当たりになるということを遊技者に理解させることができる。

【０８５２】

なお、図８２（ａ）に示した通り、怪獣の胴体には十文字に交差した傷が付いている。更に、本第６実施形態における右可変入賞装置６５の正面視手前側には、怪獣の胴体に付いている傷を模した装飾が施されている。これにより、怪獣の傷と右可変入賞装置６５とが関連しているかのような印象を遊技者に抱かせることができる。なお、詳細については後述するが、本第６実施形態では、冒険者が怪獣の傷を狙って攻撃を行う演出が実行される。そして、これに合わせて、遊技者参加型の演出として、怪獣の傷を模した装飾が施された右可変入賞装置６５を狙って遊技球を発射させる演出が実行される。

【０８５３】

図８２（ｂ）に示した通り、右打ち期待度示唆演出において、冒険者と怪獣とが睨み合う画像が表示された後、怪獣の腹部から上側がズームアップされて表示されると共に、怪獣の画像の右側に、怪獣の残りの体力を示す体力ゲージＬＧが表示された表示領域ＨＲ５が形成される。これらの表示内容により、怪獣の残り体力を遊技者に視覚的に分かり易く理解させることができる。

【０８５４】

また、怪獣の左側には、怪獣の傷を指し示す矢印の画像が表示されると共に、表示領域

ＨＲ４に対して、「傷を狙うんだ！！」との文字と、傷を模した画像とが表示される。更に、右可変入賞装置６５における傷を模した装飾の箇所付近が、今回の演出の期待度に応じた色に発光する。これらの演出内容により、傷を模した装飾が施された右可変入賞装置６５を狙って遊技球を発射することで、オーバー入賞が発生する可能性があることを遊技者に対して示唆することができる。

【０８５５】

なお、本第６実施形態における右可変入賞装置６５は、傷を模した装飾の箇所付近を発光させるために、複数種類の発光色の発光ダイオード（ＬＥＤ）が内蔵されている。即ち、白色ＬＥＤと、青色ＬＥＤと、緑色ＬＥＤと、赤色ＬＥＤとが内蔵されている。詳細については後述するが、本第６実施形態では、白色の発光色が最も期待度が低く、青色が白色よりも期待度が高く、緑色が青色よりも期待度が高く、赤色が最も期待度が高くなるように構成されている。これにより、右可変入賞装置６５の発光色を手掛かりとして、開閉扉６５ｆ１の上面へと遊技球を発射した場合に有利となるか（右特定入賞口６５ａが開放されてオーバー入賞が発生するか）どうかを推測させることができる。よって、右打ち期待度示唆演出の内容により注目して遊技を行わせることができる。

【０８５６】

図８３（ａ）は、右打ち期待度示唆演出において、遊技者が右打ちにより開閉扉６５ｆ１の上面を狙って遊技球を発射した場合の表示態様である。図８３（ａ）に示した通り、右打ち期待度示唆演出において、怪獣の傷を狙って攻撃を行うように示唆する表示内容（図８２（ｂ）参照）が表示された後は、遊技球が通過検出センサ２２８ｇ１を通過する毎に、冒険者が怪獣の傷に攻撃を加えることで怪獣の体力ゲージＬＧが１ゲージずつ減少する演出が実行される。このゲージが減少する演出を実行することにより、右打ちを行った方が怪獣を倒しやすくなるかのように遊技者に思わせることができるので、遊技球を積極的に右打ちさせることができる。よって、遊技者の右打ち期待度示唆演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【０８５７】

なお、本第６実施形態における右打ち期待度示唆演出では、特別図柄の抽選結果が大当たりの場合に、体力ゲージＬＧのゲージ数が０まで減少し得る一方で、特別図柄の抽選結果が外れの場合には、残り１ゲージまでしか減少しない（ゲージ数が０になることはない）構成としている。これにより、特別図柄の抽選結果を第３図柄が停止表示されるよりも前に知りたいと考える遊技者に対して、より積極的に遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面へ向けてと発射させることができる。これにより、遊技者の右打ち期待度示唆演出に対する参加意欲をより向上させることができる。

【０８５８】

図８３（ｂ）は、特別図柄の抽選で大当たりとなり、右打ち期待度示唆演出が設定された変動表示が実行された場合における変動停止時の表示態様の一例を示した図である。図８３（ｂ）に示した通り、大当たりを報知する場合には、表示領域ＨＲ３において第３図柄が同一の数字が揃った状態で停止表示される。これに加えて、冒険者の攻撃によって怪獣が倒れると共に、体力ゲージのゲージ数が０に減少する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ４に対して「勝利」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりになったことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【０８５９】

また、これらの表示内容はオープニング期間中も表示され続ける。上述した通り、本第６実施形態では、オープニング期間が０．５秒間と極めて短くなるように構成している。よって、右打ち期待度示唆演出を、オープニング期間まで用いて実行することにより、０．５秒間だけ演出を行うことで演出が不自然となってしまうことを防止する構成としている。オープニング期間の終了時には、右特定入賞口６５ａが開放されるので、右打ち期待度示唆演出の実行中に遊技者が右打ちを行って開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させていた場合には、遊技球が開放された右特定入賞口６５ａへと入球する。

【０８６０】

次に、図８４を参照して、本第６実施形態において右打ち期待度示唆演出が設定された変動表示演出の前後における表示態様の経時変化について説明する。図８４（ａ）は、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合の変動表示演出で右打ち期待度示唆演出が実行された場合における表示態様の経時変化を示した図である。図８４（ａ）では、変動時間が６０秒間のスーパーリーチが変動種別として選択された場合を例にとって説明する。図８４（ａ）に示した通り、大当たりに対応する変動表示が開始されると、まず、通常の変動表示が開始され、各図柄列を構成する第３図柄の変動表示が開始される。そして、第３図柄の変動表示が開始されてから１０秒間が経過すると、リーチ状態が発生する。即ち、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３とが同一の数字を付した第３図柄で停止表示され、中図柄列Ｚ２のみが変動表示されている状態となる。

【０８６１】

リーチ状態が発生してから２０秒間が経過すると、スーパーリーチに発展すると共に、右打ち期待度示唆演出（図８２（ａ）参照）が開始される。そして、この右打ち期待度示唆演出が開始されてから２６秒間が経過すると（即ち、変動終了まで残り４秒間になると）、表示領域ＨＲ４に「傷を狙うんだ！！」との文字が表示される演出（図８２（ｂ）参照）が実行される。この演出では、上述した通り、右可変入賞装置６５の発光色によって、右打ちを行った場合に有利となるかどうかの期待度を示唆する構成としている。変動時間が終了するまでの間の残りの４秒間と、大当たりのオープニング期間の０．５秒間との４．５秒間に渡って右打ちを行うことで、７個前後の遊技球を発射することができるので、１ラウンドの開始時に７個前後の遊技球をほぼ同時に入球させることができる。以降の説明では、右可変入賞装置６５の発光色によって右打ちを行った場合に有利となるか否かの期待度を報知する演出（表示画面に「傷を狙うんだ！！」との文字が表示される演出）のことを、「期待度報知演出」と称する。

【０８６２】

なお、実際には、発光色を確認して、開閉扉６５ｆ１が開放されるかどうかを判断してから発射を開始する場合が大半となるので、発射までに要する期間が長くなるほど、オーバー入賞の個数が少なくなる。外れの場合に遊技球を発射してしまうと、発射した全ての遊技球が無駄となる（ほぼ全ての遊技球がアウト口６６から排出されてしまう）ため、演出発生時に毎回即座に右打ちを行う遊技方法で遊技を行うと、却って損になってしまうためである。よって、遊技者に対して、「傷を狙うんだ！！」との文字が表示される演出（期待度報知演出）が発生する毎に、右特定入賞口６５ａが開放されるかどうかを正確に判断して、開放されると判断した場合に、迅速に右打ちを開始しようとして遊技を行わせることができる。よって、遊技者の右打ち期待度示唆演出に対する参加意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０８６３】

大当たりにおけるオープニング期間の０．５秒間が経過すると、大当たりの１ラウンド目が開始されて右特定入賞口６５ａが開放されると共に、大当たりが開始されたことを示す演出（オープニング演出に相当する演出）が１ラウンドのラウンド期間、および１ラウンドが終了した後のインターバル期間に渡って実行される。そして、大当たりの２ラウンド目が開始されると、通常の態様の大当たり演出が実行される。大当たりの２ラウンド目が開始されるまでの期間に渡ってオープニング演出に相当する演出を実行する構成にすることで、実際のオープニング期間の０．５秒間の間にオープニング演出を実行する場合に比較して、十分長い時間に渡って大当たりが開始されたことを演出により報知することができる。よって、遊技者に対して大当たりが開始されたことをより確実に認識させることができる。

【０８６４】

図８４（ｂ）は、変動時間が６０．５秒間のスーパーリーチ外れの変動種別が変動パターンとして決定され、右打ち期待度示唆演出が設定された場合における表示態様の経時変化を示した図である。図８４（ｂ）に示した通り、外れの場合における演出態様の経時変化は、少なくとも期待度報知演出が発生するまでの間、大当たりの場合と全く同一となる

。一方、上述した通り、右可変入賞装置６５の装飾部分の発光色の選択率が大当たりの場合とは異なっている。よって、期待度報知演出が発生した場合には、大当たりにおいて選択される割合が高い発光色であるか、外れにおいて選択される割合が高い発光色であるかによって、右打ちを開始させるかどうかを遊技者に判断させることができる。

【０８６５】

図８４（ｂ）に示した通り、変動開始から６０秒が経過すると、冒険者の攻撃で怪獣を倒すことができなかったことが報知されると共に、外れに対応する第３図柄の組み合わせが停止表示されて、外れとなったことが報知される。これにより、遊技者に対して今回の特別図柄の抽選結果が外れだったことを容易に理解させることができる。この外れとなったことの報知（外れに対応する第３図柄の組み合わせの停止表示）は、０．５秒間継続する。なお、外れの方が、変動時間が０．５秒間長くなっているのは、大当たりとなる場合には、上述した通り、大当たりのオープニング期間である０．５秒間も用いて右打ち期待度示唆演出を実行するためである。つまり、外れの場合も、大当たりの場合と同一の演出時間とすることで、最終結果が報知される６０秒経過時までの演出態様を共通化することができる。よって、共通のデータを用いて演出を実行することができるので、右打ち期待度示唆演出を実行するためのデータ量を削減することができる。

【０８６６】

このように、本第６実施形態では、右打ち期待度示唆演出が設定された場合に、右可変入賞装置６５の装飾部分の発光色の選択率以外は態様が共通する演出が、演出終了の０．５秒前まで継続する。これにより、遊技者に対して右可変入賞装置６５の発光色を手掛かりに、右打ちを行った方が良いか否かを判断させることができる。

【０８６７】

なお、上述した通り、本第６実施形態では、期待度報知演出が発生した後で、遊技球が通過検出センサ２２８ｇ１を通過する毎に、怪獣の体力を示す体力ゲージＬＧのゲージ数が１ずつ減少して表示される。そして、大当たりとなる（右特定入賞口６５ａが開放される）場合には、体力ゲージＬＧが０まで減少する一方で、外れの場合には体力ゲージＬＧが１までしか減少しない。よって、遊技者が右打ちをし続けた場合には、大当たりとなるかどうかを若干早く察知できる場合がある。体力ゲージＬＧは、ゲージ数の初期値が５となるので、５個の遊技球を通過検出センサ２２８ｇ１に到達させることにより、大当たりか否かを察知することができる。即ち、ゲージ数が０まで減少すれば大当たりであると判断することができる一方、ゲージ数が１から減少しなかった場合は、外れであると判断することができる。しかしながら、５個の遊技球を発射するには、最低でも３秒間を要する。そして、発射された遊技球が通過検出センサ２２８ｇ１に到達するまでには、１秒前後の時間を要する。よって、右可変入賞装置６５の発光色を確認した後で遊技球を発射したとしても、５個の遊技球を通過検出センサ２２８ｇ１に通過させることは困難となる。このため、大当たりを少しでも早く察知したいと考える遊技者に対して、期待度報知演出が発生するよりも前に遊技球を発射させることができる。つまり、遊技者毎の趣向に応じて、少しでも早く大当たりか否かを知ることができる遊技性と、大当たりかどうかを右可変入賞装置６５の発光色から推測して右打ちを行うかどうかを判断する遊技性とを遊技者に選択させることができる。よって、遊技者毎の趣向に合わせた遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０８６８】

なお、本第６実施形態では、大当たりに対応する変動表示演出において右打ち期待度示唆演出が設定された場合には、通過検出センサ２２８ｇ１を５個以上の遊技球が通過した場合は体力ゲージＬＧのゲージ数が必ず０まで減少する構成としたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりとなる場合に所定の割合（例えば、５０％の割合）で体力ゲージＬＧのゲージ数を０まで減少可能に構成し、その他の場合にはゲージ数が１となるまでしか減少しないように構成してもよい。このように構成することで、ゲージ数が１までしか減少しなくても、大当たりに対する期待感を持続させることができる。

【０８６９】

＜第６実施形態における電気的構成＞

次に、図８５、および図８６を参照して、本第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３について説明する。図８５（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図８５（ａ）に示した通り、本第６実施形態におけるＲＯＭ２２２は、第５実施形態（および第１実施形態）におけるＲＯＭ２２２の構成（図１４（ａ）参照）に対して、演出態様選択テーブル２２２ｂが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第５実施形態と同一であるので、その詳細については省略する。

【０８７０】

演出態様選択テーブル２２２ｂは、変動表示演出において実行する演出態様を選択する際に参照するデータテーブルである。この演出態様選択テーブル２２２ｂには、上述した右打ち期待度示唆演出を含む複数の演出態様が規定されており、変動表示演出の開始時に、後述する演出抽選カウンタ２２３ｊの値に対応する態様が決定される。この演出態様選択テーブル２２２ｂの詳細について、図８６を参照して説明する。

【０８７１】

図８６は、演出態様選択テーブル２２２ｂの規定内容を示した図である。図８６に示した通り、演出態様選択テーブル２２２ｂは、変動種別毎に、選択され得る演出態様と、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、変動種別「当たりスペシャルリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「０～３９」に、演出種別として通常演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１参照）。この通常演出とは、右打ちを行った場合に有利となるか否かが、変動停止の直前まで分かり難くなる演出態様の総称である。より具体的には、大当たりの場合と、外れの場合とで、変動終了時に同一の数字が付された第３図柄が揃うか否か以外は、演出態様から大当たりとなるか否かを見分けることが困難となる態様の演出である。この通常演出が実行された場合には、大当たりであるかどうかを、第３図柄の停止時まで判断できない。よって、遊技者が大当たりを察知して右打ちを開始したとしても、２個を上回る遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させるよりも前に１ラウンド目が開始されてしまう。よって、通常演出が選択された場合には、１ラウンド目にオーバー入賞させることが困難になる。

【０８７２】

演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る「０～９９」の１００個の値のうち、「通常演出」に対応付けられているカウンタ値は４０個なので、当たりスペシャルリーチの変動種別が決定された場合に、演出態様として通常演出が決定される割合は４０％（４０／１００）である。

【０８７３】

一方、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「４０～９９」に対しては、演出態様として右打ち期待度示唆演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ２～２２２ｂ５参照）。このうち、「４０～４９」の範囲には、右可変入賞装置６５の発光色として「白色」が設定される態様の期待度報知演出が発生する右打ち期待度示唆演出が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ２参照）、「５０～７４」の範囲には、発光色として「青色」が設定される態様が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ３参照）、「７５～９０」の範囲には、発光色として「緑色」が設定される態様が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ４参照）、「９０～９９」の範囲には、発光色として「赤色」が設定される態様が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ５参照）。

【０８７４】

演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、発光色が「白色」、「青色」、「緑色」、「赤色」に対応付けられているカウンタ値はそれぞれ１０個、２５個、１５個、１０個なので、各発光色が決定される割合は、それぞれ１０％（１０／１００）、２５％（２５／１００）、１５％（１５／１００）、１０％（１０／１００）である。

【０８７５】

また、変動種別「当たりスーパーリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「０～７４」に、演出種別として通常演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ６参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、「通常演出」に対応付けられているカウンタ値は７５個なので、当たりスーパーリーチの変動種別が決定された場合に、演出態様として通常演出が決定される割合は７５％（７５／１００）である。

【０８７６】

一方、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「７５～９９」に対しては、演出態様として右打ち期待度示唆演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ７，２２２ｂ８参照）。このうち、「７５～９４」の範囲には、期待度報知演出における右可変入賞装置６５の発光色として「白色」が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ７参照）、「９５～９９」の範囲には、発光色として「赤色」が設定される態様が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ８参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、発光色が「白色」、「赤色」に対応付けられているカウンタ値はそれぞれ２０個、５個なので、各発光色が決定される割合は、それぞれ２０％（２０／１００）、５％（５／１００）である。

【０８７７】

また、変動種別「外れスペシャルリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「０～８９」に、演出種別として通常演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ９参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、「通常演出」に対応付けられているカウンタ値は９０個なので、外れスペシャルリーチの変動種別が決定された場合に、演出態様として通常演出が決定される割合は９０％（９０／１００）である。

【０８７８】

一方、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「９０～９９」に対しては、演出態様として右打ち期待度示唆演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１０～２２２ｂ１２参照）。このうち、「９０～９６」の範囲には、期待度報知演出における右可変入賞装置６５の発光色として「白色」が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ１０参照）、「９７，９８」の範囲には、発光色として「青色」が設定される態様が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ１１参照）、「９９」に対しては、発光色として「緑色」が設定される態様が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１２参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、発光色が「白色」、「青色」、「緑色」に対応付けられているカウンタ値はそれぞれ７個、２個、１個なので、各発光色が決定される割合は、それぞれ７％（７／１００）、２％（２／１００）、１％（１／１００）である。

【０８７９】

即ち、当たりスペシャルリーチと、外れスペシャルリーチとを比較すると、当たりスペシャルリーチの方が右打ち期待度示唆演出が選択される割合が高くなる（通常演出が選択される割合が低くなる）。よって、右打ち期待度示唆演出が実行された時点で、大当たりに対する期待感を抱かせることができる。また、当たりスペシャルリーチでは、外れスペシャルリーチに比べて、右打ち期待度示唆演出が決定される場合における、「白色」および「青色」の発光色の決定割合が低くなる一方で、「緑色」の発光色の決定割合が高くなる。また、当たりスペシャルリーチの場合にのみ、「赤色」の発光色が決定される可能性がある。よって、発光色が「緑色」となった場合には、右打ちをした方が有利になる可能性が高いと遊技者に思わせることができる。また、「赤色」となった場合には、右特定入賞口６５ａが開放されることを遊技者に察知させることができる。

【０８８０】

また、変動種別「外れスーパーリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「０～９４」に、演出種別として通常演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１３参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、「通

常演出」に対応付けられているカウンタ値は９５個なので、外れスーパーリーチの変動種別が決定された場合に、演出態様として通常演出が決定される割合は９５％（９５／１００）である。

【０８８１】

一方、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「９５～９９」に対しては、演出態様として、「白色」の発光色に対応する期待度報知演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１４参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、発光色が「白色」の期待度報知演出に対応付けられているカウンタ値は５個なので、発光色が「白色」の期待度報知演出が決定される割合は５％（５／１００）である。

【０８８２】

即ち、当たりスーパーリーチと、外れスーパーリーチとを比較すると、当たりスーパーリーチの方が右打ち期待度示唆演出が選択される割合が高くなる（通常演出が選択される割合が低くなる）。よって、右打ち期待度示唆演出が実行された時点で、大当たりに対する期待感を抱かせることができる。また、当たりスーパーリーチでは、外れスーパーリーチに比べて、右打ち期待度示唆演出が決定される場合における、「白色」の発光色の決定割合が低くなる。また、当たりスペシャルリーチの場合にのみ、「赤色」の発光色が決定される可能性がある。よって、発光色が「白色」となった場合には、右打ちをした方が有利となるのか、ならないのかを遊技者に推測させることができる。また、「赤色」となった場合には、右特定入賞口６５ａが開放されることを遊技者に察知させることができる。

【０８８３】

また、変動種別「当たりスペシャルリーチ」、「当たりスーパーリーチ」、「外れスペシャルリーチ」、「外れスーパーリーチ」以外の変動種別（「当たりノーマルリーチ」、「外れノーマルリーチ」、「長外れ」、「短外れ」）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊが取り得る全ての値の範囲に対して、「通常演出」が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１５参照）。このため、変動種別が「当たりノーマルリーチ」、「外れノーマルリーチ」、「長外れ」、「短外れ」となった場合には、右打ち期待度示唆演出が実行されることはない。

【０８８４】

このように、本第６実施形態では、右打ち期待度示唆演出を決定する割合や、右打ち期待度示唆演出の中の期待度報知演出で各発光色を選択する割合を、変動種別に応じて異ならせる構成としている。これにより、期待度報知演出が実行された場合における右可変入賞装置６５の発光色から、右打ちを行った方が良いかどうかを遊技者に判断させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０８８５】

次に、図８５（ｂ）を参照して、本第６実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成について説明する。図８５（ｂ）に示した通り、本第６実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、演出抽選カウンタ２２３ｊと、通過個数カウンタ２２３ｋと、報知演出中フラグ２２３ｍと、体力ゲージカウンタ２２３ｎと、報知待機フラグ２２３ｐと、報知種別格納エリア２２３ｑとが追加されている点で相違している。

【０８８６】

演出抽選カウンタ２２３ｊは、上述した演出態様選択テーブル２２２ｂ（図８６参照）から、変動表示演出の態様を選択するために用いるカウンタであり、「０～９９」の範囲で値が更新される。変動開始時には、この演出抽選カウンタ２２３ｊの値に対応する演出態様が演出態様選択テーブル２２２ｂから選択される。

【０８８７】

通過個数カウンタ２２３ｋは、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数をカウントするためのカウンタである。この通過個数カウンタ２２３ｋの値は、通過検出センサ２２８ｇ１，２２８ｇ２のうち、上流側に設けられている通過検出センサ２２８ｇ１によって遊技球の通過が検出される（出力がＨになる）毎に値に１ずつ加算される。即ち、開閉

扉６５ｆ１の上面に遊技球が流入する毎に１ずつ加算される。また、通過個数カウンタ２２３ｋの値は、下流側に設けられている通過検出センサ２２８ｇ２によって遊技球の通過が検出される（出力がＨになる）毎に１ずつ加算される。即ち、開閉扉６５ｆ１の上面の流路から遊技球が流出する毎に１ずつ減算される。

【０８８８】

報知演出中フラグ２２３ｍは、期待度報知演出（右可変入賞装置６５の発光色により右打ちを行った場合に有利となるか否かの期待度を報知する演出）の実行中であるか否かを示すフラグである。この報知演出中フラグ２２３ｍがオンであれば、期待度報知演出の実行中であることを示し、オフであれば、期待度報知演出の実行中ではないことを示す。この報知演出中フラグ２２３ｍは、期待度報知演出の開始を設定した場合にオンに設定され（図８８のＳ４７０８参照）、大当たりが開始された場合にオフに設定される。

【０８８９】

体力ゲージカウンタ２２３ｎは、期待度報知演出の実行中に第３図柄表示装置８１に表示される体力ゲージＬＧのゲージ数を示すカウンタである。この体力ゲージカウンタ２２３ｎのカウンタ値は、期待度報知演出の開始時に、初期値として体力ゲージ数の最大値である「５」から通過個数カウンタ２２３ｋの値を減算した値が設定される（図８８のＳ４７０６参照）。これにより、期待度報知演出が開始されるよりも前から遊技球を右打ちし、期待度報知演出の開始時に複数の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の状態にしておけば、期待度報知演出の実行中に体力ゲージカウンタＬＧのゲージ数を減らし切るまでに要する期間を短くすることができる。よって、大当たりとなるか否かを少しでも早く知りたいと考える遊技者に対して、期待度報知演出が開始されるよりも前から遊技球を右打ちさせることができる。なお、期待度報知演出の開始時に、通過個数カウンタ２２３ｋの値が４以上の場合には、通過個数カウンタ２２３ｋの値によらず、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値を一律で１に設定する（図８８のＳ４７０５参照）。即ち、大当たりの場合でも、期待度報知演出の開始直後に体力ゲージＬＧのゲージ数が０となることはない。よって、右可変入賞装置６５の発光色を手掛かりに右打ちを開始した方が良いかどうかを遊技者に判断させることができる。この体力ゲージカウンタ２２３ｎは、特別図柄の抽選結果毎に設定された下限値（大当たりの場合は０、外れの場合は１）となるまで、上流側の通過検出センサ２２８ｇ１によって遊技球の通過が検出される毎に、値が１ずつ減算して更新される（図８７のＳ４２１７参照）。

【０８９０】

報知待機フラグ２２３ｐは、右打ち期待度示唆演出が設定された変動表示演出の実行中であり、且つ、期待度報知演出の開始タイミングに達していない状態であるか否かを示すフラグである。この報知待機フラグ２２３ｐは、右打ち期待度示唆演出の実行が決定された場合にオンに設定され（図９０のＳ４８０５参照）、期待度報知演出の開始が設定された場合にオフに設定される（図８８のＳ４７０８参照）。

【０８９１】

報知種別格納エリア２２３ｑは、右打ち期待度示唆演出において実行される期待度報知演出の種別（右可変入賞装置６５の発光色）を示すデータが格納される記憶領域である。変動開始時に演出態様選択テーブル２２２ｂを参照して期待度報知演出の種別が決定されると、この報知種別格納エリア２２３ｑに対して、決定された種別に対応するデータが格納される（図９０のＳ４８０４参照）。なお、報知種別格納エリア２２３ｑは、例えば、１バイトの記憶領域で構成され、「０１Ｈ」が格納されていれば発光色「白色」が設定される期待度報知演出を示し、「０２Ｈ」が格納されていれば発光色「青色」が設定される期待度報知演出を示し、「０３Ｈ」が格納されていれば発光色「緑色」が設定される期待度報知演出を示し、「０４Ｈ」が格納されていれば発光色「赤色」が設定される期待度報知演出を示す。一方、「００Ｈ」が格納されている場合は、右打ち期待度示唆演出が設定されていないことを示す。

【０８９２】

＜第６実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理＞

次に、図８７から図９０を参照して、本第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８７のフローチャートを参照して、本第６実施形態における演出更新処理６（Ｓ４１２１）について説明する。この演出更新処理６（Ｓ４１２１）は、演出更新処理（図３５参照）に代えてメイン処理（図３４参照）の中で実行される処理であり、遊技の状況に応じて演出態様を更新するための処理である。

【０８９３】

この演出更新処理６（図８７参照）では、まず、右可変入賞装置６５の上面における上流側（開閉扉６５ｆ１の上面の流路の入口側）に配置されている通過検出センサ２２８ｇ１の出力がＨ（ハイ）であるかを判別して（Ｓ４２１１）、出力がＨであると判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、通過個数カウンタ２２３ｋの値に１を加算して更新する（Ｓ４２１２）。次に、報知演出中フラグ２２３ｍがオンであるか否かを判別して（Ｓ４２１３）、報知演出中フラグ２２３ｍがオンであると判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）、体力ゲージＬＧの態様を更新するための処理（Ｓ４２１４～Ｓ４２１８）を実行した後で、処理をＳ４２１９へと移行する。一方、Ｓ４２１１の処理において通過検出センサ２２８ｇ１の出力がＬであると判別した場合（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、およびＳ４２１３の処理において報知演出中フラグ２２３ｍがオフであると判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｎｏ）、体力ゲージＬＧの表示態様を変更する可能性が無いため、体力ゲージＬＧの態様を更新するためのＳ４２１４～Ｓ４２１８の各処理をスキップして、処理をＳ４２１９へと移行する。

【０８９４】

ここで、体力ゲージＬＧの態様を更新するための処理について詳しく説明する。体力ゲージＬＧを更新するための処理では、まず、今回の特別図柄の抽選が大当たりであったか否かを判別し（Ｓ４２１４）、今回の特別図柄の抽選の結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｙｅｓ）、次いで、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が１以上であるか否かを判別する（Ｓ４２１５）。即ち、体力ゲージＬＧのゲージ数が当たりの場合の下限（０）に達しているか否かを判別して、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が１以上である（ゲージ数が下限に達していない）と判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｙｅｓ）、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値を１減算して更新すると共に（Ｓ４２１７）、体力ゲージＬＧの表示態様を、更新後の体力ゲージカウンタ２２３ｎの値に対応するゲージ数の態様に更新して（Ｓ４２１８）、処理をＳ４２１９へと移行する。一方、Ｓ４２１５の処理において体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が０である（ゲージ数が下限に達している）と判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｎｏ）、体力ゲージＬＧの表示態様を更新する必要が無いため、Ｓ４２１７，Ｓ４２１８の各処理をスキップして、処理をＳ４２１９へと移行する。

【０８９５】

これに対して、Ｓ４２１４の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が外れである（大当たりではない）と判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｎｏ）、次いで、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が２以上であるか否かを判別する（Ｓ４２１６）。即ち、外れの場合における体力ゲージＬＧのゲージ数の下限値（１）に達しているかを判別して（Ｓ４２１６）、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が２以上である（ゲージ数が下限値に達していない）と判別した場合は（Ｓ４２１６：Ｙｅｓ）、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値、および体力ゲージＬＧの表示態様を更新するためのＳ４２１７，Ｓ４２１８の各処理を実行して、処理をＳ４２１９へと移行する。一方、Ｓ４２１６の処理において、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が１である（外れの場合におけるゲージ数の下限値である）と判別した場合は（Ｓ４２１６：Ｎｏ）、体力ゲージＬＧの表示態様を更新する必要が無いため、Ｓ４２１７，Ｓ４２１８の各処理をスキップして、処理をＳ４２１９へと移行する。

【０８９６】

Ｓ４２１９の処理では、右可変入賞装置６５の上面における下流側（開閉扉６５ｆ１の上面の流路の出口側）に設けられている通過検出センサ２２８ｇ２の出力がＨ（ハイ）であるかを判別して（Ｓ４２１９）、出力がＨである（遊技球が通過した）と判別した場合

は（Ｓ４２１９：Ｙｅｓ）、通過個数カウンタ２２３ｋの値を１減算して更新し（Ｓ４２２０）、処理をＳ４２２１へと移行する。一方、Ｓ４２１９の処理において、通過検出センサ２２８ｇ２の出力がＬである（遊技球の通過を検出していない）と判別した場合は（Ｓ４２１９：Ｎｏ）、Ｓ４２２０の処理をスキップして、処理をＳ４２２１へと移行する。

【０８９７】

Ｓ４２２１の処理では、期待度報知演出の開始タイミングであるかを判別して、開始タイミングとなった場合に期待度報知演出を実行するための報知開始判別処理を実行して（Ｓ４２２１）、本処理を終了する。この報知開始判別処理（Ｓ４２２１）の詳細について、図８８を参照して説明する。

【０８９８】

図８８は、上述した報知開始判別処理（Ｓ４２２１）を示したフローチャートである。この報知開始判別処理（Ｓ４２２１）では、まず、報知待機フラグ２２３ｐがオンであるかを判別し（Ｓ４７０１）、オフであると判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、右打ち期待度示唆演出の実行中でないか、或いは、右打ち期待度示唆演出の実行中であるが、既に期待度報知演出を開始済みであることを意味し、期待度報知演出の実行を開始する可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。

【０８９９】

一方、Ｓ４７０１の処理において、報知待機フラグ２２３ｐがオンであると判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、次いで、期待度報知演出の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ４７０２）、期待度報知演出の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ４７０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ４７０２の処理において期待度報知演出の開始タイミングになったと判別した場合は（Ｓ４７０２：Ｙｅｓ）、通過個数カウンタ２２３ｋの値を読み出して（Ｓ４７０３）、読み出したカウンタ値が４以上であるか否かを判別する（Ｓ４７０４）。

【０９００】

Ｓ４７０４の処理において、通過個数カウンタ２２３ｋの値が４以上であると判別した場合は、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値に１を設定して（Ｓ４７０５）、処理をＳ４７０７へと移行する。一方、Ｓ４７０４の処理において、通過個数カウンタ２２３ｋの値が４未満であると判別した場合は、ゲージ数の最大値である５から通過個数カウンタ２２３ｋの値を減じた値を体力ゲージカウンタ２２３ｎの値に設定して（Ｓ４７０６）、処理をＳ４７０７へと移行する。このように、本第６実施形態では、期待度報知演出の開始時における体力ゲージＬＧのゲージ数の初期値を、通過個数カウンタ２２３ｋの値（開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数）に応じて異ならせる構成としている。これにより、少しでも早く大当たりとなるか否かを知りたいと考える遊技者に対して、期待度報知演出が開始されるよりも前から、右打ちにより開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球をより多く到達させようと思わせることができる。

【０９０１】

Ｓ４７０７の処理では、報知種別格納エリア２２３ｑに格納されているデータと、Ｓ４７０５、またはＳ４７０６の処理で設定された体力ゲージカウンタ２２３ｎの値と、に応じた態様で、期待度報知演出の開始を設定する（Ｓ４７０７）。具体的には、報知種別格納エリア２２３ｑに格納されているデータに対応する発光色で右可変入賞装置６５を発光させると共に、体力ゲージカウンタ２２３ｎのカウンタ値に応じたゲージ数を、体力ゲージＬＧの表示態様として設定する。次いで、報知待機フラグ２２３ｐをオフに設定すると共に、報知演出中フラグ２２３ｍをオンに設定して（Ｓ４７０８）、本処理を終了する。

【０９０２】

この報知開始判別処理（図８８参照）を実行することにより、演出態様選択テーブル２２２ｂから選択された態様の期待度報知演出を正確に実行することができる。

【０９０３】

次に、図８９を参照して、本第６実施形態における変動表示設定処理６（Ｓ４１２２）

について説明する。この変動表示設定処理６（Ｓ４１２２）は、変動表示設定処理（図３８参照）に代えて実行される処理である。この第６実施形態における変動表示設定処理６（Ｓ４１２２）のうち、Ｓ４５０１～Ｓ４５０９の各処理では、それぞれ変動表示設定処理（図３８参照）におけるＳ４５０１～Ｓ４５０９の各処理と同一の処理が実行される。

【０９０４】

また、本第６実施形態における変動表示設定処理６（図８９参照）では、Ｓ４５０３の処理が終了すると、Ｓ４５０３の処理で抽出した変動パターン（変動種別）に応じた態様の演出態様を演出態様選択テーブル２２２ｂから決定するための演出態様選択処理を実行して（Ｓ４５１１）、処理をＳ４５０４へと移行する。この演出態様選択処理（Ｓ４５１１）の詳細について、図９０を参照して説明する。

【０９０５】

図９０は、演出態様選択処理（Ｓ４５１１）を示したフローチャートである。この演出態様選択処理（Ｓ４５１１）では、まず、演出態様選択テーブル２２２ｂと、演出抽選カウンタ２２３ｊの値とを読み出して（Ｓ４８０１）、読み出した演出態様選択テーブル２２２ｂから、変動パターンコマンドによって主制御装置１１０から通知された変動種別と、演出抽選カウンタ２２３ｊの値とに対応する演出態様を特定する（Ｓ４８０２）。

【０９０６】

次いで、特定した演出態様が、右打ち期待度示唆演出に対応する演出態様であるかを判別して（Ｓ４８０３）、右打ち期待度示唆演出が実行されない演出態様であると判別した場合は（Ｓ４８０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４８０３の処理において、右打ち期待度示唆演出を伴う態様が特定された場合には、今回の演出態様（右可変入賞装置６５の発光色）に対応するデータを報知種別格納エリア２２３ｑに格納し（Ｓ４８０４）、報知待機フラグ２２３ｐをオンに設定して（Ｓ４８０５）、本処理を終了する。

【０９０７】

この演出態様選択処理（図８９参照）を実行することにより、演出態様選択テーブル２２２ｂから、変動種別に応じた割合で、期待度報知演出の演出態様を選択することができるので、期待度報知演出が実行された場合に、右可変入賞装置６５の発光色から右打ちを行うと有利となるか否かを推測して、右打ちを開始するかどうかを遊技者に判断させることができる。

【０９０８】

以上説明した通り、第６実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり種別によらず、大当たりのオープニング期間として０．５秒間が設定される構成としている。即ち、大当たりが開始されるよりも前から右可変入賞装置６５へ向けて遊技球を発射していない限り、大当たりの１ラウンド目の開始時に、規定個数（２個）を上回る個数の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面の流路を通過中の状態にすることが不可能に構成としている。そして、大当たりを報知するための変動表示演出の一部、および外れを報知するための変動表示演出の一部で、右特定入賞口６５ａが開放される期待度を報知するための期待度報知演出を実行可能に構成している。これにより、期待度報知演出の内容から、変動表示演出の実行中（特別図柄の抽選結果が報知されるよりも前）に、右打ちを開始するかどうかを遊技者に判断させることができる。変動表示の実行中に右打ちを開始し、遊技者の狙い通り右特定入賞口６５ａが開放されれば、オーバー入賞を発生させることができるので遊技者を満足させることができる。また、変動表示の実行中に右打ちを行わず、遊技者の狙い通り右特定入賞口６５ａが閉鎖されたままになった（特別図柄の抽選で外れになった）場合には、無駄に右打ちをして持ち球を消費することを回避できたことに対する安堵感を抱かせることができる。一方、遊技者の狙いに反する結果となった場合（右打ちを行ったのに右特定入賞口６５ａが開放されなかった場合、および右打ちを行わなかったのに右特定入賞口６５ａが開放された場合）には、次回の期待度報知演出では、右打ちをした方が良いかどうかの予測を当てたいという目的意識を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０９０９】
また、本第６実施形態では、オープニング期間を大当たり種別によらず共通とし、音声ランプ制御装置１１３側の制御により、変動表示の実行中から右打ちを行った方が良いかどうかを遊技者に判断させる構成とすることで、大当たり毎に１ラウンド目の有利度合い（右特定入賞口６５ａへと入賞する遊技球の個数）を異ならせている。これにより、上述した第５実施形態とは異なり、主制御装置１１０において、大当たり種別と閉鎖期間との対応関係を規定した期間長選択テーブル２０２ｅ（図７６（ｃ）参照）を設ける必要が無いため、ＲＯＭ２０２の容量を削減することができる。また、オープニング期間を選択する際の制御処理も、単に共通の期間を設定する処理となるため、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、大当たりの抽選や第１図柄の変動表示等の、遊技に関する主要な制御を行う必要があるものであるので、処理負荷を軽減することにより各種の主要な制御をより確実に実行することができる。
【０９１０】
なお、本第６実施形態では、期待度報知演出として、右可変入賞装置６５の発光色により右打ちを行った方が有利となるか否かの期待度を示す構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、又は加えて、例えば、第３図柄表示装置８１に表示される怪獣の色や態様を異ならせることで期待度を示す構成としてもよいし、冒険者の攻撃の内容によって期待度を報知する構成としてもよい。また、右可変入賞装置６５の発光色や第３図柄表示装置８１の表示態様に代えて、又は加えて、楽曲や効果音を異ならせることにより期待度を報知する構成としてもよい。
【０９１１】
本第６実施形態では、全ての大当たり種別のオープニング期間を０．５秒間に統一したが、これに限られるものではない。例えば、上述した第５実施形態と同様に、大当たり種別に応じてオープニング期間を異ならせる構成とし、オープニング期間が短い大当たりとなった場合（および特別図柄の抽選で外れとなった場合）の一部で、変動表示の実行中に期待度報知演出を実行する構成としてもよい。これにより、オープニング期間が長い大当たり種別になった場合は、大当たりが報知された後で安心して右打ちを行わせることができる。また、期待度報知演出が実行された場合には、報知内容（右可変入賞装置６５の発光色）に基づいて変動表示の実行中から右打ちを開始した方が良いかどうかを遊技者に判断させる遊技性を提供することができる。
【０９１２】
本第６実施形態では、期待度報知演出において、傷を模した装飾を右可変入賞装置６５に施した上で、第３図柄表示装置８１において、傷を狙うように促す表示を行うことで、間接的に右打ちを遊技者に示唆する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、期待度報知演出において、右打ちを明確に報知する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対して右打ちを行うことで有利になる（オーバー入賞が発生する）可能性があることを容易に理解させることができる。
【０９１３】
本第６実施形態では、右打ちを行った場合に遊技者に有利となるか否かの期待度を報知する期待度報知演出を実行することにより、変動表示の実行中に右打ちを行った方が良いかどうかを判断させる構成としていたが、期待度報知演出は、必ずしも本実施形態における右可変入賞装置６５（右特定入賞口６５ａが開放された場合に入賞可能となる位置に複数の遊技球を留めることができる構造の可変入賞装置）と組み合わせる必要はない。例えば、期待度報知演出を、左可変入賞装置６５０のように、開放された後で打ち出した遊技球のみを入賞させることが可能な可変入賞装置のみが設けられているパチンコ機１０に適用してもよい。即ち、期待度報知演出を、単に変動終了後に大当たりとなるかどうかの期待度を報知する演出として実行する構成としてもよい。
【０９１４】
本第６実施形態では、特別図柄の抽選が外れとなった場合も、期待度報知演出を実行可

能に構成していたが、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にのみ、期待度報知演出を実行する構成としてもよい。この場合において、期待度報知演出を開始するタイミングを可変させる構成としてもよい。即ち、第６実施形態では、変動時間が終了する４秒前に期待度報知演出が発生する構成としていたが、例えば、抽選により４秒前、２秒前、１秒前のいずれかのタイミングで期待度報知演出が発生する構成としてもよい。更に、この場合において、例えば、外れに対応する変動表示の連続回数が多くなるほど、４秒前や２秒前に期待度報知演出が発生する割合が高くなるように構成してもよい。即ち、外れの連続回数が多くなる程、大当たりとなって右打ち期待度示唆演出が選択された場合に、変動表示の実行中に、右打ちをより長い期間実行できるように構成してもよい。このように構成することで、前回大当たりとなってからの変動表示の実行回数が多くなる程、大当たりに当選した場合における１ラウンド目の賞球数が多くなり易くなるので、外れが連続した場合に、遊技者に対して大当たりとなるまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、例えば、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ－Ｔｉｍｅ－Ｃｌｏｃｋ）等の時刻を計時可能な装置を設ける構成とし、時間帯に応じて期待度報知演出が発生し易いタイミングを異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、変動終了の４秒前や２秒前に期待度報知演出が発生し易い時間帯に遊技を行いたいと遊技者に思わせることができる。

【０９１５】

＜第７実施形態＞

次に、図９１から図９９を参照して、第７実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２実施形態では、遊技盤１３の右上側と、左下側とにそれぞれ大当たり開始の契機となる作動入賞口（右作動入賞口６６１、左作動入賞口６６２）を設け、大当たり種別に応じて、大当たりの開始の契機となる作動入賞口を異ならせる構成としていた。また、左作動入賞口６６２には、大当たり待機状態となった場合に、比較的短い時間（約０．５秒間）で、ほぼ自動的に遊技球が入球する構成としていた。つまり、左作動入賞口６６２が大当たりの開始の契機となる左契機大当たりとなった場合には、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させるよりも前に、大当たりの１ラウンド目が開始される一方で、右作動入賞口６６１が大当たりの開始の契機となる右契機大当たりとなった場合には、大当たり待機状態の間に開閉扉６５ｆ１の上面の流路に遊技球を複数到達させてから右作動入賞口６６１へと遊技球を入球させることで遊技者がオーバー入賞を狙うことが可能に構成していた。

【０９１６】

これに対して、本第７実施形態におけるパチンコ機１０では、左契機大当たりに当選した場合も、大当たり待機状態となってから遊技者が左打ちを行わなければ遊技球が左作動入賞口６６２へと入球する可能性が無いように構成している。そして、大当たり待機状態において、第３図柄表示装置８１において実行される演出として、通常の遊技状態であるかのような演出を行う構成としている。即ち、大当たり待機状態の間も、疑似的に第３図柄の変動表示演出等を実行し、遊技者に対して大当たり待機状態に移行していないかのように（通常の遊技状態であるかのように）誤認させて左打ちを継続させることが可能に構成している。つまり、左契機大当たりとなった場合には、大当たり待機状態となったことを遊技者に認識され難い演出を実行することで、遊技者に対して左打ちを継続させ、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させようと遊技者が意識する間もなく、左作動入賞口６６２へと遊技球を入球させてしまう構成としている。これにより、左契機大当たりとなった場合には、開閉扉６５ｆ１の上面に規定個数（１ラウンド目の上限個数である２個）を上回る個数の遊技球を到達させてから大当たりを開始させることが困難となる一方で、右契機大当たりとなった場合には開閉扉６５ｆ１の上面により多くの遊技球が到達しているタイミングで右作動入賞口６６１へと遊技球を入球させることにより、容易にオーバー入賞を発生させることができる。よって、上述した第２実施形態と同様に、左契機大当たりと右契機大当たりとで１ラウンド目の有利度合い（獲得できる賞球数）を異ならせることができるので、大当たり種別により注目して遊技を行わせることができる。

【０９１７】
この第７実施形態におけるパチンコ機１０が、第２実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０９１８】
まず、図９１を参照して、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図９１に示した通り、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成は、第２実施形態における遊技盤１３（図５４参照）に対して、貯留装置６７５が削除されている点で相違している。貯留装置６７５が削除されたことにより、左契機大当たりに当選し、大当たり待機状態になった場合も、上述した第２実施形態のように、即座に左作動入賞口６６２へと遊技球が入球することはない。つまり、左契機大当たりの場合でも、大当たり待機状態において左打ちにより作動入賞口６６２へと遊技球を入球させなければ、大当たりが開始されることがない。なお、本第７実施形態では、左契機大当たりとなった場合に、第３図柄表示装置８１において外れの組み合わせの第３図柄を停止表示させ、大当たり待機状態に移行した後も、通常の遊技状態と同様に変動表示を実行する構成としている。これにより、遊技者が大当たり待機状態となったことを認識し難くなるように構成し、大当たり待機状態となった後も左打ちを継続して左作動入賞口６６２へと遊技球が入球するように構成している。よって、第２実施形態と同様に、右契機大当たりではオーバー入賞を狙って発生させることが可能な一方で、左契機大当たりとなった場合にはオーバー入賞を狙う間もなく大当たりが開始されてしまう遊技性を提供することができる。また、左打ちによって発射された遊技球のうち、左作動入賞口６６２へと入賞する遊技球の割合は、第１入球口６４へと入球する割合よりも高くなるように構成されている。これにより、左契機大当たりの大当たり待機状態となった場合に、より短期間で左作動入賞口６６２へと遊技球を入球（入賞）させることができる。なお、図示については省略したが、貯留装置６７５が削除されたことにより、貯留装置６７５の貯留弁６７５ａを開閉する制御処理も削除されている。

【０９１９】
次に、図９２を参照して、左契機大当たりとなった場合において、変動表示が開始されてから大当たりが開始されるまでの間の演出態様の経時変化について説明する。図９２は、変動開始時に保留球数が２個貯まっている状態で、左契機大当たりに対応する変動表示演出（変動時間が６０秒間の当たりスーパーリーチ）が実行された場合を例示した図である。図９２に示した通り、左契機大当たりに対応する変動表示が実行されると、変動終了時に外れとなったことが疑似的に報知される。即ち、第３図柄表示装置８１において、第３図柄が外れの組み合わせで停止表示される。なお、このとき第１図柄表示装置３７では、大当たりに対応する停止図柄が停止表示される。しかしながら、第３図柄表示装置８１は、第１図柄表示装置３７に比べて大きく、且つ、見易い位置に配置されている。よって、ほとんどの遊技者は、第１図柄表示装置３７において当たりとなる停止図柄となっていることに気付かないので、第３図柄表示装置８１の表示内容を確認した遊技者に対して特別図柄の抽選結果が外れになった（大当たり待機状態に移行していない）と思わせることができる。

【０９２０】
図９２に示した通り、左契機大当たりに対応する変動表示が終了すると、大当たり待機状態が開始されると共に、第３図柄表示装置８１において、疑似的な変動表示が開始される。即ち、左契機大当たりに対応する変動表示の実行中に保留されていた２個の保留球に

対応する変動表示を疑似的に実行する。この疑似的な変動表示は、それぞれ２秒間の変動時間が設定され、変動終了時に完全外れに対応する停止図柄が停止表示される。なお、この疑似的な変動表示を実行するために、表示制御装置１１４において、疑似的な変動表示用の表示データテーブルが用意されている。また、大当たり待機状態において疑似的な変動表示が実行されると、第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に表示されている保留球数図柄の数も疑似的に減らされる。これにより、２秒毎に保留球が減っていくかのように遊技者に思わせることができるので、追加で第１入球口６４へと遊技球を入球させて特別図柄の抽選を実行させようと思わせることができる。疑似的な変動表示が終了し、疑似的な保留球も無くなると、疑似的な変動停止状態が設定される。この疑似的な変動停止状態は、通常の遊技状態において保留球の数が０になった場合と全く同一の表示態様となる。よって、遊技者に対して第１入球口６４へと遊技球を入球させなければ特別図柄の抽選が実行されないと思わせることができるので、より積極的に左打ちを行わせることができる。

【０９２１】

なお、本実施形態では、上述した第２実施形態と同様に、第１特別図柄の抽選でのみ、左契機大当たりに当選する構成としている。即ち、左契機大当たりに当選する状況を、第１入球口６４を狙って遊技を行う遊技状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）に限定する構成としている。これにより、疑似的な変動表示演出や疑似的な変動停止状態となった場合に、遊技を継続する（特別図柄の抽選を行わせる）ために遊技者が遊技球を発射する方向を、遊技盤１３の左側に限定することができる。よって、疑似的な通常状態において、遊技を継続しようとした遊技者に対して、より確実に、左作動入賞口６６２へと遊技球を入球させることができる。

【０９２２】

大当たり待機状態において遊技者が左打ちを継続して行うことにより、左作動入賞口６６２へと遊技球が入球すると、特殊な態様の演出（ブラックアウト演出）が実行される。詳細については後述するが、この、通常の遊技状態中には発生しないブラックアウト演出が実行されることで、大当たり待機状態だったこと、および大当たりが開始されることを遊技者に即座に理解させることができる。このブラックアウト演出は、オープニング期間の０．１秒間の間実行され、演出終了後は通常の大当たり演出が開始される。

【０９２３】

なお、疑似的な変動停止状態において、３秒間が経過しても左作動入賞口６６２への入賞が検知されなかった場合は、疑似的な変動停止状態を終了して、待機状態演出（図７参照）を実行する。３秒間で疑似的な変動停止状態を終了する構成としているのは、変動停止状態となったタイミングで、遊技者が遊技を辞めようと思った場合に、遊技者が台を離れるよりも前に、実は大当たり待機状態となっていたことを遊技者に気づかせるためである。即ち、大当たりが確定している状態で遊技者が離席してしまい、他の遊技者に大当たり待機状態から遊技を開始されることを抑制するためである。これにより、大当たりに当選していたにも拘わらず、気づかずに遊技を辞めてしまい、遊技者に遊技に対する不満を抱かせてしまうことを防止できる。

【０９２４】

次に、図９３を参照して、本第７実施形態における左契機大当たり中の演出態様について説明する。図９３（ａ）は、左契機大当たりのオープニング期間において実行されるブラックアウト演出を示した図である。上述した通り、本第７実施形態では、左契機大当たりに当選して大当たり待機状態へと移行した場合に、疑似的な変動表示、および疑似的な変動停止状態演出を実行することにより、大当たり待機状態となったことを遊技者に認識され難くしている。これらの疑似的な演出の実行中に左作動入賞口６６２へと遊技球が入賞し、大当たりを開始させる場合にはオープニング期間が極めて短い（０．１秒間）ため、第３図柄を当たりの組み合わせで停止表示させる等の演出により大当たりを報知するだけの期間が無い。そこで本第７実施形態では、遊技者に特別な演出が実行されたことを一見して理解させることができ、演出時間も短くて済む態様として、図９３（ａ）に示したブラックアウト演出を実行する構成としている。即ち、左作動入賞口６６２へと遊技球が

入賞して、左契機大当たりのオープニング期間となった場合に、突如として第３図柄表示装置８１の表示画面全体が暗転する（ブラックアウトする）演出が実行される構成としている。それまで実行されていた疑似的な変動表示、または疑似的な変動停止状態演出とは大きく異なる見た目になることで、遊技者に対して瞬時に特別な演出が実行されたことを理解させることができる。

【０９２５】

ブラックアウト演出が終了した後は、図９３（ｂ）に示した、大当たりが開始されたことを示す演出が実行される。即ち、主表示領域Ｄｍにおいて、「大当たり確定！」という文字が表示されると共に、同一の数字が付された第３図柄が３つ揃った状態で停止表示される。更に、小領域Ｄｓ１において、ラウンド数を示す表示（「１ラウンド」との文字）、および払い出された賞球数を示す表示（「００００ＧＥＴ」との文字）が表示される。また、小領域Ｄｓ３には、右特定入賞口６５ａに向けて遊技球を発射させるための、「右打ち！！」との文字と、右向きの矢印の図形とが表示される。これらの表示内容により、大当たりが既に開始されていることを、遊技者に対して即座に理解させることができる。

【０９２６】

＜第７実施形態における電気的構成＞

次に、図９４を参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３について説明する。図９４は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図９４に示した通り、本第７実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第２実施形態（および第１実施形態）におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、疑似保留球数カウンタ２２３ｒと、疑似通常状態フラグ２２３ｓと、疑似変動中タイマ２２３ｔと、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕとが追加されている。

【０９２７】

疑似保留球数カウンタ２２３ｒは、左契機大当たりに当選し、大当たり待機状態となった後における疑似的な変動表示の保留数を示すカウンタである。大当たり待機状態において、この疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が１以上の間は疑似的な変動表示が繰り返し実行され（図９６のＳ４９０７参照）、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が０となった状態で疑似的な変動表示が終了した場合は、疑似的な変動停止状態が設定される（図９６のＳ４９０６参照）。この疑似保留球数カウンタ２２３ｒは、左契機大当たりに対応する大当たり待機状態への移行時に、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が設定される（図９８のＳ４６１４参照）。つまり、疑似保留球数カウンタ２２３ｒは、疑似的な第１特別図柄の保留球数をカウントするためのカウンタと、疑似的な第２特別図柄の保留球数をカウントするためのカウンタとで少なくとも構成されている。また、この疑似保留球数カウンタ２２３ｒは、疑似的な変動表示の開始を設定する毎に値が１ずつ減算される（図９６のＳ４９０８参照）。

【０９２８】

疑似通常状態フラグ２２３ｓは、大当たり待機状態において、疑似的に通常の遊技状態であるかのような態様の演出（疑似通常状態演出）を実行しているか（左契機大当たりに当選した場合に設定される大当たり待機状態であるか）否かを示すフラグである。この疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであれば、疑似通常状態演出の実行中であることを示し、オフであれば疑似通常状態演出を実行していないことを示す。この疑似通常状態フラグ２２３ｓは、左契機大当たりに当選し、大当たり待機状態が開始された場合にオンに設定される（図９８のＳ４６１７参照）。一方、この疑似通常状態フラグ２２３ｓは、疑似通常状態演出が終了した際（左作動入賞口６６２へと遊技球が入球して大当たりのオープニング期間に移行した場合、または疑似的な変動停止状態が３秒継続して待機状態演出が開始された場合）にオフに設定される（図９６のＳ４９１２，図９８のＳ４６１７参照）。

【０９２９】

疑似変動中タイマ２２３ｔは、疑似的な変動表示の変動時間を計時するタイマである。この疑似変動中タイマ２２３ｔには、疑似的な変動表示の開始を設定する毎に、２秒に対応するタイマ値（即ち、２０００）が設定される（図９６のＳ４９０７参照）。この疑似

変動中タイマ２２３ｔの値が０であるかいなかによって、疑似的な変動表示の実行中であるか否かを判別する。

【０９３０】

疑似変動停止状態タイマ２２３ｕは、疑似的な変動停止状態の継続時間を計時するタイマである。この疑似変動停止状態タイマ２２３ｕには、疑似的な変動停止状態が設定されたタイミングで、３秒に対応するタイマ値（即ち、３０００）が設定される（図９６のＳ４９０６参照）。この疑似変動停止状態タイマ２２３ｕが０になった場合は、疑似的な変動停止状態が開始されてから３秒間が経過したことを意味するので、待機状態演出の開始を設定する。３秒間で疑似的な変動停止状態を終了する構成とすることにより、仮に遊技者が遊技を辞めようと思ったとしても、遊技者が台を離れるよりも前に、大当たり待機状態となっていたことを遊技者に気づかせることができる。これにより、左契機大当たりに当選していたにも拘わらず、気づかずに遊技を辞めてしまい、遊技者に遊技に対する不満を抱かせてしまうことを防止できる。

【０９３１】

＜第７実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図９５から図９９を参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図９５を参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理７について説明を行う。このメイン処理７は、第２実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図３４参照）に代えて実行される処理である。

【０９３２】

この第７実施形態におけるメイン処理７（図９５参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ第２実施形態におけるメイン処理（図３４参照）のＳ４１０１～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態におけるメイン処理７（図９５参照）では、演出更新処理（Ｓ４１１１）が終了した後で、疑似的な通常状態が設定されている間の演出態様を設定するための疑似通常状態演出処理を実行して（Ｓ４１３１）、処理をＳ４１１２へと移行する。この疑似通常状態演出処理（Ｓ４１３１）の詳細について、図９６を参照して説明する。

【０９３３】

図９６は、上述した疑似通常状態演出処理（Ｓ４１３１）を示したフローチャートである。この疑似通常状態演出処理（Ｓ４１３１）では、まず、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであるかを判別し（Ｓ４９０１）、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオフであると判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、疑似的な通常の遊技状態が設定されていない（左契機大当たりに基づく大当たり待機状態ではない）ことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【０９３４】

一方、Ｓ４９０１の処理において、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであると判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、次に、疑似的な変動表示演出の実行中であるか否かを判別する（Ｓ４９０２）。より具体的には、疑似変動中タイマ２２３ｔの値が１以上であるかを判別する。Ｓ４９０２の処理において、疑似的な変動表示演出の実行中である（疑似変動中タイマ２２３ｔの値が１以上である）と判別した場合は（Ｓ４９０２：Ｙｅｓ）、疑似変動中タイマ２２３ｔの値を１減算することで更新し（Ｓ４９０３）、減算後の疑似変動中タイマ２２３ｔの値が０になったかを判別する（Ｓ４９０４）。即ち、疑似的な変動表示の変動時間が終了したかを判別する。

【０９３５】

Ｓ４９０４の処理において、疑似変動中タイマ２２３ｔの値が０になっていないと判別した場合は（Ｓ４９０４：Ｎｏ）、疑似的な変動表示を継続させるために、そのまま本処理を終了する。一方、疑似変動中タイマ２２３ｔの値が０になったと判別した場合は（Ｓ４９０４：Ｙｅｓ）、次いで、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が０であるか（第１特別図柄に対応する疑似的な保留球数と第２特別図柄に対応する疑似的な保留球数とが共に

０であるか）を判別し（Ｓ４９０５）、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が０であると判別した場合は（Ｓ４９０５：Ｙｅｓ）、疑似的な変動表示を開始させることができないので、疑似的な変動停止状態に移行させるために、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値に３０００を設定して（Ｓ４９０６）、本処理を終了する。なお、疑似通常状態演出処理（図９６参照）は、メイン処理７（図９５参照）の中で１ミリ秒毎に実行される処理であるので、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕのタイマ値として３０００を設定することで、３秒（３０００ミリ秒）経過時にタイマ値が０となる。これにより、疑似的な変動停止状態となってから３秒間を正確に計ることができる。

【０９３６】

一方、Ｓ４９０５の処理において、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が０になっていないと判別した場合は（Ｓ４９０５：Ｎｏ）、疑似的な変動表示の開始を新たに設定すると共に、疑似変動中タイマ２２３ｔの値に２０００（２秒間に対応するタイマ値）を設定する（Ｓ４９０７）。次いで、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値を１減算すると共に、減算後の疑似的な保留球数に応じた表示態様に更新して（Ｓ４９０８）、本処理を終了する。

【０９３７】

また、Ｓ４９０２の処理において、疑似的な変動表示の実行中ではないと判別した場合は（Ｓ４９０２：Ｎｏ）、現在が疑似的な変動停止状態であることを意味するので、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値を１減算し（Ｓ４９０９）、減算後の疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値が０になったかを判別する（Ｓ４９１０）。Ｓ４９１０の処理において、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値が０になっていない（１以上の値である）と判別した場合は（Ｓ４９１０：Ｎｏ）、疑似的な変動停止状態を継続させるために、そのまま本処理を終了する。

【０９３８】

一方、Ｓ４９１０の処理において、減算後の疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値が０になったと判別した場合は（Ｓ４９１０：Ｙｅｓ）、表示用待機状態コマンドを設定することで、待機状態演出（図７参照）の実行を設定する（Ｓ４９１１）。次いで、待機状態演出フラグ２２３ｇをオンに設定すると共に、疑似通常状態フラグ２２３ｓをオフに設定して（Ｓ４９１２）、本処理を終了する。

【０９３９】

この疑似通常状態演出処理（図９６参照）を実行することにより、左契機大当たりに当選したことに基づいて移行した大当たり待機状態において、遊技者に対して通常の遊技状態が継続しているかのように思わせる態様の演出を実行することができる。これにより、左契機大当たりとなって大当たり待機状態に移行した場合に、遊技者に対して左打ちを継続させることができるので、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させようと思う間もなく左契機大当たりの１ラウンド目を開始させることができる。

【０９４０】

なお、本第７実施形態では、疑似的な変動表示を、大当たり待機状態の開始時（変動終了時）において保留されている保留球数の分だけ実行する構成とし、大当たり待機状態となった後で第１入球口６４への入球を検出した場合には、その入球に対応する疑似的な保留球数を増加させない構成としている。これは、上述した通り、左打ちを行った場合に、第１入球口６４よりも、左作動入賞口６６２へと遊技球が入球し易くなるように遊技盤１３が構成されているため、大当たり待機状態の間に連続して左打ちを行った場合に、左作動入賞口６６２へと遊技球が入賞せずに連続して第１入球口６４へと入球する可能性が極めて低いためである。よって、疑似的な保留球数を増加させるための処理を省略することができるので、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１の処理負荷を軽減することができる。また、仮に、保留球数を増加させる処理も行う構成とした場合、主制御装置１１０において、大当たり待機状態の間に第１入球口６４への入球を検出した場合に、既に保留球数が上限に達していたとしても、入球したことを音声ランプ制御装置１１３に対して通知しなければならなくなる。保留球数が上限に達している状態で大当たり待機状態に移行

し、１回以上疑似的な変動表示演出が実行された後で第１入球口６４に対する入球を検出した場合は、疑似的に保留球数を増加させる必要があるからである。このため、主制御装置１１０において出力すべきコマンドが増加するので、主制御装置１１０の処理負荷も増加することとなる。これに対して本第７実施形態では、疑似的な保留球数を増加させない構成としているので、主制御装置１１０においてコマンドを新たに増加させる必要が無く、主制御装置１１０の処理負荷を軽減させることができる。更に、運良く先に第１入球口６４へと入球し、保留球数図柄が増加しないことを遊技者が認識した場合には、実は大当たり待機状態になっていたということを遊技者に理解させることができる。よって、運良く大当たり待機状態を察知できた遊技者に対して、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させてから左作動入賞口６６２へと入球させようと工夫して遊技を行わせることができる。これにより、通常の遊技状態であるか、大当たり待機状態であるかを見極めるために、より積極的に左打ちを行わせることができる。

【０９４１】

次に、図９７を参照して、本第７実施形態における当たり関連処理７（Ｓ４３４１）について説明する。この当たり関連処理７（Ｓ４３４１）は、第２実施形態における当たり関連処理２（図６１参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理２（図６１参照）と同様に、当たりに関連するコマンドを受信した場合に、コマンドに応じた制御を行うための処理である。

【０９４２】

この第７実施形態における当たり関連処理７（図９７参照）のうち、Ｓ４４０１，Ｓ４４０４、およびＳ４４０７～Ｓ４４１０の各処理では、それぞれ第２実施形態における当たり関連処理２（図６１参照）のＳ４４０１，Ｓ４４０４、およびＳ４４０７～Ｓ４４１０の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態における当たり関連処理７（図９７参照）では、Ｓ４４０１の処理において、主制御装置１１０から待機状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、待機状態コマンド処理（図６２参照）に代えて、待機状態コマンド処理７を実行し（Ｓ４４４１）、本処理を終了する。詳細については図９８を参照して後述するが、この待機状態コマンド処理７（Ｓ４４４１）は、大当たり待機状態として、大当たり種別に応じた演出態様を設定するための処理である。

【０９４３】

また、本第７実施形態における当たり関連処理７（図９７参照）では、Ｓ４４０４の処理において、主制御装置１１０からオープニングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、大当たりが開始された状況に応じた態様のオープニング演出を実行するためのオープニングコマンド処理を実行して（Ｓ４４４２）、本処理を終了する。このオープニングコマンド処理（Ｓ４４４２）の詳細については、図９９を参照して後述する。

【０９４４】

次いで、図９８を参照して、上述した待機状態コマンド処理７（Ｓ４４４１）の詳細について説明する。図９８は、待機状態コマンド処理７（Ｓ４４４１）を示したフローチャートである。この待機状態コマンド処理７（Ｓ４４４１）のうち、Ｓ４６０１～Ｓ４６０３の各処理では、それぞれ第２実施形態における待機状態コマンド処理（図６２参照）のＳ４６０１～Ｓ４６０３の各処理と同一の処理が実行される。

【０９４５】

また、本第７実施形態における待機状態コマンド処理７（図９８参照）では、Ｓ４６０１の処理において、今回の大当たりが右契機大当たりではない（左契機大当たりである）と判別した場合に（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を読み出して（Ｓ４６１１）、読み出した各カウンタ値が共に０であるか否かを判別する（Ｓ４６１２）。

【０９４６】

Ｓ４６１２の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別

図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が共に０であると判別した場合は（Ｓ４６１２：Ｙｅｓ）、特別図柄の保留球数が０であり、疑似的な変動表示を開始させてしまうと遊技者に対して違和感を抱かせてしまうことになるので、疑似的な変動停止状態を設定する。即ち、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値に３０００（３秒間に対応するタイマ値）を設定して（Ｓ４６１３）、処理をＳ４６１７へと移行する。

【０９４７】

一方、Ｓ４６１２の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値のうち、少なくとも一方が０ではないと判別した場合は（Ｓ４６１２：Ｎｏ）、読み出した第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値として格納し（Ｓ４６１４）、疑似的な変動表示の開始を設定すると共に、疑似変動中タイマ２２３ｔの値に２０００（２秒間に対応するタイマ値）を設定する（Ｓ４６１５）。そして、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値を１減算して更新すると共に、保留球数図柄を疑似的に１個減少して表示させ（Ｓ４６１６）、処理をＳ４６１７へと移行する。Ｓ４６１７の処理では、疑似通常状態フラグ２２３ｓをオンに設定して（Ｓ４６１７）、本処理を終了する。

【０９４８】

この待機状態コマンド処理７（図９８参照）を実行することにより、左契機大当たりの大当たり待機状態では、通常の遊技状態が継続しているかのような演出を疑似的に実行することができる一方で、右契機大当たりとなった場合には、待機状態演出を実行することができる。これにより、左契機大当たりとなった場合は、遊技者に対して大当たり待機状態となったことを気づかせずに左打ちを継続させることができるので、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させる間もなく左作動入賞口６６２へと入賞させて大当たりを開始させることができる。一方、右契機大当たりとなった場合には、大当たり待機状態となったことを遊技者に容易に理解させることができるので、遊技球を右作動口６６１へと入賞させるタイミングに応じて１ラウンド目の有利度合い（右特定入賞口６５ａへと入球させることができる遊技球の個数）が可変する遊技性を提供することができる。よって、遊技者に対してタイミング良く遊技球を発射する楽しみを与えることができる。

【０９４９】

次に、図９９を参照して、上述したオープニングコマンド処理（Ｓ４４４２）の詳細について説明する。このオープニングコマンド処理（Ｓ４４４２）では、まず、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであるかを判別する（Ｓ５００１）。Ｓ５００１の処理において、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであると判別した場合は（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、疑似的な変動表示演出、または疑似的な変動停止状態が表示されている間に左作動入賞口６６２へと入球して大当たりのオープニング期間が開始されたことを意味するので、ブラックアウト演出（図９３（ａ）参照）に対応する表示用オープニングコマンドを設定する（Ｓ５００２）。

【０９５０】

次いで、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値と、疑似変動中タイマ２２３ｔの値と、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値とを全て０にリセットし（Ｓ５００３）、疑似通常状態フラグ２２３ｓをオフに設定して（Ｓ５００４）、本処理を終了する。

【０９５１】

一方、Ｓ５００１の処理において、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオフであると判別した場合は（Ｓ５００１：Ｎｏ）、通常のオープニング演出に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ５００５）、待機状態演出フラグ２２３ｇをオフに設定して（Ｓ５００６）、本処理を終了する。

【０９５２】

このオープニングコマンド処理（図９９参照）を実行することにより、左契機大当たりに当選して移行した大当たり待機状態で、左作動入賞口６６２へと遊技球が入賞してオープニング期間が開始された場合に、突如として第３図柄表示装置８１の表示画面全体が暗

転する（ブラックアウトする）ブラックアウト演出を実行することができる。即ち、それまで実行されていた疑似的な変動表示、または疑似的な変動停止状態演出とは大きく異なる態様に設定することができる。これにより、遊技者に対して瞬時に特別な演出が実行されたことを理解させることができる。

【０９５３】

以上説明した通り、第７実施形態におけるパチンコ機１０では、第１入球口６４を狙って発射された遊技球の一部が入球可能となる位置に、左契機大当たりの開始契機となる左作動入賞口６６２を配置する構成とした。そして、左契機大当たりとなった場合には、特別図柄の変動表示中における第３図柄表示装置８１の演出として、外れの組み合わせの第３図柄が停止表示される演出が実行される構成とした。更に、変動終了後に移行する大当たり待機状態では、通常の遊技状態が継続しているかのような態様の演出が実行される構成としている。即ち、大当たり待機状態の間も、疑似的な変動表示演出等の疑似通常状態演出を実行し、遊技者に対して通常の遊技状態中であるかのように誤認させて左打ちを継続させることが可能に構成している。これにより、左契機大当たりに当選して大当たり待機状態となった場合に、遊技者に対して左打ちを継続させることができる（遊技者が右打ちを行うことを抑制できる）ので、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させようと遊技者が意識する間もなく、左作動入賞口６６２へと遊技球を入球さることができる。よって、左契機大当たりとなった場合には、開閉扉６５ｆ１の上面に規定個数（１ラウンド目の上限個数である２個）を上回る個数の遊技球を到達させてから大当たりを開始させることが困難となる一方で、右契機大当たりとなった場合には開閉扉６５ｆ１の上面により多くの遊技球が到達しているタイミングで右作動入賞口６６１へと遊技球を入球させることにより、容易にオーバー入賞を発生させることができる。よって、左契機大当たりと右契機大当たりとで１ラウンド目の有利度合い（獲得できる賞球数）を異ならせることができるので、大当たり種別により注目して遊技を行わせることができる。

【０９５４】

なお、本第７実施形態では、左契機大当たりの大当たり待機状態となった場合に必ず疑似通常状態演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、左契機大当たりとなった場合に、疑似通常状態演出を実行するか、待機状態演出を実行するかを抽選により決定する構成としてもよい。

【０９５５】

本第７実施形態では、疑似的な変動表示を、大当たり待機状態の開始時（変動終了時）において保留されている保留球数の分だけ実行する構成とし、大当たり待機状態となった後で第１入球口６４への入球を検出した場合には、その入球に対応する疑似的な保留球数を増加させない構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、始動入賞が検出される毎に、疑似的に保留球数図柄を増加させる構成としても良い。これにより、疑似通常状態演出が実行されているのか否かをより遊技者に認識され難くできる。

【０９５６】

本第７実施形態では、期待度報知演出の実行開始タイミングを、変動種別毎に固定としていた。即ち、当たり又は外れスペシャルリーチの場合には、変動開始から８６秒が経過したタイミングで期待度報知演出を実行開始させ、当たり又は外れスーパーリーチの場合には、変動開始から５６秒が経過したタイミングで期待度報知演出を実行開始させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、同一の変動種別であっても、抽選等により、期待度報知演出の実行開始タイミングを異ならせる構成としてもよい。

【０９５７】

本第７実施形態では、疑似的な変動表示として、通常とは異なる２秒間の専用の演出を実行する構成としたが、これに限られるものではない。例えば、通常の変動表示と同一の変動時間、および表示態様の変動表示演出を疑似的に実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、大当たり待機状態となる直前に実行されていた変動表示を繰り返す構成としてもよい。このように構成することで、直前に使用していた変動表示のデータをそのまま転用すれば良いので、疑似的な変動表示を実行する際の処理負荷を軽減させること

ができる。
【０９５８】
本第７実施形態では、左契機大当たりとなって大当たり待機状態に移行した場合、その時点の保留球数に応じた回数の疑似的な変動表示を実行してから、疑似的な停止表示状態に移行させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり待機状態に移行した場合に、保留球数とは無関係に、即座に停止表示状態に移行させる構成としてもよい。この場合において、保留球数図柄を、大当たり待機状態に移行した際、又は変動表示中から疑似的に０個にする構成としてもよい。このように構成することで、大当たり待機状態に移行した場合に保留球が０個になったかのような印象を遊技者に抱かせることができるので、大当たり待機状態の開始時から、特別図柄の抽選を実行させようとして遊技者に左打ちを行わせることができる。
【０９５９】
本第７実施形態では、疑似的な変動表示を実行する場合に、通常の変動表示と同一の大３図柄の画像を用いて変動表示を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、通常の第３図柄とは態様が異なる図柄を、疑似的な変動表示に専用の図柄として用意する構成としてもよい。
【０９６０】
＜第１制御例＞
次に、図１００から図１１７を参照して、上記各実施形態におけるパチンコ機１０に対して適用し得る第１の制御例について説明する。この第１の制御例では、興趣演出の一環として、通常遊技中における所定期間（例えば、確変状態が設定されている期間）において出力（再生）される楽曲（音声演出）を、遊技者が選択可能に構成している。より具体的には、所定期間（確変状態が設定されている期間）において、前面枠１４に設けられている操作ボタン２３０に対する操作を検出した場合に、第３図柄表示装置８１において、選曲（選択）可能な楽曲のリスト（選曲メニュー画面）を表示する構成としている。そして、選曲メニュー画面が表示された状態で遊技者が任意の楽曲（音声演出）を選択し、決定操作（操作ボタン２３０の中央ボタンＣＢに対する押下操作）を行うことにより、当該選択された楽曲（音声演出）の出力（再生）が開始される構成としている。なお、本第１制御例では、所定期間が開始された（確変状態に移行した）タイミングで、まず１の楽曲（演出態様）をランダムに選択して再生する構成としている。このランダムに選択された楽曲の再生は、遊技者により選択された楽曲の再生が開始されるか、確変状態（所定期間）が終了するまで継続する。これにより、確変状態に移行してから遊技者によって楽曲が選択されるまでの間（楽曲が選択されていない状態の間）も、楽曲を再生しておくことができるので、遊技者に有利な確変状態となったことに対する遊技者の満足感をより大きくすることができる。
【０９６１】
また、本第１制御例では、選曲メニュー画面の初期配置として、確変状態の開始時にランダムに選択された楽曲（演出態様）の種別とは無関係に、それまでの遊技において遊技者により選択された頻度の高い（回数が多い）楽曲程、選択し易いメニュー位置に配置されるように構成している。ここで、「選択し易いメニュー位置」とは、楽曲を選択するまでの間に操作ボタン２３０に対して実行される操作の回数が少ない（３回以内の操作で選択可能な）メニュー位置を意味する。
【０９６２】
まず、図１００を参照して、本第１制御例におけるパチンコ機１０の外観について説明する。図１００は、本第１制御例におけるパチンコ機１０の正面図である。図１００に示した通り、本第１制御例におけるパチンコ機１０では、貸球操作部４０に対して正面視左側に、操作ボタン２３０が配設されている。この操作ボタン２３０は、正面視上側に配置された上ボタンＵＢ、正面視下側に配置された下ボタンＤＢ、正面視右側に配置された右ボタンＲＢ、正面視左側に配置された左ボタンＬＢ、および操作ボタン２３０の中央部分に配置された中央ボタンＣＢの５つのボタンで構成されている。詳細については図１０１

、および図１０２を参照して後述するが、この操作ボタン２３０は、上述した通り、確変状態が設定されている期間において、パチンコ機１０に予め設定され、選曲メニュー画面に表示されている複数の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚの２６曲）の中から、任意の楽曲を遊技者に対して選択させるために設けられている。

【０９６３】

次に、図１０１、および図１０２を参照して、本第１制御例における確変状態中の表示態様について説明する。図１０１（ａ）は、確変状態中における第３図柄表示装置８１の表示内容の一例を示した図である。図１０１（ａ）に示した通り、確変状態では、主表示領域Ｄｍにおける正面視左側（変動表示されている第３図柄の左側）に、再生中の楽曲の情報を表示させるための楽曲用領域ＭＲが形成される。より具体的には、図１０１（ａ）に示した通り、現在再生中（出力中）の楽曲（図１０１（ａ）の例では楽曲Ａ）を示す「楽曲Ａ」という文字と、「ボタン操作で曲を選択できるよ！」という文字とが楽曲用領域ＭＲに対して表示される。これらの表示内容により、現在再生されている楽曲が何であるかを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、操作ボタン２３０を操作することにより、任意の楽曲を選択できるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【０９６４】

図１０１（ｂ）は、図１０１（ａ）に示した画像が表示されている状態において、操作ボタン２３０を遊技者が操作した（各ボタンＵＢ，ＤＢ，ＲＢ，ＬＢ，ＣＢの何れかを押下した）場合に切り替わる表示内容を示した図である。図１０１（ｂ）は、遊技者が下ボタンＤＢを押下したことに基づいて（連動して）表示内容（表示態様）が切り替わった場合を例示している。図１０１（ｂ）に示した通り、操作ボタン２３０が操作（押下）されると、楽曲用領域ＭＲの内部に、楽曲のタイトル（楽曲名）が付された横長略長方形形状の表示領域が複数表示される。また、複数の表示領域の下方には、「上下ボタンで選択」という文字と、「中央ボタンで決定」という文字とが表示される。これらの表示内容（選曲メニュー画面）により、操作ボタン２３０を操作することにより、任意の楽曲を選択して再生させることができることを遊技者に対して容易に理解させることができる。以降、説明の簡略化のため、この選曲メニュー画面が表示されている状態（操作ボタン２３０の操作内容に応じて任意の楽曲を選択できる状態）のことを「楽曲選択モード」と称する。この楽曲選択モード中の表示内容について、図１０２を参照してより詳細な説明を行う。

【０９６５】

図１０２（ａ）は、楽曲選択モードに移行した場合に最初に表示される選曲メニュー画面における各項目（楽曲の種別（楽曲名）を示す画像）の配置を示した図である。図１０２（ａ）に示した通り、選曲メニュー画面には、互いに異なる項目（楽曲の種別を示す画像）が配置された少なくとも５つの表示領域（全楽曲数である２６曲よりも少ない数の表示領域）が表示される。選曲メニュー画面が表示された状態で中央ボタンＣＢが押下されると、５つの表示領域のうち、中央に表示されている表示領域に配置されている項目（楽曲）の再生が決定される。

【０９６６】

選曲メニュー画面に表示される５つの表示領域のうち、上側２つの表示領域には、遊技者がこれまでの確変状態において選択した回数が多い楽曲の種別（遊技者の選択頻度が高い楽曲）に対応する項目ＰＡ１，ＰＡ２（楽曲Ｙ、および楽曲Ｚを示す画像）が配置される。なお、中央の表示領域に対して相対的に近い位置に配置されている項目ＰＡ１（楽曲Ｚを示す画像）の方が、中央の表示領域に対して相対的に遠い項目Ｐ２（楽曲Ｙを示す画像）よりも、遊技者の選択頻度がより高くなっている。

【０９６７】

選曲メニュー画面において中央に表示された項目ＲＡ１（楽曲Ａを示す画像）には、ランダムに選択された楽曲（確変状態に移行後、最初に再生された楽曲）を示す項目が配置される。そして、中央よりも下側には、最初に選択された楽曲を基準として、予め定められた順番（本第１制御例では、アルファベット順）で２つの項目が並べて表示される。即

ち、中央に表示された項目ＲＡ１（楽曲Ａ）を基準として、アルファベット順となる「楽曲Ｂ」、および「楽曲Ｃ」との項目ＲＡ２，ＲＡ３が、項目ＲＡ１の下方に並べて表示される。以降の説明では、説明の簡略化のため、選曲メニュー画面における最初の配置において、中央の項目ＲＡ１よりも上側に表示される２つの項目ＰＡ１，ＰＡ２（遊技者がこれまでに選択した頻度が高い項目）が配置される表示領域のことを「履歴エリア」と称する。また、履歴エリアよりも下側に表示される３つの項目が表示される表示領域（ランダムに選択された項目が配置される表示領域）のことを「ランダム選択エリア」と称する。また、遊技者が中央ボタンＣＢを押下した場合に再生される項目が配置される表示領域のことを「選曲エリア」と称する。

【０９６８】

図１０２（ａ）に示した通り、選曲エリア（選曲メニュー画面における中央）に配置されている項目ＰＡ１は、点灯した状態で表示され、他の項目ＰＡ１，ＰＡ２，ＲＡ２，ＲＡ３は消灯した状態で表示される。これにより、中央ボタンＣＢを押下した場合に他の項目（楽曲の種別を示す画像）とは異なる態様（点灯した見た目の態様）で表示されている項目が、今回再生される楽曲として決定されることを、遊技者に対してより容易に理解させることができる。また、選曲エリアの上側、且つ、項目ＰＡ１の右側には、上向きの略三角形形状の上画像ＵＧが表示されると共に、選曲エリアの下側、且つ、項目ＲＡ２の右側には、下向きの略三角形形状の下画像ＤＧが表示される。これらの表示内容により、上ボタンＵＢを押下すると、押下に連動して、選曲エリアに表示される表示内容（楽曲）を現状よりも１つ上側の表示内容（図１０２（ａ）の例では、楽曲Ｚを示す画像）にずらすことが可能であること、および下ボタンＤＢを押下すると、押下に連動して、選曲エリアに表示される表示内容（楽曲）を現状よりも１つ下側の表示内容（図１０２（ａ）の例では、楽曲Ｂを示す画像）にずらすことが可能であることを遊技者に対して直観的に理解させることができる。

【０９６９】

図１０２（ｂ）は、図１０１（ａ）に示した選曲メニュー画面が表示されている状態において、遊技者が操作ボタン２３０における上ボタンＵＢを押下（操作）した場合の表示態様の一例を示した図である。図１０２（ｂ）に示した通り、上ボタンＵＢを遊技者が押下すると、当該押下に連動して、全ての表示内容が、表示領域１つ分ずつ下方向に移動された見た目の表示態様に可変される。これにより、図１０２（ａ）において選曲エリアの１つ上に配置されていた項目ＰＡ１（楽曲Ｚ）が、上ボタンＵＢに対する押下に連動して、選曲エリアに移動された見た目の表示態様に可変される。選曲エリアに移動された項目ＰＡ１は、点灯した見た目の態様に設定され、他の項目は消灯した見た目の態様に設定される。また、項目ＰＡ２の１つ上側に、「楽曲Ｘ」を示す項目ＰＡ３が表示される。この項目ＰＡ３は、遊技者がこれまでに選択した回数として、項目ＰＡ２（楽曲Ｙ）の次に多い項目（図１０２（ｂ）の例では、「楽曲Ｘ」）が表示される。また、各項目が表示領域１つ分ずつ下方向にシフトすることに伴って、上ボタンＵＢに対応する画像である上画像が点灯した見た目になる。これにより、上ボタンＵＢを押下したことに連動して、選曲メニュー画面の項目の配置が変更された（選曲エリアの１つ上に配置されていた項目ＰＡ１を選曲エリアに移動させることができた）ことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【０９７０】

また、上ボタンＵＢが複数回押下された場合は、その押下回数に応じて項目が下方向にシフトされる。例えば、図１０２（ａ）に示した選曲メニュー画面の配置において、上ボタンＤＢを遊技者が３回押下した場合には、各項目が表示領域３つ分ずつ下方向にシフトされることで、選曲エリアに対して、項目ＰＡ３（楽曲Ｘを示す画像）が配置される。なお、メニュー項目の配置はループ状になっており、上ボタンを押下し続けることで全ての楽曲を順番に選曲エリアにシフトさせることが可能となっている。また、末尾の楽曲に対応する項目が選曲エリアに配置された状態で、更に上ボタンＵＢが押下された場合には、先頭の楽曲（図１０２（ａ）の例では、楽曲Ａ）を示す項目が選曲エリアに戻ってくる構

成となっている。
【０９７１】
なお、図示については省略したが、下ボタンＤＢを遊技者が操作（押下）した場合は、上ボタンＵＢを押下した場合とは反対の動作が行われる。即ち、各項目表示領域１つ分ずつ上方向にシフトすることにより、操作の時点で選曲エリアの１つ下の表示領域に配置されていた項目が選曲エリアへと移動された見た目の表示態様に可変される。例えば、図１０２（ａ）に示した配置において下ボタンＤＢが押下された場合には、当該押下に連動して、項目ＲＡ２が選曲エリアに移動された見た目の表示態様に可変される。また、下ボタンＤＢに対応する下画像ＤＧが点灯した見た目の態様に設定される。これにより、遊技者が下ボタンＤＢを押下した場合にも、押下に連動して項目がシフトされたことを遊技者に容易に理解させることができる。
【０９７２】
なお、本第１制御例では、選曲メニュー画面の初期配置において選曲エリアの上側に対して、遊技者がこれまでに選択した回数が多い順に３つの項目（項目ＰＡ１～ＰＡ３）を配置する構成としている。即ち、上ボタンＵＢに対する押下回数が３回以内の範囲で選択可能（選曲エリアにシフトさせることが可能）な位置に、遊技者の選択頻度が高い項目（楽曲）を配置する構成としている。これは、これまでに選択された頻度が高い項目ほど、今回の確変状態においても遊技者が選択する可能性が高いと考えられるからである。仮に、選曲メニュー画面の初期配置を決定するにあたって、ランダムに選択された項目（楽曲）に対応する項目を選曲エリアに配置し、その他の項目を、選曲エリアに配置された項目を基準として、単純にアルファベット順（予め定められた順番）に配置する構成にすると、遊技者が好みの楽曲を選択し難くなってしまう可能性がある。即ち、遊技者が選択したい項目（楽曲）と、ランダムに選択された項目（楽曲）とが順番として離れている場合に、選択したい項目を選曲エリアまでシフトさせるための操作ボタン２３０に対する操作の回数が多くなってしまい、遊技者に対して煩わしさを感じさせてしまう虞がある。また、煩わしさを感じさせ難くするための方法として、確変状態となった場合に最初に選曲エリアに配置される項目を、遊技者の選択頻度が高い項目に設定する方法も考えられるが、この方法では、そもそも確変状態において最初に再生（出力）された楽曲に対して遊技者が満足してしまい、楽曲を変更しようと思わない（選曲メニュー画面を表示させない）可能性が高くなる。遊技者が選曲メニュー画面を表示させる機会が少なくなる程、パチンコ機１０に設定されている他の楽曲の種別を知る機会も少なくなってしまう。このため、遊技者が、他の楽曲を選択しようと考える可能性が低くなってしまう。よって、例えパチンコ機１０に対して、多数の楽曲が選択可能に設定されていたとしても、その大半が選択されずに無駄となってしまう場合がある。
【０９７３】
更に、遊技者が好みの楽曲を選択し易くする方法として、全ての項目を第３図柄表示装置８１の表示画面に一括して表示させる（項目をマトリクス状に配置させる）ことにより、どの楽曲（項目）がどの位置に配置されているかを一目で理解できるようにする方法も考えられる。しかしながら、この方法では、項目を表示させるための表示領域（選曲メニュー画面の面積）が広くなってしまい、他の表示内容（第３図柄や、保留球数図柄等）を表示させるための表示領域が狭くなりすぎてしまう可能性がある。
【０９７４】
これらに対して本第１制御例では、遊技者が選択する可能性が高い項目（これまでの遊技において選択した頻度が高い項目）を選択し易くなるように、選曲メニュー画面に表示される項目の初期配置を設定している。より具体的には、遊技者がこれまでの遊技で選択した頻度が高い（選択した回数が多い）３つの項目（楽曲）を示す画像を、少ない操作回数（操作ボタン２３０に対する押下回数）で選択可能となる位置（選曲エリアの上側３つ分の表示領域）に配置させる構成としている。このように構成することで、選曲メニュー画面の選曲エリアに最初に配置される項目（楽曲名を示す画像）がいずれになったとしても、少ない操作回数（３回以内の操作）で選択可能な位置に、遊技者の選択頻度が高い項

目を配置させることができる。よって、毎回の確変状態において、遊技者がこれまでに繰り返し選択してきた項目（即ち、遊技者が今回の確変状態でも選択する可能性が高い項目）を、少ない手間で選択させることができるので、遊技者に対して楽曲（項目）を選択する際に煩わしさを感じさせ難くすることができる。なお、１回以上選択された項目（再生された楽曲）が３つに満たない（即ち、遊技者の選択頻度が高い項目が３つに満たない）場合には、１回以上選択された項目（３つ未満の項目）のみが履歴エリアに配置され、その他の項目が、選曲エリアに配置されている項目を基準として、予め定められた順序（楽曲アルファベット順）で配置される。このため、パチンコ機１０に対する電源投入の直後等、遊技者が１回も楽曲を選択していない状態の場合には、単純に、ランダムな抽選により選曲エリアに配置することが決定された項目を基準として、全ての項目が予め定められた順序（楽曲のアルファベット順）で配置される。

【０９７５】

また、本第１制御例では、確変状態へ移行した後、最初に表示される選曲メニュー画面において、選曲エリアに対して、ランダムに選択した１の楽曲の楽曲名を示す画像を配置し、選曲エリアの上側に履歴エリアを配置する構成としている。このように構成することで、少なくとも確変状態に移行した直後は、ランダムに選択した楽曲を再生させることができるので、選択する頻度が高い楽曲以外の楽曲を聴く機会を遊技者に与えることができる。よって、パチンコ機１０に設定されている複数の楽曲を無駄なく再生することができる。また、ランダムに選択された楽曲を聴くうちに、当該楽曲を遊技者が気に入り、次回以降の確変状態でも再生させたいと考える可能性がある。よって、遊技者の好みの楽曲を増加させることができるので、確変状態における遊技の興趣を向上させることができる。また、同じ楽曲ばかりを選択し続けることで、遊技が単調となってしまうことを抑制（防止）できる。

【０９７６】

更に、本第１制御例では、選曲メニュー画面に表示させる項目（楽曲名を示す画像）の数を５個（全楽曲数である２６よりも少ない個数）に限る構成とし、操作ボタン２３０に対する操作内容に応じて、選曲メニュー画面に表示される項目の種別を可変させることにより、パチンコ機１０に設定されている全ての項目を選択することができる構成としている。このように構成することで、全ての項目を一括して表示させる場合に比較して、選曲メニュー画面の表示面積を小さくすることができる。よって、第３図柄や、保留球数図柄等の、選曲メニュー画面以外の表示内容をより大きな表示面積で表示させることができる。

【０９７７】

なお、本第１制御例では、選曲エリアの上側３つ分の表示領域に対して、遊技者がこれまでの遊技において選択した頻度（回数）が多い楽曲（項目）に対応する表示領域を配置する構成とし、残りの表示領域はランダムに選択された１の表示領域を基準として、予め定められた順番（アルファベット順）で配置する構成としていたが、これに限られるものではない。遊技者がこれまでの遊技において選択した頻度（回数）が多い項目の個数は、３つより少なく設定しても良いし、多く設定してもよい。

【０９７８】

本第１制御例では、選曲メニュー画面の初期配置において、履歴エリアに配置させる項目として、これまでの遊技において遊技者が選択した頻度が高い項目を配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、今回の確変状態よりも前に設定された確変状態において遊技者が選択した項目を、選択されたタイミングが新しい（近い）順に履歴エリアに配置する構成としてもよい。このように構成することにより、気に入った楽曲を連続して選択する傾向がある遊技者が選択する可能性の高い楽曲を示す画像（項目）を履歴エリアに配置しておくことができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【０９７９】

本第１制御例では、確変状態になった後で、操作ボタン２３０を操作しなければ選曲メ

ニュー画面が表示されない構成としていたが、これに限られるものではなく、確変状態中は常時、選曲メニュー画面を表示させておく構成としてもよい。このように構成することで、楽曲を選択したいと考える遊技者の手間を軽減することができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【０９８０】

本第１制御例では、選曲エリアに対して最初に表示される項目を、ランダムな抽選によって選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、選曲メニュー画面における選曲エリアに最初に表示される項目として、今回の確変状態よりも前に設定された確変状態において、遊技者が最後に選択した項目を配置させる構成としてもよい。

【０９８１】

本第１制御例では、これまでの遊技において遊技者が選択した回数が多い順に最大３つの項目を、選曲メニュー画面における初期配置において、比較的少ない操作回数で選択する（選曲エリアにシフトさせる）ことが可能な位置に配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。遊技者が選択する可能性が高い楽曲（これまでに選択された回数が多い楽曲）が選曲メニュー画面のどこに配置されているのかを遊技者が容易に理解できればよく、例えば、選曲メニュー画面における初期配置として、楽曲用領域ＭＲのどこかに表示されるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、楽曲用領域ＭＲに表示させる項目数を５個よりも増加させた場合であっても、遊技者が選択しようとしている可能性が高い項目を最初から表示しておくことができる。よって、遊技者が項目を選択し易くなるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【０９８２】

本第１制御例では、選曲エリアに表示されている項目と、その他の表示領域に表示されている項目とで、表示態様を異ならせる構成としていたが、これに加えて、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（選曲メニュー画面の初期配置において履歴エリアに配置させた項目）であるか否かによって表示態様を可変させる構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が選択する可能性が高い項目を遊技者がより容易に発見できるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【０９８３】

＜第１制御例における電気的構成＞

次に、図１０３から図１０８を参照して、本第１制御例における電気的構成について説明する。図１０３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。この第１制御例におけるパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５に対して操作ボタン２３０が電気的に接続されている点で、上記各実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成（図８参照）と相違している。また、音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている。その他の構成については、上記各実施形態と同一であるため、その詳細については省略する。なお、以降の第１制御例の説明では、第１実施形態を比較対象として、第１実施形態との相違点を中心に説明を行う。

【０９８４】

操作ボタン２３０を構成するいずれかのボタン（ＵＢ，ＤＢ，ＲＢ，ＬＢ，ＣＢ）が押下（操作）されると、操作されたボタンに対応する信号線に対してオン信号（出力がＨの信号）が出力される。音声ランプ制御装置１１３は、操作ボタン２３０からの出力を監視して、いずれかのボタンに対応する信号の出力がＨとなっている場合には、ボタンの種別に応じた制御を実行する。具体的には、例えば、確変状態において選曲メニュー画面が表示されていない状態でいずれかのボタンに対応する信号の出力がＨになったことを検出した場合は、選曲メニュー画面を表示させるための制御を行う。また、選曲メニュー画面が表示された状態において、上ボタンＵＢに対応する信号の出力がＨとなったことを検出した場合は、選曲メニュー画面における各項目を１つ分ずつ下方向にシフトさせるための制御を行う。

【０９８５】

次に、図１０４（ａ）を参照して、本第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１０４（ａ）は、本第１制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１０４（ａ）に示した通り、本第１制御例におけるＲＯＭ２２２は、第１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図１４（ａ）参照）に対して、項目順記憶エリア２２２ａａが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１実施形態と同一であるため、その詳細については省略する。

【０９８６】

項目順記憶エリア２２２ａａは、選曲メニュー画面における項目の並び順が規定されているデータテーブルであり、選曲メニュー画面の初期配置を設定する際に参照される。より具体的には、確変状態に移行した際に、選曲メニュー画面の初期配置が決定される。この初期配置の決定時には、まず、履歴エリアに配置する３つの項目（楽曲）を決定し、次に、履歴エリアに配置されていない他の項目の中から、選曲エリアに配置する１の項目をランダムに（例えば、乱数を用いた抽選等により）決定する。そして、選曲エリアに配置した項目を基準として、この項目順記憶エリア２２２ａａに規定されている並び順で、他の項目（選曲エリア、および履歴エリアのいずれにも配置されなかった項目）の配置を設定する。なお、上述した通り、本第１制御例では、項目の並び順が、楽曲のアルファベット順になるように項目順記憶エリア２２２ａａが設定されている。

【０９８７】

次に、図１０４（ｂ）を参照して、本第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１０４（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１０４（ｂ）に示した通り、本第１制御例におけるＲＡＭ２２３は、第１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、項目配置格納エリア２２３ａａと、メニュー位置ポインタ２２３ａｂと、選曲回数格納エリア２２３ａｃと、選曲許可フラグ２２３ａｄと、メニュー表示フラグ２２３ａｅとが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１実施形態と同一であるため、その詳細については省略する。

【０９８８】

項目配置格納エリア２２３ａａは、選曲メニュー画面における各項目（各楽曲の種別を示す画像）の配置を記憶しておくための記憶領域である。確変状態に移行した場合は、この項目配置格納エリア２２３ａａに対して、各項目の初期配置が設定され（図１１３のＳ５２０４，Ｓ５２０８，Ｓ５２１２参照）、選曲メニュー画面が表示された場合には、項目配置格納エリア２２３ａａに設定されている配置で、選曲メニュー画面が表示される。この項目配置格納エリア２２３ａａの詳細について、図１０５（ａ）を参照して説明する。

【０９８９】

図１０５（ａ）は、項目配置格納エリア２２３ａａの内容の一例を示した図である。図１０５（ａ）では、履歴エリアに対して「楽曲Ｎ」、「楽曲Ｏ」、および「楽曲Ｐ」が配置され、選曲エリアに対して「楽曲Ａ」が配置されるように設定された場合における項目配置格納エリア２２３ａａの内容を例示している。図１０５（ａ）に示した通り、この項目配置格納エリア２２３ａａには、メニュー位置ポインタ２２３ａｂが取り得る各値（「００Ｈ」～「１９Ｈ」）に対応させて、メニュー項目を示すデータを格納するための記憶領域が設けられている。図１０５（ａ）の例では、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に対して、メニュー項目「楽曲Ａ」に対応するデータが記憶され、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「０１Ｈ」に対応する記憶領域に対して、メニュー項目「楽曲Ｂ」に対応するデータが記憶されている。以降も、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「０ＢＨ」までは、楽曲のアルファベット順にデータが格納されている。また、「０ＢＨ」の次の「０ＣＨ」に対応する記憶領域には、「楽曲Ｑ」に対応するデータが格納されている。つまり、既に履歴エリアに格納されている「楽曲Ｎ」、「楽曲Ｏ」、および「楽曲Ｐ」に対応するデータがランダム選択エリアに対して重複して格納されることが回避される。

【０９９０】
メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「０ＣＨ」に対応する記憶領域から、「１６Ｈ」に対応する記憶領域までは、「００Ｈ」～「０ＢＨ」の範囲と同様に、楽曲のアルファベット順でデータが格納される。また、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値が「１７Ｈ」～「１９Ｈ」の範囲は、履歴エリアに対応しており、図１０５（ａ）の例では、「楽曲Ｎ」、「楽曲Ｏ」、および「楽曲Ｐ」に対応するデータがそれぞれ格納される。なお、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１９Ｈ」に対応する記憶領域に対して、最も選択頻度が高い楽曲に対応するデータが格納され、「１８Ｈ」に対応する記憶領域に対して、２番目に選択頻度が高い楽曲に対応するデータが格納され、「１７Ｈ」に対応する記憶領域に対して、３番目に選択頻度が高い楽曲に対応するデータが格納される。

【０９９１】
本第１制御例では、選曲メニュー画面を表示させる場合に、この項目配置格納エリア２２３ａａに記憶されたデータ（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値と、メニュー項目との対応関係）と、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの現在値とを比較して、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの現在値に対応する記憶領域に格納されているメニュー項目を、選曲エリアに配置する構成としている。また、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値の前後２つ分の値に対応する記憶領域に格納されているメニュー項目を、選曲エリアの上下にそれぞれ配置させる構成としている。例えば、図１０５（ａ）の例において、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値が「１９Ｈ」であれば、選曲エリアに対して「楽曲Ｐ」を示す項目が表示される。また、選曲エリアの１つ上には、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１９Ｈ」よりも１つ上の値（即ち、「１８Ｈ」）に対応する記憶領域に格納されている「楽曲Ｏ」が配置される。同様に、選曲エリアの２つ上側には、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１７Ｈ」に対応する「楽曲Ｎ」が配置される。逆に、選曲エリアの１つ下には、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１９Ｈ」よりも１つ下の値に対応する項目が配置される。ここで、本制御例では、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの最大値である「１９Ｈ」の次の値は「００Ｈ」と判定されるように設定されている（同様に、最小値である「００Ｈ」の次（１つ下）の値は「１９Ｈ」と判定される）このため、選曲エリアの１つ下側、および２つ下側には、それぞれ「００Ｈ」、および「０１Ｈ」に対応する記憶領域に格納されている「楽曲Ａ」、および「楽曲Ｂ」がそれぞれ配置される。

【０９９２】
図１０４（ｂ）に戻って説明を続ける。メニュー位置ポインタ２２３ａｂは、上述した項目配置格納エリア２２３ａａのうち、選曲メニュー画面に表示させる項目の範囲を判別するために用いられるポインタである。上述した通り、選曲メニュー画面を表示させる場合は、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に対応する記憶領域を中心として、５つの記憶領域に格納されているデータを読み出して、各データに対応する５つの項目を選曲メニュー画面に配置する構成としている。このメニュー位置ポインタ２２３ａｂは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、選曲メニュー画面の表示中に上ボタンＵＢに対する押下を検出する毎に、値が１ずつ減らされる。なお、「００Ｈ」の状態で上ボタンＵＢの押下を検出した場合は、最大値である「１９Ｈ」に更新される。また、選曲メニュー画面の表示中に下ボタンＤＢに対する押下を検出する毎に、値が１ずつ増やされる。なお、値が最大値である「１９Ｈ」となっている状態でさらに下ボタンＵＢに対する押下を検出した場合は、値が最小値である「００Ｈ」に更新される（図１１１のＳ５１１０参照）。また、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値は、大当たりとなる毎に初期値である「００Ｈ」にリセットされる（図１１４のＳ４４５２参照）。確変状態は、必ず大当たりの終了後に移行するため、大当たりとなった場合に初期値にリセットしておくことで、確変状態の開始時にメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値を必ず「００Ｈ」に設定しておくことができる。

【０９９３】
選曲回数格納エリア２２３ａｃは、各楽曲（項目）の選択回数を記憶しておくための記憶領域である。項目配置格納エリア２２３ａａに対してメニュー項目の配置を設定する場合には、この選曲回数格納エリア２２３ａｃが参照されて、選択された回数が多い楽曲か

ら順番に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１９Ｈ」，「１８Ｈ」，「１７Ｈ」に対応する記憶領域（即ち、履歴エリア）にデータが格納される。この選曲回数格納エリア２２３ａｃの詳細について、図１０５（ｂ）を参照して説明する。

【０９９４】

図１０５（ｂ）は、選曲回数格納エリア２２３ａｃの内容の一例を示した図である。図１０５（ｂ）に示した通り、選曲回数格納エリア２２３ａｃは、楽曲の種別と、これまでに選択（選曲）された回数とを対応付けて記憶することが可能に構成されている。例えば、図１０５（ｂ）の例では、「楽曲Ａ」に対して選択回数として０回が対応付けて記憶され、楽曲Ｂに対して選択回数として１回が対応付けて記憶され、楽曲Ｃに対して選択回数として０回が対応付けて記憶されている。他の楽曲種別についても同様に、選択回数が対応付けて記憶されている。この選曲回数格納エリア２２３ａｃは、選曲メニュー画面の表示中に、遊技者が中央ボタンＣＢを押下することで１の楽曲の再生を決定する毎に、当該決定された楽曲に対応する選択回数に対して１が加算されて更新される（図１１１のＳ５１０８参照）。なお、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３はバックアップされていないので、パチンコ機１０の電源がオフになると、各楽曲の選択回数を示すデータはすべてクリアされる。

【０９９５】

図１０４（ｂ）に戻って説明を続ける。選曲許可フラグ２２３ａｄは、楽曲を遊技者が選択可能な状態であるか否かを示すフラグである。この選曲許可フラグ２２３ａｄがオンであれば、任意の楽曲を選択可能な状態であることを示し、オフであれば、楽曲を選択することが不可能な状態であることを示す。この選曲許可フラグ２２３ａｄは、初期値がオフに設定されており、主制御装置１１０から出力される状態コマンドによって、確変状態へ移行したことが通知された場合にオンに設定される（図１１３のＳ５２１３参照）。また、大当たりの開始を示すオープニングコマンドを受信する毎に、オフにリセットされる（図１１４のＳ４４５１参照）。選曲許可フラグ２２３ａｄがオンの間は、楽曲の選択が可能な期間であると判別されて、操作ボタン２３０に対する押下が有効として扱われる。

【０９９６】

メニュー表示フラグ２２３ａｅは、選曲メニュー画面（図１０２（ａ）参照）が表示されているか否かを示すフラグである。このメニュー表示フラグ２２３ａｅがオンであれば、選曲メニュー画面が表示されていることを示し、オフであれば、選曲メニュー画面が表示されていないことを示す。このメニュー表示フラグ２２３ａｅは、初期値がオフに設定されており、選曲メニュー画面の表示が設定された場合にオンに設定される（図１１１のＳ５１０５参照）。また、選曲メニュー画面が表示された状態で中央ボタンＣＢに対する押下を検出すると、選曲メニュー画面が閉じられると共に、このメニュー表示フラグ２２３ａｅがオフに設定される（図１１１のＳ５１０９参照）。また、大当たりの開始を示すオープニングコマンドを受信した場合にもオフにリセットされる（図１１４のＳ４４５１参照）。メニュー表示フラグ２２３ａｅがオンの間は、上ボタンＵＢ、または下ボタンＤＢに対する押下を検出する度に、対応する方向に選曲メニュー画面の各項目がシフトされる。また、中央ボタンＣＢに対する押下を検出することで、選曲エリアに配置されている項目の再生が設定されると共に、選曲メニュー画面が閉じられる。

【０９９７】

次に、図１０６から図１０８を参照して、音声出力装置２２６の電気的構成について説明する。図１０６は、音声出力装置２２６の電気的構成を示したブロック図である。図１０６に示した通り、音声出力装置２２６は、音声ランプ制御装置１１３から出力されるデータを受信可能に接続されている。

【０９９８】

図１０６に示した通り、音声出力装置２２６は、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ３０１が搭載されている。ＭＰＵ３０１には、当該ＭＰＵ３０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３０２と、そのＲＯＭ３０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するための

メモリであるＲＡＭ３０３とが内蔵されている。
【０９９９】
音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１は、入力ポート３０５、および音声合成部３０６と電気的に接続されている。音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６に対して、音声データを指定するコマンドを受信した場合には、そのコマンドが入力ポート３０５、およびバスライン３０４を介してＭＰＵ３０１へ入力される。また、音声ランプ制御装置１１３によって指定された音声データは、ＲＯＭ３０２から読み出されて、音声合成部３０６の、音声種別に対応するチャンネルに対して出力される。例えば、楽曲に対応する音声データは、ＣＮ１に対して出力され、効果音に対応する音声データは、ＣＮ２に対して出力され、警告音に対応する音声データは、ＣＮ３に対して出力される。
【１０００】
音声合成部３０６は、各チャンネルに入力された音声データを合成して、合成音声データとしてアンプ部３０７へと出力する公知の音声合成ＬＳＩで構成されている。合成音声データは、アンプ部３０７によって増幅され、スピーカー部３０８に入力される。これにより、スピーカー部３０８から、音声ランプ制御装置１１３によって指定された各種音声を出力することができる。
【１００１】
次に、図１０７（ａ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１に設けられているＲＯＭ３０２の構成について説明する。図１０７（ａ）に示した通り、ＲＯＭ３０２には、音声ファイル記憶エリア３０２ａが少なくとも設けられている。
【１００２】
音声ファイル記憶エリア３０２ａには、楽曲や効果音等を出力するために用いる音声ファイル（音声データ）が記憶されている記憶領域である。確変状態において、遊技者が選択可能な楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚ）を再生するための音声ファイルも、この音声ファイル記憶エリア３０２ａに格納されている。各種音声データの出力が音声ランプ制御装置１１３により指示された場合には、この音声ファイル記憶エリア３０２ａから演出に対応する音声ファイルが読み出され、音声合成部３０６の対応するチャンネルに出力される。
【１００３】
この音声ファイル記憶エリア３０２ａの詳細について、図１０８を参照して説明する。図１０８は、音声ファイル記憶エリア３０２ａの構成を示したブロック図である。図１０８に示した通り、音声ファイル記憶エリア３０２ａには、各楽曲を再生するために用いられる複数のデータで構成された楽曲用データ群（楽曲Ａ用データ群３０２ａ１～楽曲Ｚ用データ群３０２ａ２６）や、各効果音を出力するために用いられるデータ（例えば、効果音Ａ用データ３０２ａ２７）等、音声出力装置２２６によって再生可能な全ての音声ファイル（音声データ）が格納されている。
【１００４】
なお、上述した通り、確変状態中に再生可能な各楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚ）に対応する音声ファイル（楽曲Ａ用データ群３０２ａ１～楽曲Ｚ用データ群３０２ａ２６）は、それぞれ複数のデータで構成されている。これらの楽曲用データ群３０２ａ１～３０２ａ２６の構成について、図１０９を参照して説明する。
【１００５】
図１０９は、楽曲用データ群の構成の一例を示した図である。図１０９に示した通り、楽曲用データ群は、楽曲のパート（区切り）単位の複数のデータで構成されている。より具体的には、図１０９に例示した通り、例えば、楽曲の前奏（所謂、イントロ）部分に対応するイントロ用データと、楽曲の最初のメロディ（所謂、Ａメロ部分）に対応するＡメロ１用データと、楽曲の２番目（Ａメロの次）のメロディ（所謂、Ｂメロ部分）に対応するＢメロ１用データと、楽曲において最も盛り上がる部分（所謂、サビ部分）に対応するサビ１用データと、楽曲の間奏部分に対応する間奏用データと、楽曲の２番のＡメロ部分に対応するＡメロ２用データと、楽曲の２番のＢメロ部分に対応するＢメロ２用データと、楽曲の２番のサビ部分に対応するサビ２用データと、楽曲のアウトロ部分に対応するア

ウトロ用データとで構成されている。これらのパート単位の音声データを、楽曲毎に定められている順番で再生（出力）することにより、１の楽曲が再生されるように構成している。このように構成することで、他の演出等で楽曲の一部分を使用する際（例えば、変動表示演出中に所定の楽曲のサビ部分を再生する場合等）に、音声データを転用することができる。言い換えれば、楽曲１曲分の音声データと、楽曲の一部分の音声データとを別々に記憶しておく必要が無いため、音声ファイル記憶エリア３０２ａの記憶容量を削減することができる。また、楽曲用データ群を構成する各データには、ＲＡＭ３０３に設定された後述する楽曲用ポインタ３０３ｂのポインタ値に対応するデータと、各データを再生した場合の再生時間とが対応付けて規定されている。本第１制御例では、楽曲用ポインタ３０３ｂの値の順番に再生を行う構成としている。即ち、再生中の楽曲用データの再生時間が経過した場合に、楽曲用ポインタ３０３ｂの値を１更新して、更新後のポインタ値に対応する楽曲用データを再生する構成としている。これにより、各楽曲用データを、毎回同じ順番で再生することができる。

【１００６】

次に、図１０７（ｂ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１に設けられているＲＡＭ３０３の構成について説明する。図１０７（ｂ）は、ＲＡＭ３０３の構成を示したブロック図である。図１０７（ｂ）に示した通り、ＲＡＭ３０３は、楽曲用データ群格納エリア３０３ａと、楽曲用ポインタ３０３ｂと、最大値格納エリア３０３ｃと、楽曲用タイマ３０３ｄとが少なくとも設けられている。

【１００７】

楽曲用データ群格納エリア３０３ａは、確変状態中に再生する楽曲に対応する音声ファイル（楽曲用データ群）を格納しておくための記憶領域である。確変状態中は、この楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納されている楽曲用データ群を楽曲用ポインタ３０３ｂの値の順番に再生していくことにより、１の楽曲を再生する構成となっている。この楽曲用データ群格納エリア３０３ａには、音声ランプ制御装置１１３より、確変状態の開始時に抽選で決定された楽曲の再生を指示するために出力されたコマンド（音声用抽選楽曲コマンド）、または遊技者が選択した楽曲の再生を指示するために出力されたコマンド（音声用選択楽曲コマンド）を受信した場合に、コマンドにより指示された楽曲に対応する楽曲用データ群が音声ファイル記憶エリア３０２ａから読み出されて格納される（図１１６のＳ９２０５，Ｓ９２１０参照）。

【１００８】

なお、本第１制御例では、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納された楽曲用データ群に基づいて楽曲の再生を開始する際に、楽曲が決定された経緯によって、再生位置を異ならせる構成としている。具体的には、確変状態の開始時に抽選で決定された楽曲の再生を開始する際は、サビ部分から再生を開始する（サビ１用データの再生を設定する）一方で、遊技者の選択によって決定された楽曲の再生を開始する場合には、楽曲の最初（イントロ部分）から再生を開始する（イントロ用データの再生を設定する）構成としている。遊技者が選択した楽曲については、遊技者が楽曲の最初からじっくりと聴きたいと考えている可能性が高いのに対して、ランダムに選択された楽曲については、少しでも気に入らなければ遊技者が即座に楽曲を変更してしまう可能性があるためである。よって、ランダムに選択された楽曲については、楽曲の中で最も盛り上がる部分であるサビ部分から再生を開始させることにより、少なくとも楽曲の最も特徴的な部分を遊技者に聴かせた上で、楽曲を変更するかどうかの判断を行わせることができる。これにより、ランダムに選曲された楽曲の良さ（特徴）を最大限、遊技者に伝達する（理解させる）ことができるので、遊技者の好みの楽曲を増加させ易くする（ランダムに選曲された楽曲の中から新たに気に入る楽曲を発見し易くする）ことができる。従って、確変状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【１００９】

楽曲用ポインタ３０３ｂは、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納された楽曲用データ群のうち、いずれのデータを再生中であるかを示すためのポインタである。この楽曲

用ポインタ３０３ｂは、遊技者が選択した楽曲の再生が指示された（音声用選択楽曲コマンドにより楽曲が通知された）場合に、値が「００Ｈ」に設定される（図１１６のＳ９２０６参照）。また、これに伴って、ポインタ値「００Ｈ」に対応するイントロ用データの再生が設定される。一方、確変状態の開始時にランダムに選択された楽曲の再生が指示された（音声用抽選楽曲コマンドにより楽曲が通知された）場合に、サビ１部分に対応する値が設定される（図１１６のＳ９２１１参照）。この楽曲用ポインタ３０３ｂの値は、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに設定されている１の楽曲用データの再生が終了する毎に、値が１ずつ更新される。また、楽曲用ポインタ３０３ｂの値が、楽曲の種別毎に設定されている最大値（本第１制御例では、アウトロ部分の１つ前に対応するポインタ値）となっている状態で、更にポインタ値が更新される際には、値が「０１Ｈ」に更新される。

【１０１０】

ここで、アウトロ部分の１つ前まで再生を終了した場合に、アウトロ部分、およびイントロ部分を再生させずに、楽曲用ポインタ３０３ｂの値を、Ａメロ１部分に対応する「０１Ｈ」に更新しているのは、楽曲が繰り返し再生された場合に、楽曲の切れ目を遊技者に対して認識させ難くするためである。仮に、楽曲のアウトロ部分まで再生した後、再度、イントロ部分から再生させることで楽曲を繰り返し再生させる構成にすると、楽曲の切れ目を遊技者が容易に認識できてしまう。この場合、楽曲の切れ目が気になってしまい、確変状態中における遊技に集中し難くなってしまう可能性がある。これに対して本制御例では、楽曲を繰り返し再生する場合に、楽曲におけるアウトロ部分、およびイントロ部分を飛ばしてＡメロ１部分に戻る構成としているので、より自然な繋がりで楽曲をループさせることができる。よって、楽曲の切れ目に遊技者が気付き難くなるため、遊技者に対してより集中して確変状態中における遊技を行わせることができる。

【１０１１】

最大値格納エリア３０３ｃは、楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を一時的に記憶しておくための記憶領域である。上述した通り、本第１制御例では、Ａメロ１部分から、アウトロ部分の１つ手前の部分までを繰り返し再生する構成としているが、アウトロ部分の１つ手前の部分に対応するポインタ値は、楽曲によって異なる可能性がある。楽曲によっては、Ｂメロの次にＣメロが設定されていたり、サビが複数種類設定されていたり、間奏が設定されていなかったりする場合があり、図１０９に示したデータ構成とは異なっている場合がある。よって、楽曲用データ群を楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納して楽曲の再生を設定する場合には、この最大値格納エリア３０３ｃに対して、再生しようとしている楽曲に対応する楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を予め設定しておく構成としている（図１１６のＳ９２０７，Ｓ９２１２参照）。そして、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに設定した１の楽曲用データの再生が終了する毎に、楽曲用ポインタ３０３ｂの値と、最大値格納エリア３０３ｃに格納されている最大値とを比較して、アウトロ部分の１つ手前の部分までの再生が終了したか（楽曲用ポインタ３０３ｂを「０１Ｈ」に戻すべきタイミングか）どうかを判別可能に構成している。これにより、楽曲毎にデータ構成が異なっていたとしても、イントロ部分とアウトロ部分とを確実にスキップしてループ再生させることができる。

【１０１２】

楽曲用タイマ３０３ｄは、再生中の楽曲用データの再生時間を計時するタイマである。この楽曲用タイマ３０３ｄには、新たな楽曲用データの再生を設定する度に、当該楽曲用データの再生時間に対応するタイマ値が設定される。なお、各楽曲用データの再生時間は、楽曲用データ群格納エリア３０３ａにおいて、楽曲用データの種別に対応付けて規定される。楽曲の再生中は、この楽曲用タイマ３０３ｄの値に基づいて、再生時間が経過したかどうかを判別する。なお、図示については省略したが、この楽曲用タイマ３０３ｄは、定期的（例えば、１ミリ秒毎）に更新される。

【１０１３】

＜第１制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１１０から図１１４を参照して、本第１制御例における音声ランプ制御装置１

１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１１０は、本第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理８を示したフローチャートである。

【１０１４】

この第１制御例におけるメイン処理８（図１１０参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１３～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるメイン処理（図３４参照）のＳ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１３～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１制御例におけるメイン処理８（図１１０参照）では、Ｓ４１１１の演出更新処理が終了した後で、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に対応する制御を実行するための操作検出処理を実行し（Ｓ４１４１）、処理をＳ４１４２へと移行する。この操作検出処理（Ｓ４１４１）の詳細については、図１１１を参照して後述する。

【１０１５】

また、Ｓ４１４１の処理が終了するか、または、Ｓ４１０１の処理において、前回の処理から１ミリ秒が経過していないと判別した場合は（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、第１実施形態におけるコマンド判定処理（図３６参照）に代えて、コマンド判定処理８を実行し（Ｓ４１４２）、処理をＳ４１１３へと移行する。このコマンド判定処理８（Ｓ４１４２）の詳細については、図１１２を参照して後述する。

【１０１６】

次に、図１１１を参照して、上述した操作検出処理（Ｓ４１４１）の詳細について説明する。図１１１は、この操作検出処理（Ｓ４１４１）を示すフローチャートである。操作検出処理（Ｓ４１４１）では、まず、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を検出したかを判別する（Ｓ５１０１）。このＳ５１０１の処理では、操作ボタン２３０の各ボタンに接続された信号線の出力を検出して、何れかの出力がＨとなっていれば、操作ボタン２３０に対する操作を検出したと判別する。

【１０１７】

Ｓ５１０１の処理において、操作ボタン２３０に対する操作を検出していない（即ち、全てのボタンに対応する信号の出力がＬである）と判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、そのまま処理を終了する。一方、操作ボタン２３０に対する操作を検出した（即ち、何れかのボタンに対応する信号の出力がＨである）と判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、次に、選曲許可フラグ２２３ａｄがオンであるかを判別し（Ｓ５１０２）、選曲許可フラグ２２３ａｄがオフであれば（Ｓ５１０２：Ｎｏ）、楽曲を選択することができない期間であることを意味し、操作ボタン２３０に対する操作が無効とされるので、そのまま本処理を終了する。

【１０１８】

一方、Ｓ５１０２の処理において、選曲許可フラグ２２３ａｄがオンであると判別した場合は（Ｓ５１０２：Ｙｅｓ）、次に、メニュー表示フラグ２２３ａｅがオンであるか否かを判別する（Ｓ５１０３）。Ｓ５１０３の処理において、メニュー表示フラグ２２３ａｅがオフであると判別した場合は（Ｓ５１０３：Ｎｏ）、選曲メニュー画面の表示を設定し（Ｓ５１０４）、メニュー表示フラグ２２３ａｅをオンに設定して（Ｓ５１０５）、本処理を終了する。これらの処理により、確変状態中で、且つ、選曲メニュー画面が表示されていない場合には、押下されたボタンの種別によらず、選曲メニュー画面を表示させることができる。

【１０１９】

これに対し、Ｓ５１０３の処理においてメニュー表示フラグ２２３ａｅがオンであると判別した場合は（Ｓ５１０３：Ｙｅｓ）、遊技者によって操作（押下）されたボタンの種別に応じて異なる制御を実行する。具体的には、まず、Ｓ５１０１の処理により検出されたのが、中央ボタンＣＢに対する操作であるかを判別し（Ｓ５１０６）、今回検出された操作が、中央ボタンＣＢに対する操作であると判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、現在のメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に対応する楽曲の再生を音声出力装置２２６

に対して通知するための音声用選択楽曲コマンドを設定する（Ｓ５１０７）。
【１０２０】
Ｓ５１０７の処理が終了すると、次いで、選曲回数格納エリア２２３ａｃに設定されている各記憶領域のうち、Ｓ５１０７の処理によって再生が設定された（選択された）楽曲の選曲回数に１を加算して更新し（Ｓ５１０８）、選曲メニュー画面を閉じると共にメニュー表示フラグ２２３ａｅをオフに設定して（Ｓ５１０９）、本処理を終了する。
【１０２１】
一方、Ｓ５１０６の処理において、中央ボタンＣＢに対する操作を検出していないと判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｎｏ）、操作を検出したボタンの種別に応じて、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値を更新する（Ｓ５１１０）。このＳ５１１０の処理では、上ボタンＵＢの押下を検出していた場合に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値から１を減算する一方で、下ボタンＤＢの押下を検出していた場合に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に１を加算する。なお、メニュー位置ポインタ２２３ａｂが「００Ｈ」の状態で上ボタンＵＢの押下を検出した場合には、ポインタ値が最大値である「１９Ｈ」に更新される。また、メニュー位置ポインタ２２３ａｂが最大値である「１９Ｈ」となっている状態で下ボタンＤＢの押下を検出した場合には、ポインタ値が「００Ｈ」に更新される。
【１０２２】
Ｓ５１１０の処理が終了すると、次に、Ｓ５１１０の処理により更新された後のメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に応じて選曲メニュー画面の表示態様を更新し（Ｓ５１１１）、本処理を終了する。このＳ５１１１の処理では、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に対応する項目（楽曲の種別を示す画像）を選曲エリアに配置すると共に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの現在値の前後２つの値に対応する項目（楽曲の種別を示す画像）を、それぞれ選曲エリアの上下に配置する。
【１０２３】
この操作検出処理（図１１１参照）を実行することで、操作ボタン２３０に対する操作内容（押下を検出したボタンの種別）に応じて選曲メニュー画面の更新や、楽曲の決定等を、遊技者の思い通りに実行することができる。
【１０２４】
次に、図１１２を参照して、本第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理８（Ｓ４１４２）について説明する。このコマンド判定処理８（Ｓ４１４２）は、上述した通り、第１実施形態におけるコマンド判定処理（図３６参照）に代えて実行される処理である。
【１０２５】
このコマンド判定処理８（図１１２参照）のうち、Ｓ４３０１～Ｓ４３０９，Ｓ４３１１～Ｓ４３１３、およびＳ４３１５の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるコマンド判定処理（図３６参照）のＳ４３０１～Ｓ４３０９，Ｓ４３１１～Ｓ４３１３、およびＳ４３１５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１制御例におけるコマンド判定処理８（図１１２参照）では、Ｓ４３０９の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、次いで、受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を実行するための状態コマンド処理を実行して（Ｓ４３５１）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（Ｓ４３５１）の詳細については、図１１３を参照して後述する。
【１０２６】
また、本第１制御例におけるコマンド判定処理８（図１１２参照）では、Ｓ４３１３の処理において、当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４３１３：Ｙｅｓ）、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）に代えて、当たり関連処理８を実行して（Ｓ４３５２）、本処理を終了する。この当たり関連処理８（Ｓ４３５２）の詳細については、図１１４を参照して後述する。
【１０２７】
次に、図１１３を参照して、上述した状態コマンド処理（Ｓ４３５１）の詳細について

説明する。図１１３は、この状態コマンド処理（Ｓ４３５１）を示したフローチャートである。この状態コマンド処理（Ｓ４３５１）は、上述した通り、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための処理である。

【１０２８】

この状態コマンド処理（図１１３参照）では、まず、主制御装置１１０から受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に応じて、遊技状態格納エリア２２３ｉのデータを更新する（Ｓ５２０１）。即ち、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた情報に基づき、特別図柄の確変状態、且つ普通図柄の時短状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「１１Ｂ」に設定し、特別図柄の低確率状態、且つ普通図柄の時短状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「０１Ｂ」に設定し、特別図柄の低確率状態、且つ普通図柄の通常状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「００Ｂ」に設定する。これにより、パチンコ機１０の遊技状態が変更された場合に、その変更を音声ランプ制御装置１１３が容易に把握することができる。

【１０２９】

Ｓ５２０１の処理が終了すると、次いで、確変状態（特別図柄の確変状態、且つ普通図柄の時短状態）への移行を示す状態コマンドであるか否かを判別して（Ｓ５２０２）、確変状態への移行を示す状態コマンドではないと判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５２０２の処理において、確変状態への移行を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｙｅｓ）、次いで、選曲回数格納エリア２２３ａｃ（図１０５（ｂ）参照）から、再生回数が多い順に最大３つのデータを読み出す（Ｓ５２０３）。なお、電源投入後、遊技者が選択した楽曲の数が３つに満たない場合は、選択した楽曲のみ（即ち、３つ未満のデータ）を読み出す。また、電源投入後、１回も楽曲を選択していない（即ち、選曲回数格納エリア２２３ａｃの全ての楽曲種別に対応する選曲回数が０である）場合には、Ｓ５２０３の処理ではデータが読み出されることはない。

【１０３０】

Ｓ５２０３の処理が終了すると、次いで、Ｓ５２０３の処理で読み出した最大３つのデータを、項目配置格納エリア２２３ａａにおける履歴エリア（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１７Ｈ」～「１９Ｈ」に対応する記憶領域）に格納し（Ｓ５２０４）、選曲メニュー画面における選曲エリアに配置する項目（楽曲）を抽選により決定する（Ｓ５２０５）。なお、Ｓ５２０４の処理において、Ｓ５２０３の処理によって読み出されたデータが３つ未満だった場合には、履歴エリアの全て（３つ）の記憶領域にデータを格納することができないため、履歴エリアのうち、１又は複数の記憶領域が空きエリアとなる。Ｓ５２０５の処理が終了すると、次に、Ｓ５２０５の処理による抽選で決定した項目が、既に履歴エリアに格納済みの項目（楽曲）であるかを判別し（Ｓ５２０６）、履歴エリアに格納済みの項目であれば（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、選曲エリアと履歴エリアとに同一の項目（楽曲）が重複して配置されることを防止するために、再度、Ｓ５２０５の処理に戻って抽選をやり直す。

【１０３１】

一方、Ｓ５２０６の処理において、Ｓ５２０５の処理による抽選で決定した項目（楽曲）が履歴エリアに格納済みの項目ではないと判別した場合は（Ｓ５２０６：Ｎｏ）、Ｓ５２０５の処理による抽選で決定した項目に対応する楽曲の再生を通知するための音声用抽選楽曲コマンドを設定する（Ｓ５２０７）。ここで設定された音声用抽選楽曲コマンドは、メイン処理８（図１１０参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）によって、音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６は、音声用抽選楽曲コマンドを受信すると、コマンドにより指定された楽曲がサビ１部分から再生されるように設定する。ここで、ランダムな抽選で選択された楽曲を、サビ１部分から再生するのは、少しでも気に入らなければ遊技者が即座に楽曲を変更してしまう可能性があるためである。よって、ランダムに選択された楽曲については、楽曲の中で最も盛り上がる部分であるサビ部分から

再生を開始させることにより、少なくとも楽曲の最も特徴的な部分を遊技者に聴かせた上で、楽曲を変更するかどうかの判断を行わせることができる。これにより、ランダムに選曲された楽曲の良さを最大限、遊技者に伝達することができるので、遊技者の好みの楽曲を増加させ易くする（ランダムに選曲された楽曲の中から新たに気に入る楽曲を発見し易くする）ことができる。従って、確変状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【１０３２】

Ｓ５２０７の処理が終了すると、次いで、Ｓ５２０５の処理による抽選で決定した項目を、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納し（Ｓ５２０８）、直前に格納した項目に続けて配置するべき順番の項目を、項目順記憶エリア２２２ａａに規定されている並び順（即ち、楽曲のアルファベット順）を参照して特定する（Ｓ５２０９）。そして、Ｓ５２０９の処理で特定した項目（楽曲）が、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納したデータ（項目）であるかを判別し（Ｓ５２１０）、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納した項目以外の項目を特定したと判別した場合には（Ｓ５２１０：Ｎｏ）、履歴エリアに既に格納済みの項目を特定したか否かを判別する（Ｓ５２１１）。

【１０３３】

Ｓ５２１１の処理において、履歴エリアに格納していないデータをＳ５２０９の処理で特定したと判別した場合は（Ｓ５２１１：Ｎｏ）、Ｓ５２０９の処理で特定した項目を、Ｓ５２０８の処理、または前回のＳ５２１２の処理において格納した記憶領域の次の記憶領域に格納し（Ｓ５２１２）、処理をＳ５２０９に戻す。これに対し、Ｓ５２１１の処理において、Ｓ５２０９の処理で特定した項目が、既に履歴エリアに格納済みの項目であると判別した場合は（Ｓ５２１１：Ｙｅｓ）、特定した項目を項目配置格納エリア２２３ａａに格納せずに（Ｓ５２１２の処理をスキップして）、処理をＳ５２０９へと戻す。移行は、Ｓ５２１０の処理において、「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納した項目を特定するまで、項目順記憶エリア２２２ａａに規定されている順番で項目を特定するＳ５２０９の処理と、特定した項目を項目配置格納エリア２２３ａａに格納するＳ５２１２の処理とを繰り返す。

【１０３４】

また、Ｓ５２１０の処理において、Ｓ５２０９の処理により特定した項目が、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納した項目であると判別した場合は（Ｓ５２１０：Ｙｅｓ）、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」～「１９Ｈ」の全てに対応する記憶領域に項目を格納し、一周して「００Ｈ」に戻ってきたことを意味するので、Ｓ５２０９～Ｓ５２１２の各処理のループを終了し、処理をＳ５２１３へと移行する。Ｓ５２１３の処理では、選曲許可フラグ２２３ａｄをオンに設定して（Ｓ５２１３）、本処理を終了する。Ｓ５２０９～Ｓ５２１２の処理を繰り返すことにより、Ｓ５２０４の処理において履歴エリアに格納されたデータの個数に関係なく、Ｓ５２０４，Ｓ５２０５の処理によりデータが格納された領域以外の全ての記憶領域に対して、重複無く確実にデータを格納することができる。

【１０３５】

この状態コマンド処理（図１１３参照）を実行することにより、選曲メニュー画面の構成の初期配置を設定することができる。また、遊技者が選択した回数が多い順に最大３つの項目（楽曲）を、選曲メニュー画面における履歴エリアに配置させることができる。即ち、選曲エリアの上側３つ分の配置に対して、これまでの遊技において遊技者が選択した回数が多い項目（遊技者が選択する可能性が高い項目）を配置させることができる。よって、毎回の確変状態において、遊技者がこれまでに繰り返し選択してきた項目（即ち、遊技者が今回の確変状態でも選択する可能性が高い項目）を、少ない手間で選択させること

ができるので、遊技者に対して楽曲（項目）を選択する際に煩わしさを感じさせ難くすることができる。

【１０３６】

また、確変状態となる毎に、最初に再生される楽曲をランダムな抽選により決定することができる。これにより、少なくとも確変状態に移行した直後は、ランダムに選択した楽曲を再生させることができるので、選択する頻度が高い楽曲以外の楽曲を聴く機会を遊技者に与えることができる。よって、パチンコ機１０に設定されている複数の楽曲を無駄なく再生することができる。また、ランダムに選択された楽曲を聴くうちに、当該楽曲を遊技者が気に入り、次回以降の確変状態でも再生させたいと考える可能性がある。よって、遊技者の好みの楽曲を増加させることができるので、確変状態における遊技の興趣を向上させることができる。また、同じ楽曲ばかりを選択し続けることで、遊技が単調となってしまうことを抑制（防止）できる。

【１０３７】

次に、図１１４を参照して、上述した当たり関連処理８（Ｓ４３５２）の詳細について説明する。図１１４は、この当たり関連処理８（Ｓ４３５２）を示したフローチャートである。この第１制御例における当たり関連処理８（Ｓ４３５２）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４１０の各処理では、それぞれ第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）と同一の処理が実行される。

【１０３８】

また、本第１制御例における当たり関連処理８（図１１４参照）では、Ｓ４４０６の処理が終了すると、選曲許可フラグ２２３ａｄと、メニュー表示フラグ２２３ａｅとをいずれもオフにリセットし（Ｓ４４５１）、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値を「００Ｈ」にリセットして（Ｓ４４５２）、本処理を終了する。Ｓ４４５１，Ｓ４４５２の各処理を実行することで、選曲メニュー画面に関連するフラグやポインタを、オープニングコマンドを受信する毎（即ち、大当たりに当選する毎）にリセットすることができる。

【１０３９】

なお、本第１制御例では、選曲メニュー画面に関連するフラグやポインタのリセットを、大当たりに当選する毎にリセットする構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態において大当たりに当選した場合にのみ、リセット処理を実行する構成としてもよい。また、確変状態の開始時にリセット処理を実行する構成としてもよい。

【１０４０】

＜第１制御例における音声出力装置の制御処理について＞

次に、図１１５から図１１７を参照して、本第１制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図１１５（ａ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理について説明する。図１１５（ａ）は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。

【１０４１】

この音声出力装置２２６のメイン処理が実行されると、まず、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を実行する（Ｓ９００１）。このコマンド判定処理（Ｓ９００１）の詳細については、図１１６を参照して後述する。Ｓ９００１の処理後は、音声データの再生およびデータの切り替えを設定するための音声設定処理を実行する（Ｓ９００２）。この音声設定処理（Ｓ９００２）の詳細については、図１１７を参照して後述する。

【１０４２】

Ｓ９００２の処理が終了すると、ワークＲＡＭ３０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ９００３）。Ｓ９００３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ９００３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ９００５）、電源断処理を実行する（Ｓ９００６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ９００７）、その後、処理を無限ループする。

【１０４３】

一方、Ｓ９００３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ９００３：Ｎｏ）、ＲＡＭ３０３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ３０３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ９００４）、ＲＡＭ３０３が破壊されていなければ（Ｓ９００４：Ｎｏ）、Ｓ９００１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ３０３が破壊されていれば（Ｓ９００４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【１０４４】

次に、図１１５（ｂ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるコマンド割込処理について説明する。図１１５（ｂ）は、このコマンド割込処理の内容を示したフローチャートである。

【１０４５】

このコマンド割込処理（図１１５（ｂ）参照）は、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信する毎に実行する処理である。

【１０４６】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ＲＡＭ３０３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ９１０１）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１０４７】

次に、図１１６を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理（図１１５（ａ）参照）内の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ９００１）について説明する。このコマンド判定処理（Ｓ９００１）では、音声ランプ制御装置１１３から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行する。図１１６は、このコマンド判定処理（Ｓ９００１）の内容を示したフローチャートである。

【１０４８】

コマンド判定処理（図１１６参照）では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ９２０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ９２０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してメイン処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ９２０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを示す新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ９２０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ９２０３）。

【１０４９】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、遊技者が操作ボタン２３０に対する操作によって選択した楽曲を通知するための音声用選択楽曲コマンドがあるか否かを判別して（Ｓ９２０４）、音声用選択楽曲コマンドがあると判別した場合には（Ｓ９２０４：Ｙｅｓ）、コマンドにより通知された楽曲に対応する音声ファイル（楽曲用データ群）を、ＲＯＭ３０２の音声ファイル記憶エリア３０２ａから読み出して、読み出した楽曲用データ群を楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納する（Ｓ９２０５）。次に、楽曲用ポインタ３０３ｂの値に「００Ｈ」を設定し、イントロ用データの再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに設定する（Ｓ９２０６）。これにより、遊技者が操作ボタン２３０を操作して選択した楽曲を、先頭から再生することができるので、遊技者が選択した楽曲を遊技者に対してじっくりと（楽曲の先頭から完全な形で）聴かせることができる。

【１０５０】

Ｓ９２０６の処理が終了すると、次いで、今回楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納した楽曲用データ群に対応する楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を、最大値格納エリア３０３ｃに格納し（Ｓ９２０７）、イントロ用データの再生を設定して（Ｓ９２０８）、本処理を終了する。

【１０５１】

一方、Ｓ９２０４の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用選択楽曲コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９２０４：Ｎｏ）、次いで、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、確変状態となったことに基づいてランダムに選択された楽曲を通知するための音声用抽選楽曲コマンドがあるか否かを判別する（Ｓ９２０９）。Ｓ９２０９の処理において、音声用抽選楽曲コマンドがあると判別した場合は（Ｓ９２０９：Ｙｅｓ）、受信した音声用抽選楽曲コマンドが示す楽曲に対応する音声ファイル（楽曲用データ群）を音声ファイル記憶エリア３０２ａから読出して、読み出した楽曲用データ群を、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納する（Ｓ９２１０）。

【１０５２】

Ｓ９２１０の処理が終了すると、次いで、楽曲用ポインタ３０３ｂの値に対して、サビ１部分に対応するポインタ値を設定すると共に、サビ１用データの再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに設定する（Ｓ９２１１）。そして、今回楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納した楽曲用データ群に対応する楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を、最大値格納エリア３０３ｃに格納し（Ｓ９２１２）、サビ１用データの再生を設定して（Ｓ９２１３）、本処理を終了する。

【１０５３】

これに対し、Ｓ９２０９の処理において、音声ランプ制御装置１１３から音声用選択楽曲コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ９２０９：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３から受信したその他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ９２１４）、処理をＳ９２０１へと戻す。このＳ９２１４の処理では、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドが、例えば、効果音の再生を指示するコマンドであれば、コマンドによって指定された種別の効果音の再生を設定する。また、警告音の再生を指示するコマンドであれば、コマンドによって指定された種別の警告音の再生を設定する。

【１０５４】

次に、図１１７を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により、メイン処理（図１１５（ａ）参照）の中で実行される音声設定処理（Ｓ９００２）の詳細について説明する。図１１７は、この音声設定処理（Ｓ９００２）を示したフローチャートである。

【１０５５】

この音声設定処理（図１１７参照）では、まず、確変状態中の楽曲を再生中であるか否かを判別し（Ｓ９３０１）、確変状態中の楽曲の再生中ではないと判別した場合は（Ｓ９３０１：Ｎｏ）、単発の効果音や警告音等を再生しているか、音声が出力されていないことを意味し、音声の再生中に他の音声データへの切り替えを行う可能性が無いので、そのまま本処理を終了する。

【１０５６】

一方、Ｓ９３０１の処理において、確変状態中の楽曲を再生中であると判別した場合は（Ｓ９３０１：Ｙｅｓ）、次に、再生中の楽曲用データの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ９３０２）。即ち、楽曲用タイマ３０３ｄの値が０になったかを判別し、楽曲用データの再生終了タイミングではない（即ち、楽曲用タイマ３０３ｄの値が０になっていない）と判別した場合は（Ｓ９３０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１０５７】

これに対して、Ｓ９３０２の処理において、再生中の楽曲用データの終了タイミングになった（即ち、楽曲用タイマ３０３ｄの値が０になった）と判別した場合は（Ｓ９３０２：Ｙｅｓ）、楽曲用データ群格納エリア３０３ａのうち、今回再生が終了した楽曲用データの次の楽曲用データの再生を設定するための処理を実行する。具体的には、まず、最大値格納エリア３０３ｃに格納されているデータ（今回再生中の楽曲用データ群に対応する最大値）と、楽曲用ポインタ３０３ｂの現在の値とを比較して（Ｓ９３０３）、楽曲用ポインタ３０３ｂの値が今回の楽曲用データ群に対応する最大値（最大値格納エリア３０３ｃに格納されているデータ）に一致したか否かを判別する（Ｓ９３０４）。

【１０５８】

Ｓ９３０４の処理において、楽曲用ポインタ３０３ｂの値が、今回の楽曲用データ群に対応する最大値に一致していないと判別した場合は（Ｓ９３０４：Ｎｏ）、楽曲用ポインタ３０３ｂの値に１を加算して更新し（Ｓ９３０５）、処理をＳ９３０７へと移行する。これに対し、Ｓ９３０４の処理において、楽曲用ポインタ３０３ｂの値が、今回の楽曲用データ群に対応する最大値に一致したと判別した場合は（Ｓ９３０４：Ｙｅｓ）、楽曲用ポインタ３０３ｂの値を「０１Ｈ」に更新し（Ｓ９３０６）、処理をＳ９３０７へと移行する。このＳ９３０６の処理により、楽曲用ポインタ３０３ｂの値を「０１Ｈ」に更新しておくことで、設定されている楽曲のＡメロ１部分に戻ってループ再生を行うことができる。即ち、イントロ部分とアウトロ部分とをスキップしてループ再生を行うことができる。

【１０５９】

ここで、仮に、楽曲のループ再生を行う場合において、楽曲のアウトロ部分まで再生した後、再度、イントロ部分から再生させることでループ再生する構成にすると、楽曲の切れ目を遊技者が容易に認識できてしまう。この場合、楽曲の切れ目が気になってしまい、確変状態中における遊技に遊技者が集中し難くなってしまう可能性がある。これに対して本第１制御例では、楽曲を繰り返し再生する場合に、楽曲におけるアウトロ部分、およびイントロ部分を飛ばしてＡメロ１部分に戻る構成としているので、より自然な繋がりで楽曲をループさせることができる。よって、楽曲の切れ目に遊技者が気付き難くなるため、遊技者に対してより集中して確変状態中における遊技を行わせることができる。

【１０６０】

Ｓ９３０５、またはＳ９３０６の処理が終了した後で実行されるＳ９３０７の処理では、更新後の楽曲用ポインタ３０３ｂの値に対応する１の楽曲用データを、楽曲用データ群格納エリア３０３ａから読み出し（Ｓ９３０７）、読み出した楽曲用データの再生を設定して（Ｓ９３０８）、本処理を終了する。

【１０６１】

この音声設定処理（図１１７参照）を実行することにより、確変状態中において、設定されている楽曲のイントロ部分とアウトロ部分とをスキップしてループ再生を行うことができる。

【１０６２】

以上説明した通り、本第１制御例におけるパチンコ機１０では、通常遊技中における所定期間（例えば、確変状態が設定されている期間）において、第３図柄表示装置８１に対して、遊技者の操作ボタン２３０に対する操作に連動して表示態様（選曲エリアに点灯した見た目の態様で表示される項目）が可変する選曲メニュー画面を表示させる構成とし、当該選曲メニュー画面が表示された状態で遊技者によって中央ボタン２３０が押下された場合に、選曲メニュー画面の表示態様（選曲エリアに表示されている項目）に応じた楽曲（音声演出）を再生する（実行する）構成とした。また、所定期間となった後で、最初に表示される選曲メニュー画面の構成を、遊技者がこれまで（少なくとも前回）に選択した楽曲の種別（音声演出の種別）に基づいて可変させる構成としている。

【１０６３】

より具体的には、確変状態へと移行した場合に、まず、複数の楽曲（楽曲Ａ～Ｚ）の中からランダムに１曲（１の音声演出の種別）を選択して選曲エリアに配置する項目として決定すると共に、当該選択した楽曲の再生を開始させる構成としている。また、確変状態の間に、遊技者が操作ボタン２３０を操作することで、遊技者の任意の楽曲（任意の演出）を選択することができるように構成している。確変状態への移行時に、１の楽曲をランダムに選択して再生する構成とすることで、遊技者によって楽曲が選択されるまでの間（楽曲が選択されていない状態の間）も、楽曲を再生しておくことができるので、遊技者に有利な確変状態となったことに対する遊技者の満足感をより大きくすることができる。また、操作ボタン２３０に対する操作によって楽曲を選曲するための画面（選曲メニュー画面）の初期配置として、確変状態の開始時にランダムに選択された楽曲の種別とは無関係に、遊技者が選択する可能性が高いと考えられる楽曲（これまでの遊技において遊技者に

よって選択された回数が多い楽曲）を、操作ボタン２３０に対する少ない操作回数（３回以内の操作回数）で選択可能な位置に配置する構成としている。ここで、仮に、選曲メニュー画面の初期配置を決定するにあたって、ランダムに選択された項目（楽曲）を選曲エリアに配置し、その他の項目を、選曲エリアに配置された項目を基準として、単純にアルファベット順（予め定められた順番）で配置する構成にすると、遊技者が好みの楽曲を選択し難くなってしまう可能性がある。即ち、遊技者が選択したい項目（楽曲）と、ランダムに選択された項目（楽曲）とが順番として離れている場合に、選択したい項目（選択したい楽曲の種別を示す画像）を選曲エリアまでシフトさせるための操作ボタン２３０に対する操作の回数が多くなってしまい、遊技者に対して煩わしさを感じさせてしまう虞がある。また、煩わしさを感じさせ難くするための方法として、確変状態となった場合に最初に選曲エリアに配置される項目を、遊技者が選択した頻度が高い項目としておく方法も考えられるが、この方法では、そもそも確変状態において最初に再生（出力）された楽曲に対して遊技者が満足してしまい、楽曲を変更しようと思わない（選曲メニュー画面を表示させない）可能性が高くなる。遊技者が楽曲選択メニューを表示させる機会が少なくなる程、パチンコ機１０に設定されている楽曲の種別を知る機会も少なくなってしまう。このため、遊技者が、他の楽曲を選択しようと考える可能性が低くなってしまう。よって、例えパチンコ機１０に対して、多数の楽曲が選択可能に設定されていたとしても、その大半が選択されずに無駄となってしまう場合がある。従って、遊技者が、他の楽曲を選択しようと考える可能性が低くなってしまうので、例えパチンコ機１０に対して、多数の楽曲が選択可能に設定されていたとしても、その大半が選択されずに無駄となってしまう場合がある。

【１０６４】

これに対して本第１制御例では、遊技者が選択する可能性が高い項目（これまでの遊技において選択した頻度が高い項目）を選択し易くなるように、選曲メニュー画面の初期配置を設定している。より具体的には、遊技者がこれまでの遊技で選択した頻度が高い（選択した回数が多い）３つの項目（楽曲）を、少ない操作回数（操作ボタン２３０に対する押下回数）で選択可能となる位置（選曲エリアの上側３つ分の表示領域）に配置させる構成としている。このように構成することで、選曲メニュー画面の選曲エリアに最初に配置される項目（楽曲の種別を示す画像）が、いずれの楽曲に対応する項目になったとしても、少ない操作回数（上ボタンＵＢの押下回数が３回以内）で選択可能な位置に、遊技者の選択頻度が高い項目を配置させることができる。よって、毎回の確変状態において、遊技者がこれまでに繰り返し選択してきた項目（即ち、遊技者が今回の確変状態でも選択する可能性が高い項目）を、少ない手間で選択させることができるので、遊技者に対して楽曲（項目）を選択する際に煩わしさを感じさせ難くすることができる。

【１０６５】

また、本第１制御例では、楽曲（音声演出）の再生が設定された経緯に応じて、楽曲（音声演出）の再生位置（実行開始位置）を可変させる構成としている。より具体的には、遊技者が操作ボタン２３０を操作することによって選択した楽曲については、楽曲の先頭（即ち、イントロ部分）から（第２の開始位置から）再生を開始する構成としているのに対して、確変状態の開始時に、ランダムな抽選によって決定（選択）された楽曲については、楽曲のサビ１部分から（第２の開始位置から）再生を開始する構成としている。これにより、遊技者が自らの意思で選択した楽曲については、楽曲の最初から完全な形で聴かせることができる。一方、ランダムな抽選により選択された楽曲を、サビ１部分から再生するのは、少しでも気に入らなければ遊技者が即座に楽曲を変更してしまう可能性があるためである。よって、ランダムに選択された楽曲については、楽曲の中で最も盛り上がる部分であるサビ部分から再生を開始させることにより、少なくとも楽曲の最も特徴的な部分を遊技者に聴かせた上で、楽曲を変更するかどうかの判断を行わせることができる。これにより、ランダムに選曲された楽曲の良さを最大限、遊技者に伝達することができるので、遊技者の好みの楽曲を増加させ易くする（ランダムに選曲された楽曲の中から新たに気に入る楽曲を発見し易くする）ことができる。従って、確変状態における遊技の興趣を

向上させることができる。
【１０６６】
また、本第１制御例では、選曲メニュー画面に表示させる項目を５個（項目の全数よりも少ない数）に限り、操作ボタン２３０を操作することにより、選曲メニュー画面に表示される項目を可変させることで、遊技者の操作に連動させて全ての項目を選択可能に構成している。ここで、選曲メニュー画面において、遊技者が好みの楽曲を選択し易くする方法として、全ての項目を第３図柄表示装置８１の表示画面に一括して表示させる（項目をマトリクス状に配置させる）ことにより、どの楽曲（項目）がどの位置に配置されているかを一目で理解できるようにする方法も考えられる。しかしながら、この方法では、各項目を表示させるための表示領域（選曲メニュー画面の面積）が広くなってしまい、他の表示内容（第３図柄や、保留球数図柄等）を表示させるための表示領域が狭くなりすぎてしまう可能性がある。これに対して本第１制御例では、選曲メニュー画面に表示させる項目の数を５個（項目の全数よりも少ない数）に限る構成としている。このように構成することで、全ての項目を一括して表示させる場合に比較して、選曲メニュー画面の表示面積を小さくすることができる。よって、第３図柄や、保留球数図柄等の、選曲メニュー画面以外の表示内容をより大きな表示面積で表示させることができる。
【１０６７】
なお、本第１制御例では、確変状態の開始時にランダムな抽選によって決定された楽曲については、サビ１部分からの再生を設定する一方で、確変状態中に操作ボタン２３０に対する操作を行って選択した楽曲については、イントロ部分から再生する構成としていたが、これに限られるものではない。逆に、ランダムな抽選によって決定された楽曲については、イントロ部分からの再生を設定する一方で、遊技者が操作ボタン２３０を操作することで自発的に選択した楽曲については、サビ１部分から再生する構成としてもよい。自発的に楽曲を選択した遊技者の多くが最も聴きたいのは、当該選択した楽曲のサビ部分であるので、自発的に選択された楽曲をサビ部分から再生させることにより、遊技者の要望を即座に叶えることができる。また、確変状態の開始（移行）時にランダムな抽選によって再生が決定された楽曲を、イントロ部分から再生させることにより、遊技者に対して楽曲を落ち着いて選択させることができる。詳述すると、楽曲のイントロ部分は比較的落ち着いたメロディーとなるのに対して、楽曲のサビ部分は比較的激しいメロディーとなるのが一般的である。よって、イントロ部分からの再生を設定することにより、比較的落ち着いたメロディーが最初に流れるように設定できる。従って、比較的落ち着いたメロディーが流れている間に、遊技者に対して落ち着いた気分で楽曲を選択させることができる。また、必ずしも再生を設定された経緯に応じて再生位置を異ならせる必要はない。例えば、経緯によらず、サビ１部分から（即ち、楽曲における最も盛り上がる部分から）再生を開始する構成としてもよいし、イントロ部分から再生を開始する構成としてもよい。このように構成することで、経緯を判別して再生位置を可変させる制御を省略することができるので、処理負荷を軽減させることができる。
【１０６８】
本第１制御例では、選曲メニュー画面において、履歴エリアを選曲エリアの上側に配置する構成としていたが、これに限られるものではなく、任意の配置に設定してもよい。例えば、選曲エリアの下側に履歴エリアを配置する構成としてもよい。即ち、遊技者がこれまでの遊技において選択した頻度が高い項目（楽曲）を、選曲エリアの下側に３つ配置する構成としてもよい。
【１０６９】
本第１制御例では、履歴エリアとして、遊技者が選択した回数が多い（頻度が高い）項目が配置されるエリアを設ける構成としていたが、履歴エリアの構成はこれに限られるものではない。例えば、第１制御例の構成に代えて、または加えて、第２の履歴エリアとして、遊技者の過去の傾向から、遊技者が選択する可能性の低い項目を配置しておくエリアを、遊技者が選択し難い（楽曲を選択するための操作ボタン２３０に対する操作回数が比較的多い）範囲に設ける構成としてもよい。より具体的には、例えば、ランダムに選択さ

れた楽曲が再生されている状態で、所定期間が経過するよりも前に（例えば、５秒以内に）他の楽曲に変更された場合には、当該楽曲を、次回以降、遊技者が選択する可能性が低い項目として、遊技者が比較的選択し難い範囲（例えば、少なくとも１０回以上の操作を行わなければ選択することができない範囲）に配置させる構成としてもよい。所定期間内に楽曲が変更されたということは、遊技者が聴きたくない楽曲が再生されたため、遊技者が急いで楽曲を変更したという可能性があるため、次回以降も遊技者が当該楽曲を聴きたくないと考えている可能性（再生された場合に、即座に楽曲を変更される可能性）が高くなる。即ち、再生されることで、遊技者に不快感を抱かせてしまう可能性がある。よって、再生中の比較的早い段階（所定期間内）で変更された楽曲を、第２の履歴エリアに配置することにより、次回以降の確変状態においてランダムな抽選時に選択される可能性を排除できると共に、他の項目（第２の履歴エリアに配置した項目に比較して、遊技者により選択される可能性が高い項目）を、相対的に選択し易い（比較的少ない操作回数で選択可能な）位置に配置させることができる。よって、確変状態の開始時に再生される楽曲によって遊技者に対して不快感を抱かせてしまう可能性を低くすることができる。

【１０７０】

本第１制御例では、パチンコ機１０に対する電源投入が行われた後における各楽曲の選択回数を楽曲別にカウントしておき、回数が多い順に３つの項目（楽曲）を履歴エリアに配置する構成としていたが、遊技者が選択する可能性が高い楽曲を推定する方法はこれに限られるものではない。例えば、パチンコ機１０を開発したメーカーが所有している外部サーバーに対して、遊技者毎の選曲の傾向を蓄積可能に構成してもよい。より具体的には、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１において、外部サーバーへ接続するためのＵＲＬの情報を、携帯端末で読み取り可能な形式（例えば、二次元バーコード形式）により表示可能に構成する。当該ＵＲＬ情報を携帯端末で読み取って、携帯端末から外部サーバーへアクセスし、事前に登録しておいた、または今回新規に登録するＩＤ、およびパスワードを入力することで、遊技者の個人データ（パチンコ機１０で大当たりに当選した回数や、特別図柄の抽選回数等）を確認可能に構成する。この項目の中に、選択した楽曲の履歴および回数も設定しておく。そして、サーバーへログインした状態でパチンコ機１０による遊技を開始した場合には、サーバーに記憶されている選択履歴をパチンコ機１０に反映させて、当該選択履歴に基づいて選択エリアに格納する項目を決定する構成としてもよい。なお、サーバーのデータをパチンコ機１０に反映させる方法としては、例えば、サーバーに設定されているデータをパスワード化（符号化）して遊技者の携帯端末に表示させ、当該パスワードを携帯端末の操作者によってパチンコ機１０側に入力させる方法が挙げられる。即ち、パチンコ機１０側で、パスワードと履歴との対応関係を予め規定しておき、パスワードが入力された場合には、当該パスワードに対応する履歴（楽曲毎の選択回数）を選曲回数格納エリア２２３ａｃに設定しておく構成としてもよい。このように構成することで、遊技者毎の傾向に即した選曲メニュー画面を表示させることができるので、遊技者が自己の好きな楽曲をより容易に選択することができるパチンコ機１０を提供することができる。

【１０７１】

本第１制御例では、選曲メニュー画面の項目の初期配置を、これまでに遊技者が選択した楽曲の種別や回数等（遊技者の選択履歴）に応じて可変させる構成としていたが、これに限られるものではない。所定の操作ボタンに対する操作を促す演出等の、遊技者参加型の演出を実行する場合において、遊技者の参加状況に応じて演出の初期態様を可変させる構成としてもよい。例えば、積極的に参加する傾向の遊技者に対しては、より多い回数の操作を促す演出態様が選択され易くなるように制御する一方で、演出に参加する頻度が低い遊技者の場合には、比較的少ない操作回数の操作を促す演出態様が選択され易くなるように制御する構成としてもよい。また、例えば、演出に参加する頻度が低い遊技者の場合には、押下することで遊技者にとって有利な結果が報知される期待度が高い態様の演出が実行され易くなる構成としてもよい。このように構成することで、参加頻度が低い遊技者が、押下演出に参加しようと思う可能性が高くなるので、遊技者の傾向に応じて適切な態

様を設定できる。また、この場合において、遊技者の参加状況（履歴）に応じて演出態様を決定するのに代えて、操作回数等の演出態様を抽選でランダムに決定してもよい。このように構成することで、遊技者の参加状況を記憶しておく必要がなくなるため、制御を単純化することができる。

【１０７２】

本第１制御例では、遊技者が選曲メニュー画面から１の楽曲を決定した場合に、状況によらず、楽曲の先頭部分から再生を開始させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態が終了するまでの残りの時間が短い場合（例えば、実行中の変動表示が終了すると大当たりが開始される場合）には、サビ部分から再生を開始させる構成としてもよい。

【１０７３】

本第１制御例では、確変状態の開始時にランダムに選択された楽曲については、楽曲のサビ部分から再生を開始させる一方で、選曲メニュー画面から遊技者が選択した楽曲については、楽曲の先頭から再生させるように構成していたが、楽曲の再生が決定された経緯に応じて楽曲の再生位置（最初に用いる楽曲用データの種別）を可変させる制御は、これに限られるものではない。例えば、大当たり中に再生される楽曲として、大当たりの１ラウンド目が開始されたことに基づいて楽曲の再生を設定する場合は、楽曲の先頭（イントロ部分）から再生を開始させる一方、大当たりのエンディング期間が開始されたことに基づいて楽曲の再生を設定する場合には、楽曲のアウトロ部分から再生を開始させる構成としてもよい。

【１０７４】

本第１制御例では、楽曲（音声演出）の種別が決定された経緯（ランダムな抽選で選択されたのか、遊技者により自発的に選択されたのか）に応じて、楽曲の再生位置（音声演出の実行開始位置）を可変させる構成としていたが、本制御は、音声による演出に限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置８１において実行する表示演出について、本制御を適用しても良い。また、演出の種別が決定された経緯についても、本第１制御例において例示したもの（ランダムな抽選で選択されたのか、遊技者により自発的に選択されたのか）に限られるものではない。例えば、外れに対応する変動表示の実行中という状況下において特定の演出の実行が決定された場合には、当該特定の演出を最初から実行するように構成する一方で、大当たりに対応する変動表示の実行中という状況下において特定の演出の実行が決定された場合には、特定の演出の途中から実行を開始する構成としてもよい。このように構成することで、演出の内容により注目して遊技を行わせることができる。

【１０７５】

本第１制御例では、遊技者が楽曲を選択した履歴（各楽曲の選択回数）に応じて、選曲メニュー画面の初期配置を可変させ、遊技者が選択する可能性が高い項目ほど、少ない操作回数で選択可能な位置に配置する構成としていたが、本制御は、楽曲を選択する場合に限られるものではない。例えば、音声出力装置２２６から出力される音声の音量に対応する項目や、第３図柄表示装置８１に表示される画像の明るさに対応する項目、遊技履歴に対応する項目等で構成された遊技メニュー画面を、操作ボタン２３０に対する操作によって表示可能に構成する。そして、過去に遊技者が選択した項目の履歴に応じて、遊技者が選択する可能性が高い項目ほど、少ない操作回数で選択可能な位置に配置させるように構成してもよい。

【１０７６】

本第１制御例では、確変状態になった後で、操作ボタン２３０を操作しなければ選曲メニュー画面が表示されない構成としていたが、これに限られるものではなく、確変状態中は常時、選曲メニュー画面を表示させておく構成としてもよい。このように構成することで、楽曲を選択したいと考える遊技者の手間を軽減することができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１０７７】

本第１制御例では、選曲エリアに対して最初に表示される項目を、ランダムな抽選によって選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、選曲メニュー画面における選曲エリアに最初に表示される項目として、今回の確変状態よりも前に設定された確変状態において、遊技者が最後に選択した項目を配置させる構成としてもよい。

【１０７８】

本第１制御例では、これまでの遊技において遊技者が選択した回数が多い順に最大３つの項目を、選曲メニュー画面における初期配置において、比較的少ない操作回数で選択する（選曲エリアにシフトさせる）ことが可能な位置に配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。遊技者が選択する可能性が高い楽曲（これまでに選択された回数が多い楽曲）が選曲メニュー画面のどこに配置されているのかを遊技者が容易に理解できればよく、例えば、選曲メニュー画面における初期配置として、楽曲用領域ＭＲのどこかに表示されるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、楽曲用領域ＭＲに表示させる項目数を５個よりも増加させた場合であっても、遊技者が選択しようとしている可能性が高い項目を最初から表示しておくことができる。よって、遊技者が項目を選択し易くなるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１０７９】

本第１制御例では、選曲エリアに表示されている項目と、その他の表示領域に表示されている項目とで、表示態様を異ならせる構成としていたが、これに加えて、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（選曲メニュー画面の初期配置において履歴エリアに配置させた項目）であるか否かによって表示態様を可変させる構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が選択する可能性が高い項目を遊技者がより容易に発見できるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１０８０】

本第１制御例では、確変状態の開始時においてランダムな抽選により決定された楽曲を再生させる場合に、楽曲における最も特徴的な部分であるサビ部分から再生を開始させる構成としていたが、これに限られるものではなく、遊技者の注意が向き易い（ランダムに選択された楽曲を聴こうと遊技者が思い易い）再生位置であればよい。例えば、他の演出（例えば、変動表示演出等）に一部が流用されている楽曲（例えば、スーパーリーチリーチ演出の開始時に、演出のバックミュージックとしてＡメロ部分から再生が開始される楽曲等）については、演出で設定されている再生開始位置と同一の再生開始位置から楽曲の再生を開始させる構成としてもよい。このように構成することで、通常遊技中にも再生されていた再生位置（即ち、遊技者にとって比較的馴染み深い再生位置）から再生を開始させることができる。よって、通常遊技中に再生され得るメロディー（遊技者が既に聴いたことがある可能性が高いメロディー）から再生させることにより、遊技者の注意を引くことができるので、当該楽曲をよりじっくりと聴かせることができる。

【１０８１】

本第１制御例では、確変状態において選曲メニュー画面を表示可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり中に選曲メニュー画面を表示させることが可能に構成してもよいし、時短状態の間に表示させる構成としてもよい。また、例えば、変動表示の実行中の演出態様として、特定の演出態様（例えば、スーパーリーチ演出）が選択された場合に、当該特定の演出態様の実行中に選曲メニュー画面を表示させて、変動表示の実行中における楽曲を遊技者が自由に選択できるように構成してもよい。

【１０８２】

＜第２制御例＞

次に、図１１８から図１３９を参照して、第２制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１制御例におけるパチンコ機１０では、確変状態の開始時に、ランダムに選択した楽曲（音声演出）の再生を開始させる構成にすると共に、操作ボタン２３０を操作することで、任意の楽曲（音声演出）に変更可能に構成していた。また、ランダムに選択した楽曲については、楽曲におけるサビ部分（楽曲における最も盛り上がる部分）から再生を開始するのに対して、遊技者が自発的に選択した楽曲については、楽曲の最

初（イントロ部分）から再生を開始する構成としていた。

【１０８３】

これに対して第２制御例では、大当たり中の楽曲（音声演出の種別）を遊技者が選択可能に構成した。そして、最終ラウンドが終了するまでの間に、なるべくサビ部分が再生されるように、大当たりの進行状況に応じて、動的に楽曲用データの再生順を組み替える構成とした。即ち、大当たりの実行中における所定のタイミング（例えば、最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時や、最終ラウンドの開始時）で、現在再生が設定されている楽曲用データの種別（Ａメロ１、Ｂメロ１、サビ１等）を判別して、サビ部分から遠いパートが再生されている場合には、楽曲用データ群を構成する各楽曲用データの再生順を組み替えて、次に再生されるパートがサビ部分に近いパートとなるように変更する構成としている。これにより、大当たりの終了までに、より確実に楽曲における最も盛り上がる（最も特徴的な）部分であるサビ部分を遊技者に聞かせることができる。

【１０８４】

また、本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドの終了時において、サビ部分（特定の範囲）を再生中である場合にはエンディング演出の開始タイミングを遅延させて、より長くサビ部分の再生を継続させる構成としている。このように構成することで、楽曲において最も盛り上がる（最も特徴的な）サビ部分が、大当たりの終了により強制的に終了されてしまうことをなるべく防止することができる。これにより、サビ部分を遊技者に対してより楽しませることができるので、大当たり中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０８５】

この第２制御例におけるパチンコ機１０が、第１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声出力装置２２６の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声出力装置２２６のＲＡＭ３０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理、音声出力装置２２６によって実行されるその他の処理については、第１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１０８６】

まず、図１１８を参照して、本第２制御例におけるパチンコ機１０の大当たりの構成について説明する。図１１８に示した通り、大当たりのオープニング期間が開始されると、オープニング期間専用の楽曲（オープニング用楽曲）が再生される。オープニング期間が終了して、１ラウンド目が開始されると、楽曲の選択が可能な期間（選曲期間）が設定される。この選曲期間では、第１制御例における確変状態と同様に、第３図柄表示装置８１の左側に、楽曲用領域ＭＲ（図１０１（ａ），（ｂ）参照）が形成される。この楽曲用領域ＭＲに対する表示内容は、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１０８７】

なお、本第２制御例では、選曲期間の間に遊技者が選曲メニュー画面（図１０１（ｂ）参照）を表示させて楽曲を選択したとしても、即座に再生が開始されず（再生が遅延され）、１ラウンド目が終了したタイミングで楽曲の再生が設定される。また、選曲期間が設定されている１ラウンド目の間は、選曲期間専用の楽曲（選曲用楽曲）が再生される。このように構成することで、１ラウンドのラウンド期間の間であれば、遊技者が即座に楽曲を選択した場合も、１ラウンドの終了間際に楽曲を選択した場合も、楽曲の再生開始タイミングを同一にすることができるので、選曲期間の間に好みの楽曲をじっくりと選択させ

ることができる。なお、選曲メニュー画面の項目の初期配置は、上述した第１制御例と同様の制御により設定される。即ち、選曲エリアには、ランダムな抽選により選択された楽曲（項目）が配置されると共に、選曲エリアの上側３つの表示領域に、これまでの遊技において遊技者が選択した回数が多い楽曲（項目）が配置される。

【１０８８】

図１１８に示した通り、１ラウンドが終了してインターバル期間が開始されると、遊技者が選択した楽曲（遊技者が選曲メニュー画面において楽曲の選択を行わなかった場合は、大当たり開始時の抽選で選曲エリアに配置された楽曲）の再生が開始される。この楽曲の再生は、大当たりの最終ラウンドが終了するまで少なくとも継続する。そして、最終ラウンドが終了して、エンディング期間の開始タイミングになると、基本的にエンディング演出が開始されると共に、エンディング演出用の楽曲が再生される。なお、上述した通り、最終ラウンドの終了タイミングで、サビ部分を再生中の場合には、エンディング演出の開始タイミングを遅延させることで、より長く楽曲のサビ部分の再生を継続する。楽曲のうち最も盛り上がる部分であるサビ部分をより長く遊技者に聴かせることができるので、大当たり中の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０８９】

更に、図１１８に示した通り、本第２制御例における大当たりには、楽曲用データ群の再生順を組み替えるかを判別するための組み替え判別タイミングが二箇所（大当たりにおける最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時、および大当たりの最終ラウンドの開始時）に設定されている。これらの組み替え判別タイミングになると、楽曲の再生位置（現在再生している楽曲用データの種別）に基づいて、次に再生する楽曲用データを組み替えるか（通常の再生順から可変させるか）否かを判別する。この判別において、楽曲を組み替えると判別した場合には、次のサビが再生されるまでのパート数（再生される楽曲用データの数）が少なくなるように（現在再生が設定されている楽曲用データ群の次にサビ部分の再生が設定されるように）、楽曲用データの再生順を組み替える。これにより、次にサビが再生されるまでの時間を短くすることができるので、大当たりが終了するまでの間に、より確実にサビ部分を再生することができる。なお、楽曲の再生順を組み替えると判別される種別の楽曲用データであるか否かは、後述する組み替え判別テーブル２２２ｂｂ（図１２３参照）に対して予め設定（規定）されている。

【１０９０】

次に、図１１９、および図１２０を参照して、楽曲の再生順を組み替える場合の具体例について説明する。図１１９は、楽曲Ａの再生中に組み替え判別タイミング１（最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時）となり、再生順を組み替えると判別された場合の、大当たりの状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応関係の一例を示している。

【１０９１】

図１１９に示した通り、大当たりの１ラウンドの間は、楽曲として、選曲期間専用の選曲用楽曲が再生される。この間に遊技者によって楽曲Ａが選択されると、大当たりの１ラウンドが終了したことを契機として、楽曲Ａの先頭から（即ち、楽曲Ａのイントロ部分から）再生が開始される。これ以降は、楽曲Ａに対応する楽曲用データ群の並び順（各データに対応付けられている楽曲用ポインタ３０３ｂの値の順番）で、Ａメロ１部分からアウトロ部分の１つ手前のパートまでの間がループ再生される。

【１０９２】

ループ再生が継続している間に、組み替え判別タイミング１になると、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かが判別される。図１１９では、組み替え判別タイミング１となった時点で、Ａメロ１部分が再生中となっている場合を例示している。図１１９の中段（組み替え前の楽曲の推移）に示した通り、組み替え判別タイミング１においてＡメロ１部分の再生中である場合には、大当たりの最終ラウンドが終了するまでに、Ｂメロ１部分を再生中に最終ラウンドが終了する可能性が高い。即ち、遊技者が最も聴きたい可能性が高い部分（パート）である、サビ１部分に到達するよりも前に、楽曲Ａの再生が終了してしまう可能性が高い。よって、この場合は、組み替え判別タイミング１になった場合に、楽

曲用データ群の再生順を組み替えて、最終ラウンドの終了までに、サビ１部分が再生されやすくなるように再生順を設定する。

【１０９３】

より具体的には、図１１９の下段（組み替え後の楽曲の推移）に示した通り、組み替えが決定された時点で再生中であったＡメロ１部分の再生が終了すると、本来（図１１９の中段に示した組み替え前の推移）の順番であるＢメロ１部分を飛ばして、サビ１部分が再生されるように制御される。より具体的には、楽曲用ポインタ３０３ｂのポインタ値を、楽曲Ａのサビ１部分（サビ１用データ）に対応する値に更新すると共に、サビ１用データの再生を設定する。これにより、最終ラウンドにおいて、楽曲において最も盛り上がる部分であるサビ１部分を遊技者に聴かせることができるので、遊技者の気分を高揚させることで、大当たりに対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【１０９４】

再生順を組み替えて、サビ１の再生を設定した後は、楽曲用ポインタ３０３ｂの値の順番で再生を継続する。即ち、図１１９の下段に示した通り、サビ１部分の再生中に大当たりの終了タイミングとならなかった場合は、通常通り、間奏部分（間奏用データ）が再生される。

【１０９５】

次に、図１２０を参照して、組み替え判別タイミング２（即ち、大当たりの最終ラウンドの開始タイミング）において、楽曲の再生順を組み替えると判別した場合の具体例について説明する。図１２０の例では、組み替え判別タイミング１になった時点でＢメロ１部分を再生中であり、且つ、組み替え判別タイミング２に到達するまでにＢメロ１部分の再生が終了してサビ１部分の再生に移行する場合を例示している。

【１０９６】

図１２０の例では、組み替え判別タイミング１において、Ｂメロ１部分を再生中であり、次に再生されるのがサビ１部分であるので、再生順を組み替えなくても、最終ラウンドの間にサビ１部分が再生された状態になる可能性が高い。よって、組み替え判別タイミング１では、再生順の組み替えが回避される。また、図１２０の例では、組み替え判別タイミング２において、サビ１部分を再生中の状態となる。この場合、図１２０の中段に示した通り、再生順を組み替えずにそのまま再生を継続すると、最終ラウンドの途中でサビ１部分の再生が終了し、比較的長い期間、サビ１部分の次のパートである間奏部分の再生が実行される。間奏部分は、比較的穏やかなメロディーとなるので、最終ラウンドにおいて間奏部分が長く再生されることにより、遊技者の大当たり遊技に対する興趣を損ねてしまう可能性がある。そこで、組み替え判別タイミング２においてサビ１部分が既に再生中である場合は、楽曲の再生順を組み替えて、図１２０の下段に示した通り、サビ１部分の再生後に、サビ２部分（サビ１部分の次のサビ）が再生されるように設定する。このように構成することで、大当たりにおける最終ラウンドにおいて、より長い期間、楽曲の最も盛り上がる部分であるサビ部分を再生し続けることができる。よって、大当たりの最終ラウンドにおける遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０９７】

このように、本第２制御例では、大当たりにおける所定のタイミング（最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時、および最終ラウンドの開始時）において、楽曲の進行状況（楽曲における現在の再生位置）に応じて、楽曲の再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成としている。そして、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分が全く再生されないか、または再生時間が短くなる可能性がある場合には、最終ラウンド中により長くサビ部分（サビ１部分、サビ２部分等）が再生されるように、楽曲用データの再生順を組み替える（少なくとも次に再生する楽曲用データを、予め定められた順番（楽曲用ポインタ３０３ｂの値の順）から可変させる）構成としている。言い換えれば、大当たりの進行状況と、楽曲の再生位置とに基づいて、大当たりの所定期間（最終ラウンド）の間により長くサビ部分が再生されるように、動的に楽曲用データの再生順を可変させる構成としている。このように構成することで、大当たりの最終ラウンドにおいて、楽曲におけ

る最も盛り上がるサビ部分をより長く遊技者に聴かせることができる。よって、遊技者に対して、大当たりの終了間際により大きな高揚感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを高めることができる。

【１０９８】

また、ラウンド数が比較的少ない大当たり（例えば、ラウンド数が５ラウンドの大当たりＢ等）になった場合は、そもそもサビ部分に到達せずに全てのラウンドが終了してしまう可能性がある。特に、遊技者が選曲メニュー画面を表示させて自発的に選択した楽曲の再生中にも拘わらず、サビ部分（サビ１部分、サビ２部分等）を聴けずに大当たりが終了してしまうと、遊技者を大きく落胆させてしまう可能性がある。遊技者が自発的に楽曲を選択した場合には、当該選択した楽曲のサビ部分を聴くことを楽しみにしている可能性が高いためである。これに対して本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了するまでにおいて、より確実にサビ部分を少なくとも１回再生することができる。よって、楽曲を選択した遊技者を満足させることができる。

【１０９９】

ここで、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分を再生させるための方法として、楽曲の進行状況とは無関係に、最終ラウンドの開始時にサビ部分に対応する楽曲用データの再生を設定する方法も考えられる。しかしながら、この方法では、最終ラウンドの開始前後（つまり、サビ部分の再生に切り替わる前後）において、楽曲の繋がりが不自然になってしまう虞がある。即ち、他のパートの途中から唐突にサビ部分の再生が開始されしまう可能性が高くなってしまう。よって、この方法では、遊技者が再生されている楽曲に違和感を抱いてしまい、パチンコ機１０の故障等を疑わせてしまう可能性がある。即ち、パチンコ機１０が正常に動作しているのかどうかが疑わしくなり、遊技に対して不安感を抱かせてしまう可能性がある。これに対して本第２制御例では、パート単位（メロディー（曲調）の区切り単位）で楽曲用データの再生順を組み替える（可変させる）構成としているので、再生順を組み替えた場合に、違和感の少ない音声態様で楽曲を再生することができる。よって、遊技者に対して、大当たり中の遊技を安心して行わせることができる。

【１１００】

なお、本第２制御例では、大当たりにおける最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時、および最終ラウンドの開始時に、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。再生順を組み替えるか否かの判別の回数、およびタイミングは、任意に定めることができる。

【１１０１】

また、本第２制御例では、最終ラウンドの間にサビ部分がより長く再生されるように楽曲用データの再生順を組み替える構成としていたが、これに限られるものではなく、サビ部分を再生させるラウンドは任意に設定することができる。

【１１０２】

次に、図１２１を参照して、エンディング演出の開始タイミングを遅延させる場合における、大当たり状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応関係について説明する。図１２１は、楽曲用データの再生順を組み替えられた結果、最終ラウンドの終了時にサビ２部分の再生途中になる場合を例示した図である。

【１１０３】

図１２１の最上段は、大当たりにおける状態の推移を示し、上から２段目は、エンディング演出の開始を遅延させなかったと仮定した場合における楽曲の推移を示し、下から２段目は、サビ部分をより長く再生するためにエンディング演出の開始タイミングを遅延させた場合における楽曲の推移を示し、最下段は、大当たり中に第３図柄表示装置８１に対して表示される演出態様の推移を示している。

【１１０４】

図１２１の上から２段目の図に示した通り、エンディング演出の遅延制御を行わなければ、サビ２部分の再生中に、楽曲の再生が打ち切られ、エンディング用の楽曲が再生される。この場合、遊技者に対して、折角最も盛り上がる部分を聴いていたのに、唐突に異な

るメロディーが開始されたかのような印象を抱かせてしまい、遊技者が不満に思ってしまう可能性がある。そこで、本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドの終了タイミングにおいて、サビ部分（サビ１部分、サビ２部分等）の再生中である場合は、図１２１の下から２段目の図に示すように、エンディング用の楽曲が再生されるタイミングを遅延させて、より長くサビ部分の再生を行い続ける構成としている。これに伴って、演出態様も、大当たり中に表示される演出態様がそのまま継続される。即ち、実際にはエンディング期間が開始されているにも拘わらず、最終ラウンドが終了してから所定期間（例えば、最大４秒間）が経過するまでの間、大当たりが継続しているかのような演出態様（表示態様、音声態様）に設定する構成としている。

【１１０５】

このように構成することで、サビ部分の再生途中で楽曲が終了されてしまう可能性を低くし、大当たりのエンディング演出が開始されるまでの間に、より長く、楽曲における最も盛り上がる部分であるサビ部分を遊技者に聴かせることができる。よって、楽曲を選択した遊技者に対して、より大きな満足感を抱かせることができる。

【１１０６】

＜第２制御例における電気的構成＞

次に、図１２２から図１２６を参照して、本第２制御例における電気的構成について説明する。まず、図１２２（ａ）を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１２２（ａ）は、本第２実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。

【１１０７】

図１２２（ａ）に示した通り、本第２制御例におけるＲＯＭ２２２の構成は、上述した第１制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１０４（ａ）参照）に対して、楽曲用データ群種別格納エリア２２２ｂａと、組み替え判別テーブル２２２ｂｂと、エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃとが追加されている点で相違している。

【１１０８】

楽曲用データ群種別格納エリア２２２ｂａは、各楽曲に対応する楽曲用データ群の構成を記憶したデータテーブルである。この楽曲用データ群種別格納エリア２２２ｂａには、楽曲の種別毎に、楽曲用データ群を構成する各楽曲用データの再生順、および再生時間を示す情報が少なくとも規定されている。上述した第１制御例では、音声ランプ制御装置１１３において、再生する楽曲の種別、および楽曲が決定された経緯（ランダムな抽選で選択された楽曲であるか、遊技者が選択した楽曲であるか）を音声出力装置２２６に通知すると、その後は音声出力装置２２６において楽曲用データを予め定められた順番でループ再生する構成だった。即ち、音声ランプ制御装置１１３側では、再生中の楽曲の進行状況を把握する必要が無かった。これに対して本第２制御例では、大当たりの進行状況と、楽曲の再生位置（再生中の楽曲用データの種別）とに応じて楽曲用データの再生順を組み替えたり、エンディング演出の開始タイミングの遅延制御を実行する必要がある。このため、音声ランプ制御装置１１３側でも、楽曲の再生位置（現在再生中の楽曲用データの種別）等を把握する必要がある。よって、本第２制御例では、この楽曲用データ群格納エリア２２２ｂａを規定しておく構成とし、音声出力装置２２６において設定されている楽曲用データ群の構成や、使用（再生）中の楽曲用データの種別、次に再生される楽曲用データの種別等を把握可能に構成している。

【１１０９】

組み替え判別テーブル２２２ｂｂは、大当たりにおける組み替え判別タイミング１，２のいずれかとなった場合に、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かを判別するために参照されるデータテーブルである。この組み替え判別テーブル２２２ｂｂには、現在再生が設定されている楽曲用データの種別に応じて、組み替えるか否かの判別結果と、組み替えると判別する場合における、次に再生を設定する楽曲用データの種別とが規定されている。この組み替え判別テーブル２２２ｂｂの詳細について、図１２３を参照して説明する。

【１１１０】
図１２３は、組み替え判別テーブル２２２ｂｂの規定内容を示した図である。図１２３に示した通り、この組み替え判別テーブル２２２ｂｂには、楽曲の種別毎に、組み替え判別タイミングとなった時点で再生中の状態となっている楽曲用データの種別と、判別結果（再生順を組み替えると判別するか否か）とが対応付けて規定されている。
【１１１１】
より具体的には、例えば、楽曲Ａにおけるメロ１部分に対しては、判別結果として、「可」が対応付けて規定されていると共に、次に再生する楽曲用データの種別として、「サビ１」が対応付けて規定されている。このため、Ａメロ１部分を再生中に組み替え判別タイミングになった場合は、Ａメロ１部分の再生が終了した後で、サビ１部分が再生される（Ｂメロ１部分の再生をスキップする）ように、楽曲用データの再生順が組み替えられる。また、Ｂメロ１部分に対しては、判別結果として「不可」が対応付けて規定されている。このため、Ｂメロ部分を再生中に組み替え判別タイミングになったとしても、楽曲用データの再生順は組み替えられない。よって、Ｂメロ１部分の再生が終了した後は、通常通りサビ１部分が再生される。
【１１１２】
同様にして、図１２３に示した通り、楽曲Ａにおけるサビ１部分、間奏部分、およびＡメロ２部分に対しては、判別結果として、「可」が対応付けて規定されていると共に、次に再生する楽曲用データの種別として、「サビ２」が対応付けて規定されている。このため、サビ１部分、間奏部分、またはＡメロ２部分を再生中に組み替え判別タイミングになった場合は、サビ１部分、間奏部分、またはＡメロ２部分の再生が終了した後で、サビ２部分が再生されるように、楽曲用データの再生順が組み替えられる。また、楽曲ＡにおけるＢメロ２部分に対しては、判別結果として、「不可」が対応付けて規定されている。このため、Ｂメロ２部分の再生が終了した後は、通常通りサビ２部分が再生される。更に、楽曲Ａにおけるサビ２部分に対しては、判別結果として、「可」が対応付けて規定されていると共に、次に再生する楽曲用データの種別として、「サビ１」が対応付けて規定されている。このため、サビ２部分を再生中に組み替え判別タイミングになった場合は、サビ２部分の再生が終了した後で、サビ２部分が再生されるように、楽曲用データの再生順が組み替えられる。
【１１１３】
楽曲Ｂ以降についても同様に、楽曲において複数回設定されているサビ部分に対して、比較的遠い再生位置（１つ分以上のパートが離れている再生位置）を再生中の状態で、組み替え判別タイミングとなった場合には、現在再生中のパートが終了した後で、直近のサビ部分が再生されるように、組み替え判別テーブル２２２ｂｂのデータが規定されている。このように構成することで、最終ラウンドにおいて、より確実にサビ部分を再生させることができるので、楽曲の最も盛り上がる部分を再生した上で、大当たりを終了させることができる。よって、遊技者の大当たり遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１１１４】
図１２２（ａ）に戻って説明を続ける。エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃは、エンディング演出が開始されたタイミング毎にエンディング演出の態様を規定したデータテーブルである。上述した通り、本第２制御例では、サビ部分（サビ１部分、サビ２部分等）の再生中に最終ラウンドの終了タイミングとなった場合は、サビ部分の再生を続行すると共に、エンディング演出の開始を遅延させる構成としている。ここで、エンディング演出の開始タイミングを遅延させたとしても、大当たりのエンディング期間は一定であるため、遅延させた分だけエンディング演出の実行期間が短くなる。本第２制御例では、このエンディング演出選択テーブル２２２ｂｃに対して、エンディング演出の実行期間に応じて選択し得る複数のエンディング演出を規定している。このエンディング演出選択テーブル２２２ｂｃの詳細について、図１２４を参照して説明する。
【１１１５】
図１２４は、エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃの規定内容を示した図である。

図１２４に示した通り、エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃには、大当たりの最終ラウンドの終了時点における、サビ部分の再生が終了するまでの残り時間（残再生時間タイマ２２３ｂｂの値）の範囲毎に、選択されるエンディング演出の種別が対応付けて規定されている。なお、残再生時間タイマ２２３ｂｂは、楽曲用データの再生を設定されるタイミングで、当該データの再生時間に対応するタイマ値が設定され、定期的に（１ミリ秒毎に）値が１ずつ減算される構成となっている。

【１１１６】

図１２４に示した通り、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値（Ｔ）が１０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が１秒以下）の範囲に対しては、通常の態様のエンディング演出（通常エンディング）が対応付けて規定されている。この通常エンディング演出は、演出時間が４秒間で構成されている。即ち、エンディング期間が開始されてからエンディング演出が終了するまでの期間（サビ部分の残りの再生時間と、通常エンディングの演出期間との和）が、４秒よりも長く、且つ、５秒以下となるように設定される。これに対し、大当たりのエンディング期間は５秒間が設定される。即ち、通常エンディング演出が終了してからエンディング期間が終了までの間には、最大で約１秒間の間が空く構成となっている。本制御例では、エンディング演出中に、遊技者が大当たり中に獲得した賞球の個数を報知する画像（リザルト画像）を表示させる構成とし、エンディング演出の終了から、エンディング期間が終了するまでの差分の期間は、リザルト画像を静止画として表示させ続ける構成としている。これにより、エンディング演出の終了から、実際にエンディング期間が終了するまでの間の期間において、演出が途切れてしまったかのような印象を遊技者に抱かせてしまうことを防止（抑制）することができる。

【１１１７】

残再生時間タイマ２２３ｂｂの値（Ｔ）が１０００より大きく、且つ、２０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が１秒より長く、且つ、２秒以下）の範囲に対しては、エンディング演出の種別として、演出時間が３秒間の短縮エンディング１が対応付けて規定されている。即ち、サビ部分の残りの再生時間と、エンディング演出の演出時間との和が４秒よりも長く、且つ、５秒以下となるように設定される。よって、この場合にも、エンディング演出の終了から、実際にエンディング期間が終了するまでの間の期間を１秒以下にすることができる。よって、リザルト画像が静止画として表示され続ける期間を短く限ることができるので、遊技者に対して第３図柄表示装置８１の表示内容に違和感を抱かせてしまうことを防止できる。

【１１１８】

また、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値（Ｔ）が２０００より大きく、且つ、３０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が２秒より長く、且つ、３秒以下）の範囲に対しては、エンディング演出の種別として、演出時間が２秒間の短縮エンディング２が対応付けて規定されている。即ち、通常エンディングや短縮エンディング１が設定される場合と同様に、サビ部分の残りの再生時間と、エンディング演出の演出時間との和が４秒よりも長く、且つ、５秒以下となるように設定される。また、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値（Ｔ）が３０００より大きい範囲に対しては、エンディング演出の種別として、演出時間が１秒間の短縮エンディング３が対応付けて規定されている。ここで、本第２制御例では、エンディング演出の演出時間を確保するために、エンディング演出の開始タイミングを４秒以上遅延させないように構成としている。即ち、エンディング期間が開始されてから４秒間が経過しても、サビ部分が再生され続けている場合には、楽曲の再生（大当たり演出）を打ち切って、エンディング演出を実行する構成としている。このため、短縮エンディング３が設定される場合には、サビ部分の再生時間を３秒と４秒との間に限ることができる。よって、通常エンディングや短縮エンディング１，２が設定される場合と同様に、サビ部分の再生時間と、エンディング演出の演出時間との和が４秒よりも長く、且つ、５秒以下となるように設定される。

【１１１９】

このように、本第２制御例では、最終ラウンドの終了タイミングとなった時点で、サビ部分の再生中である場合には、エンディング演出の開始タイミングを遅延させる構成としている。そして、エンディング期間が開始してから、サビ部分の再生を終了する（または再生を打ち切る）までの間の期間の長さに応じて、エンディング演出の態様を異ならせる構成とし、サビ部分の残り時間によらず、エンディング期間が終了するまでの間にエンディング演出を終了させることが可能に構成している。このように構成することで、楽曲における最も盛り上がる部分であるサビ部分をより長く遊技者に聴かせることができつつ、違和感の無いエンディング演出を実行することができる。

【１１２０】

次に、図１２２（ｂ）を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１２２（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１２２（ｂ）に示した通り、本第２制御例におけるＲＡＭ２２３の構成は、第１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１０４（ｂ）参照）に対して、再生データ種別格納エリア２２３ｂａと、残再生時間タイマ２２３ｂｂと、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃと、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄと、エンディング種別格納エリア２２３ｂｅと、遅延期間タイマ２２３ｂｆとが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２２３と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１１２１】

再生データ種別格納エリア２２３ｂａは、音声出力装置２２６によって再生中の楽曲用データの種別を示すデータを格納しておくための記憶領域である。大当たりにおける楽曲再生期間の間は、この再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納されているデータに基づいて、楽曲の再生位置を特定し、組み替え判別タイミングとなった場合に、楽曲用データの再生順を組み替えるかどうか判断することができる。この再生データ種別格納エリア２２３ｂａは、音声出力装置２２６から楽曲コマンドを受信する毎に、コマンドが示す種別の楽曲用データに対応する値に更新される（図１３５のＳ５７０１参照）。ここで、楽曲コマンドは、音声出力装置２２６において、１の楽曲用データの再生時間が終了し、次の楽曲用データの再生を設定する際に、設定する楽曲用データの種別を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するためのコマンドである。この楽曲用コマンドにより、音声出力装置１１３が再生している楽曲用データの種別を、音声ランプ制御装置１１３側で正確に把握することができる。

【１１２２】

残再生時間タイマ２２３ｂｂは、楽曲用データの残りの再生時間を計時するためのタイマである。この残再生時間タイマ２２３ｂｂは、定期的に（例えば、１ミリ秒毎に）更新される。大当たりの最終ラウンドの終了タイミングにおいて、サビ部分を再生中の場合は、この残再生時間タイマ２２３ｂｂのタイマ値が参照されて、サビ部分の残りの再生時間が特定される。この残りの再生時間と、上述したエンディング演出選択テーブル２２２ｂｃの規定内容とに応じて、エンディング演出の演出種別が決定される（図１３４のＳ５６０３参照）。

【１１２３】

エンディング遅延フラグ２２３ｂｃは、エンディング演出の実行開始を遅延させている間の期間であるか否かを示すフラグである。このエンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオンであれば、エンディング演出の開始の遅延が決定されてから、エンディング演出が開始されるまでの間の期間（エンディング遅延期間）であることを示す。一方、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオフであれば、エンディング遅延期間ではないことを示す。このエンディング遅延フラグ２２３ｂｃは、エンディングコマンドを受信した時点でサビ部分を再生中である場合に、オンに設定される（図１３４のＳ５６０５）。また、エンディング遅延期間が経過して、エンディング演出の開始を設定した場合にオフに設定される（図１２９のＳ５３０６参照）。

【１１２４】

楽曲種別格納エリア２２３ｂｄは、大当たりの１ラウンド目に設定される選曲期間の間に遊技者によって選択された楽曲の種別に応じたデータを格納しておくための記憶領域である。この楽曲種別格納エリア２２３ｂｄには、選曲期間（即ち、大当たりの１ラウンド目）の開始時に、ランダムな抽選により決定された１の楽曲（項目）に対応するデータが格納される（図１３２のＳ５２２１参照）。また、選曲期間の間に遊技者によって楽曲が選択された場合には、当該選択された楽曲に対応するデータが上書きされる（図１２８のＳ５１２１参照）。選曲期間（大当たりの１ラウンド目）の終了時には、この楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納されているデータに応じた楽曲の再生を通知するための音声用選択楽曲コマンドが設定される（図１３３のＳ５５０７参照）。

【１１２５】

エンディング種別格納エリア２２３ｂｅは、エンディング演出の開始タイミングを遅延させた場合に、エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃと、残再生時間タイマ２２３ｂｂのタイマ値とに応じて決定されたエンディング演出の演出種別を、エンディング遅延期間の間、記憶しておくための記憶領域である。このエンディング種別格納エリア２２３ｂｅには、エンディングコマンドを受信した時点でサビ部分を再生中であり、エンディング演出の開始の遅延が決定されると共に、エンディング演出の演出種別が決定された場合に、当該決定された演出種別に対応するデータが格納される（図１３４のＳ５６０４参照）。エンディング遅延期間の経過時には、このエンディング種別格納エリア２２３ｂｅに格納されているデータに対応するエンディング演出の開始を設定する（図１２９のＳ５３０５参照）。

【１１２６】

遅延期間タイマ２２３ｂｆは、エンディング演出の開始の遅延が決定されてからの経過時間（エンディング遅延期間の長さ）を計時するためのタイマである。この遅延期間タイマ２２３ｂｆは、エンディング遅延期間の間、定期的に（例えば、１ミリ秒毎に）更新される。この遅延期間タイマ２２３ｂｆの値に基づいて、サビ部分の再生が終了するよりも前に、エンディング遅延期間の長さが４秒に達したと判別された場合には、エンディング遅延期間が打ち切られてエンディング演出が開始される（図１２９のＳ５３０３参照）。

【１１２７】

次に、図１２５、および図１２６を参照して、本第２制御例における音声出力装置２２６の構成について説明する。まず、図１２５は、本第２制御例における音声出力装置２２６の電気的構成を示したブロック図である。図１２５に示した通り、本第２制御例における音声出力装置２２６の構成は、第１制御例における音声出力装置２２６の構成（図１０６参照）に対して、入力ポート３０５に代えて入出力ポート３１１が設けられている点、およびバスライン３０４に代えてバスライン３１２が設けられている点、ＲＡＭ３０３の構成が一部変更となっている点で相違している。

【１１２８】

入出力ポート３１１、およびバスライン３１２に変更したのは、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１から音声ランプ制御装置１１３に対して、コマンドを出力可能に構成するためである。即ち、入出力ポート３１１、およびバスライン３１２は、音声ランプ制御装置１１３からＭＰＵ３０１へ向かう方向と、ＭＰＵ３０１から音声ランプ制御装置１１３へ向かう向きとの双方向に通信可能に構成されている。

【１１２９】

次に、図１２６を参照して、本第２制御例における音声出力装置２２６のＲＡＭ３０３の構成について説明する。図１２６は、ＲＡＭ３０３の構成を示したブロック図である。図１２６に示した通り、本第２制御例におけるＲＡＭ３０３は、第１制御例におけるＲＡＭ３０３の構成（図１０７（ｂ）参照）に対して、組み替え待機フラグ３０３ｅと、組み替え種別格納エリア３０３ｆとが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１１３０】

組み替え待機フラグ３０３ｅは、音声ランプ制御装置１１３より、楽曲用データの再生

順の組み替えが通知されてから、順番の組み替えを実際に設定するまでの間の期間であることを示すフラグであり、組み替え種別格納エリア３０３ｆは、再生順の組み替え後に、最初に再生を設定するべき楽曲用データの種別として音声ランプ制御装置１１３から通知された種別に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。音声ランプ制御装置１１３より、楽曲用データの再生順の組み替えを通知するための音声用組み替えコマンドを受信した場合は、コマンドにより通知された楽曲用データの種別に対応するデータが組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納されると共に、組み替え待機フラグ３０３ｅがオンに設定される（図１３８のＳ９４０２，Ｓ９４０３参照）。組み替え待機フラグ３０３ｅがオンの状態で、再生中の楽曲用データの再生時間が経過すると、次に再生する楽曲用データとして、組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納されているデータに対応する楽曲用データが設定される（図１３９のＳ９３１３参照）。

【１１３１】

＜第２制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１２７から図１３５を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１２７を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理９について説明する。このメイン処理９は、第１制御例におけるメイン処理８（図１１０参照）に代えて実行される処理である。

【１１３２】

この第２制御例におけるメイン処理９（図１２７参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１３～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ第１制御例におけるメイン処理８（図１１０参照）のＳ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１３～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。

【１１３３】

また、本第２制御例におけるメイン処理９（図１２７参照）では、Ｓ４１１１の演出更新処理が終了すると、第１制御例における操作検出処理（図１１１参照）に代えて、操作検出処理９を実行する（Ｓ４１５１）。この操作検出処理９（Ｓ４１５１）は、第１制御例における操作検出処理（図１１１参照）と同様に、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に対応する制御を実行するための処理である。この操作検出処理９（Ｓ４１５１）については、図１２８を参照して後述する。

【１１３４】

操作検出処理９（Ｓ４１５１）が終了すると、次に、エンディング演出の開始の遅延が設定されている間の期間（エンディング遅延期間）において、エンディング演出を開始させるか否かを判定するためのエンディング演出開始判定処理を実行する（Ｓ４１５２）。このエンディング演出開始判定処理（Ｓ４１５２）の詳細については、図１２９を参照して後述する。

【１１３５】

エンディング演出開始判定処理（Ｓ４１５２）が終了すると、第１制御例におけるコマンド判定処理８（図１１２参照）に代えて、コマンド判定処理９を実行し（Ｓ４１５３）、処理をＳ４１１３へと移行する。このコマンド判定処理９（Ｓ４１５３）では、第１制御例におけるコマンド判定処理８（図１１２参照）に対して、当たり関連処理８（図１１４参照）に代えて当たり関連処理９（Ｓ４３６１）が実行される点以外は同一であるため、その図示については省略している。

【１１３６】

次に、図１２８を参照して、上述した操作検出処理９（Ｓ４１５１）の詳細について説明する。図１２８は、本第２制御例における操作検出処理９（Ｓ４１５１）を示したフローチャートである。この操作検出処理９（Ｓ４１５１）は、上述した通り、第１制御例における操作検出処理（図１１１参照）に代えて実行される処理であり、操作検出処理（図１１１参照）と同様に、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に対応する制御を実行するための処理である。

【１１３７】
この第２制御例における操作検出処理９（図１２８参照）のうち、Ｓ５１０１～Ｓ５１０６、およびＳ５１０９～Ｓ５１１１の各処理では、それぞれ第１制御例における操作検出処理（図１１１参照）のＳ５１０１～Ｓ５１０６、およびＳ５１０９～Ｓ５１１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例における操作検出処理９では、Ｓ５１０６の処理において、中央ボタンＣＢに対する操作を検出したと判別した場合に（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの現在の値に対応する楽曲（現在、選曲メニュー画面の選曲エリアに配置されている項目）を示すデータを楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納して（Ｓ５１２１）、処理をＳ５１０９へと移行する。
【１１３８】
この操作検出処理９（図１２８参照）により、選曲メニュー画面における項目の配置を、遊技者の操作ボタン２３０に対する操作内容に応じて可変させることができると共に、選曲期間の間に遊技者によって決定操作（選曲メニュー画面が表示された状態で中央ボタンＣＢを押下する操作）が行われた場合に、選曲エリアに配置されている楽曲（楽曲）が楽曲再生期間の間にループ再生するように設定することができる。
【１１３９】
次に、図１２９のフローチャートを参照して、上述したエンディング演出開始判定処理（Ｓ４１５２）の詳細について説明する。このエンディング演出開始判定処理（Ｓ４１５２）は、上述した通り、エンディング遅延期間において、エンディング演出を開始させるか否かを判定するための処理である。
【１１４０】
エンディング演出開始判定処理（図１２９参照）では、まず、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオンであるかを判別し（Ｓ５３０１）、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオフであると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、エンディング遅延期間ではないことを意味し、エンディング演出の開始を設定する可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５３０１の処理において、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオンであると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、エンディング遅延期間であることを意味するので、エンディング遅延期間を終了してエンディング演出を開始させるか否かを判定するための処理を実行する。
【１１４１】
具体的には、まず、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が０であるかを判別する（Ｓ５３０２）。Ｓ５３０２の処理において、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が０ではない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、楽曲のサビ部分の再生が終了していないことを意味するので、次に、遅延期間タイマ２２３ｂｆの値が４０００以上であるかを判別する（Ｓ５３０３）。即ち、エンディング演出の開始を遅延させてから、４秒以上が経過したか否かを判別する。Ｓ５３０３の処理において、遅延期間タイマ２２３ｂｆの値が４０００以上ではない（４０００未満である）と判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、エンディング遅延期間を継続させる（楽曲のサビ部分の再生を継続させる）ために、そのまま本処理を終了する。
【１１４２】
一方、Ｓ５３０３の処理において、遅延期間タイマ２２３ｂｆの値が４０００以上であると判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、エンディング演出の開始を設定するためのＳ５３０４～Ｓ５３０６の処理を実行する。また、Ｓ５３０２の処理において、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が０である（即ち、サビ部分の再生時間が終了した）と判別した場合も（Ｓ５３０２：Ｙｅｓ）、処理をＳ５３０４に移行してエンディング演出の開始を設定する。
【１１４３】
Ｓ５３０４の処理では、エンディング種別格納エリア２２３ｂｅに格納されているデータに対応するエンディング演出の演出種別（通常エンディング、短縮エンディング１～３のいずれか）を特定し（Ｓ５３０４）、その特定した演出種別のエンディング演出を実行

させるための、表示用エンディングコマンド、および音声用エンディングコマンドを設定する（Ｓ５３０５）。そして、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃをオフに設定することでエンディング遅延期間の終了を設定し（Ｓ５３０６）、本処理を終了する。

【１１４４】

このエンディング演出開始判定処理（図１２９参照）により、エンディング遅延期間が設定されている間に、楽曲の再生状況（サビ部分の再生が終了したか否か）、およびエンディング遅延期間の長さを判別し、適切なタイミングでエンディング演出の開始を設定することができる。

【１１４５】

次に、図１３０を参照して、当たり関連処理９（Ｓ４３６１）の詳細について説明する。この当たり関連処理９（Ｓ４３６１）は、第１制御例における当たり関連処理８（図１１４参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理８（図１１４参照）と同様に、主制御装置１１０より受信した当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。

【１１４６】

この当たり関連処理９（Ｓ４３６１）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４０７、およびＳ４４０９の各処理では、それぞれ第１制御例における当たり関連処理８（図１１４参照）のＳ４４０１～Ｓ４４０７、およびＳ４４０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例における当たり関連処理９（Ｓ４３６１）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンドが示すラウンド数に応じた制御を行うためのラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ４４６１）、本処理を終了する。このラウンド数コマンド処理（Ｓ４４６１）の詳細については、図１３１を参照して後述する。

【１１４７】

また、本第２制御例における当たり関連処理９（図１３０参照）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に、ラウンド数コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、次に、インターバル期間の開始を意味するインターバルコマンドを主制御装置１１０から受信したか否かを判別する（Ｓ４４６２）。Ｓ４４６２の処理において、インターバルコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４６２：Ｙｅｓ）、インターバルの種別（何ラウンド目のインターバルであるか）に応じた制御を行うためのインターバルコマンド処理を実行して（Ｓ４４６３）、本処理を終了する。このインターバルコマンド処理（Ｓ４４６３）の詳細については、図１３３を参照して後述する。一方、Ｓ４４６２の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にインターバルコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４６２：Ｎｏ）、処理をＳ４４０９へと移行する。

【１１４８】

また、本第２制御例における当たり関連処理９（図１３０参照）では、Ｓ４４０９の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にエンディングコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、楽曲の再生状況に応じて、エンディング演出の開始を遅延させるか否か判別するためのエンディングコマンド処理を実行して（Ｓ４４６４）、本処理を終了する。このエンディングコマンド処理（Ｓ４４６４）の詳細については、図１３４を参照して後述する。

【１１４９】

一方、Ｓ４４０９の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にエンディングコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、次いで、音声制御装置２２６から出力される楽曲コマンドを受信しているかを判別し（Ｓ４４６５）、楽曲コマンドを受信していると判別した場合は（Ｓ４４６５：Ｙｅｓ）、楽曲コマンドが示す楽曲用データの種別に応じて、再生データ種別格納エリア２２３ｂａ、再生時間タイマ２２３ｂｂを更新するための楽曲コマンド処理を実行して（Ｓ４４６６）、本処理を

終了する。この楽曲コマンド処理（Ｓ４４６６）の詳細については、図１３５を参照して後述する。また、Ｓ４４６５の処理において、楽曲コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４６５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１１５０】

次に、図１３１を参照して、上述したラウンド数コマンド処理（Ｓ４４６１）の詳細について説明する。ラウンド数コマンド処理（Ｓ４４６１）では、まず、ラウンド数コマンドが示すラウンド数を表示制御装置１１４に対して通知するための表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ５４０１）、次いで、ラウンド数コマンドが示すラウンド数が、今回の大当たりにおける最終ラウンドに対応するラウンド数であるかを判別する（Ｓ５４０２）。

【１１５１】

Ｓ５４０２の処理において、今回開始されるラウンドが最終ラウンドであると判別した場合は（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、組み替え判別タイミング２（楽曲の再生順を組み替えるか否かを判別するタイミング）になったことを意味するので、再生順を組み替えるか否かを判別するためのＳ５４０３～Ｓ５４０５の各処理を実行する。具体的には、組み替え判別テーブル２２２ｂｂの規定内容と、再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納されているデータとを比較し（Ｓ５４０３）、現在再生中の楽曲用データの種別（再生中のパート）が、再生順を組み替えるべき種別であるかを判別する（Ｓ５４０４）。

【１１５２】

Ｓ５４０４の処理において、再生中の楽曲用データの種別が、再生順を組み替えるべき種別であると判別した場合は（Ｓ５４０４：Ｙｅｓ）、再生順の組み替えを行った結果（現在再生している楽曲用データの次に再生を設定すべき楽曲用データの種別）を通知するための音声用組み替えコマンドを設定して（Ｓ５４０５）、本処理を終了する。ここで設定された音声用組み替えコマンドは、メイン処理９のコマンド出力処理（図１２７のＳ４１０２参照）において、音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１は、音声用組み替えコマンドを受信すると、コマンドにより通知された組み替え結果（次に再生すべき音声用データの種別）を示すデータを組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納しておく。そして、現在再生中の楽曲用データの再生期間が経過した場合に、組み替え後の楽曲用データの再生を開始させる。これにより、最終ラウンドが終了するまでの間に、より確実に、楽曲における最も盛り上がるサビ部分を再生させることができる。

【１１５３】

一方、Ｓ５４０４の処理において、データの再生順を組み替えるべき種別ではないと判別した場合は（Ｓ５４０４：Ｎｏ）、再生順の組み替えを行わなくとも、最終ラウンドが終了するまでにサビ部分が再生される可能性が高いため、Ｓ５４０５の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１５４】

また、Ｓ５４０２の処理において、ラウンド数コマンドにより通知されたラウンド数が、最終ラウンドではないと判別した場合は（Ｓ５４０２：Ｎｏ）、次いで、通知されたラウンド数が１ラウンド目であるか否かを判別する（Ｓ５４０６）。Ｓ５４０６の処理において、通知されたラウンド数が１ラウンド目であると判別した場合は（Ｓ５４０６：Ｙｅｓ）、選曲期間の開始を設定するための選曲期間設定処理を実行して（Ｓ５４０７）、本処理を終了する。この選曲期間設定処理（Ｓ５４０７）の詳細については、図１３２を参照して後述する。これに対し、Ｓ５４０６の処理において、通知されたのが１ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ５４０６：Ｎｏ）、Ｓ５４０７の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１５５】

次に、図１３２を参照して、上述した選曲期間設定処理（Ｓ５４０７）の詳細について説明する。この選曲期間設定処理は、遊技者が楽曲を選択することが可能となる（選曲メニュー画面を表示することが可能となる）選曲期間を設定するために、選曲メニュー画面

の初期配置を決定するための処理である。即ち、第１制御例における状態コマンド処理（図１１３参照）に対応する処理である。この選曲期間設定処理（Ｓ５４０７）と、第１制御例における状態コマンド処理（図１１３参照）とは、処理内容の共通点が多いため、第１制御例における状態コマンド処理（図１１３参照）との相違点を中心に説明を行う。

【１１５６】

この選曲期間設定処理（図１３２参照）におけるＳ５２０３～Ｓ５２０６、およびＳ５２０８～Ｓ５２１３の各処理では、それぞれ第１制御例における状態コマンド処理（図１１３参照）のＳ５２０３～Ｓ５２０６、およびＳ５２０８～Ｓ５２１３の各処理と同一の処理が実行される。

【１１５７】

また、本第２制御例における選曲期間設定処理（図１３２参照）では、Ｓ５２０８の処理が終了すると、次いで、Ｓ５２０５の処理によるランダムな抽選で決定された項目（楽曲）に対応するデータを楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納して（Ｓ５２２１）、処理をＳ５２０９へと移行する。なお、上述した通り、本第２制御例では、選曲期間（即ち、大当たりの１ラウンド目）の開始時には、ランダムな抽選により決定された楽曲を再生せず、選曲期間用の専用楽曲を再生する構成としているので、第１制御例における状態コマンド処理のように、抽選により決定された楽曲を即座に再生させる処理（Ｓ５２０７の処理）は行われない。

【１１５８】

また、本第２制御例における選曲期間設定処理（図１３２参照）では、Ｓ５２１０の処理において、項目配置格納エリア２２３ａａのうち、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に既に格納済みの項目が再度特定されたと判別した場合は（Ｓ５２１０：Ｙｅｓ）、選曲期間用の楽曲の再生を音声出力装置２２６に対して指示（通知）するための音声用コマンドを設定して（Ｓ５２２２）、処理をＳ５２１３へと移行する。

【１１５９】

次に、図１３３を参照して、上述したインターバルコマンド処理（Ｓ４４６３）の詳細について説明する。図１３３は、このインターバルコマンド処理（Ｓ４４６３）を示すフローチャートである。インターバルコマンド処理（Ｓ４４６３）では、まず、終了したラウンドに応じた態様のインターバル演出を設定するための表示用インターバルコマンドを設定し（Ｓ５５０１）、次いで、主制御装置１１０より受信したインターバルコマンドが、最終ラウンドの直前のインターバルを示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ５５０２）。

【１１６０】

Ｓ５５０２の処理において、最終ラウンドの直前のインターバルを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ５５０２：Ｙｅｓ）、組み替え判別タイミング１（楽曲の再生順を組み替えるか否かを判別するタイミング）になったことを意味するので、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かを判別するためのＳ５５０３～Ｓ５５０５の各処理を実行する。具体的には、組み替え判別テーブル２２２ｂｂの規定内容と、再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納されているデータとを比較し（Ｓ５５０３）、現在再生中の楽曲用データの種別（再生中のパート）が、再生順を組み替えるべき種別であるかを判別する（Ｓ５５０４）。

【１１６１】

Ｓ５５０４の処理において、再生中の楽曲用データの種別が、再生順を組み替えるべき種別であると判別した場合は（Ｓ５５０４：Ｙｅｓ）、再生順の組み替えを行った結果（現在再生している楽曲用データの次に再生を設定すべき楽曲用データの種別）を通知するための音声用組み替えコマンドを設定して（Ｓ５５０５）、本処理を終了する。ここで設定された音声用組み替えコマンドは、メイン処理９のコマンド出力処理（図１２７のＳ４１０２参照）において、音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１は、音声用組み替えコマンドを受信すると、コマンドにより通知された組み

替え結果（次に再生すべき音声用データの種別）を示すデータを組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納しておく。そして、現在再生中の楽曲用データの再生期間が経過した場合に、組み替え後の楽曲用データの再生を開始させる。これにより、最終ラウンドが終了するまでの間に、より確実に、楽曲における最も盛り上がるサビ部分を再生させることができる。

【１１６２】

一方、Ｓ５５０４の処理において、データの再生順を組み替えるべき種別ではないと判別した場合は（Ｓ５５０４：Ｎｏ）、再生順の組み替えを行わなくとも、最終ラウンドが終了するまでにサビ部分が再生される可能性が高いため、Ｓ５５０５の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１６３】

また、Ｓ５５０２の処理において、今回のインターバルコマンドが、最終ラウンドの直前のインターバルを示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ５５０２：Ｎｏ）、次いで、１ラウンドの終了後に設定されるインターバルを示すコマンドであるかを判別する（Ｓ５５０６）。Ｓ５５０６の処理において、１ラウンドの終了後のインターバルを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ５５０６：Ｙｅｓ）、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納されているデータに対応する楽曲の再生を指示（通知）するための音声用選択楽曲コマンドを設定し（Ｓ５５０７）、選曲回数格納エリア２２３ａｃの各データのうち、今回再生を設定した楽曲の選曲回数に対応するデータに対して１を加算する（Ｓ５５０８）。そして、選曲メニュー画面の非表示を設定すると共に、メニュー表示フラグ２２３ａｅ、および選曲許可フラグ２２３ａｄを共にオフに設定して（Ｓ５５０９）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５５０６の処理において、今回のインターバルコマンドが、１ラウンド目の終了後のインターバルを示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ５５０６：Ｎｏ）、Ｓ５５０７～Ｓ５５０９の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１６４】

次に、図１３４を参照して、上述したエンディングコマンド処理（Ｓ４４６４）の詳細について説明する。このエンディングコマンド処理（Ｓ４４６４）は、上述した通り、楽曲の再生状況に応じて、エンディング演出の開始を遅延させるか否か判別するための処理である。

【１１６５】

エンディングコマンド処理（図１３４参照）では、まず、再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納されているデータ（即ち、現在再生中の楽曲用データの種別に応じたデータ）を読み出して（Ｓ５６０１）、読み出したデータが、サビ部分に対応するデータであるか（即ち、サビ部分を再生中であるか）を判別する（Ｓ５６０２）。Ｓ５６０２の処理において、サビ部分に対応するデータを読み出したと判別した場合は（Ｓ５６０２：Ｙｅｓ）、エンディング演出の開始を遅延させて、サビ部分の再生時間をより長くするためのＳ５６０３～Ｓ５６０５の各処理を実行する。具体的には、エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃ（図１２４参照）から、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が属する範囲に対応するエンディング演出の演出種別を選択する（Ｓ５６０３）。

【１１６６】

具体的には、図１２４に示した通り、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が、１０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が１秒以下）の範囲にある場合は、エンディング演出の種別として、演出時間が４秒間の通常エンディングを選択し、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が１０００より大きく、且つ、２０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が１秒より長く、且つ、２秒以下）の範囲にある場合は、エンディング演出の種別として、演出時間が３秒間の短縮エンディング１を選択し、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が２０００より大きく、且つ、３０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が２秒より長く、且つ、３秒以下）の範囲にある場合は、エンディング演出の種別として、演出時間が２秒間の短縮エンディング２を選択し、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値

が３０００より大きい（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が３秒より長い）範囲にある場合は、エンディング演出の種別として、演出時間が１秒間の短縮エンディング３を選択する（図１２４参照）。

【１１６７】

Ｓ５６０３の処理が終了すると、次いで、Ｓ５６０３の処理で選択したエンディング演出に対応するデータを、エンディング種別格納エリア２２３ｂｅに格納し（Ｓ５６０４）、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃをオンに設定して（Ｓ５６０５）、本処理を終了する。

【１１６８】

これらのＳ５６０３～Ｓ５６０５の各処理を実行することにより、エンディング演出の開始タイミングを遅延させることができると共に、エンディング遅延期間後に実行するエンディング演出の種別を予めエンディング種別格納エリア２２３ｂｅに設定しておくことができる。これにより、エンディング期間が開始してから、サビ部分の再生を終了する（または再生を打ち切る）までの間の期間の長さに応じて、適切な演出時間（演出態様）のエンディング演出を設定することができる。また、楽曲における最も盛り上がる部分であるサビ部分をより長く遊技者に聴かせることができる。

【１１６９】

Ｓ５６０２の処理において、再生データ種別格納エリア２２３ｂａから読み出したデータがサビ部分以外のパートに対応するデータであると判別した場合は（Ｓ５６０２：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングを遅延させる必要が無いため、通常エンディング演出に対応する表示用エンディングコマンドを設定すると共に（Ｓ５６０６）、通常エンディング演出に対応する楽曲を示す音声用エンディングコマンドを設定して（Ｓ５６０７）、本処理を終了する。これにより、エンディング期間の開始時（最終ラウンドの終了時）に、サビ部分以外のパートが再生されている場合には、エンディング期間の開始と同時に、通常のエンディング演出を実行することができる。

【１１７０】

次に、図１３５を参照して、上述した楽曲コマンド処理（Ｓ４４６６）の詳細について説明する。この楽曲コマンド処理（Ｓ４４６６）では、まず、音声出力装置２２６から出力された楽曲コマンドが示す楽曲用データ（音声出力装置２２６において再生を設定する楽曲用データ）の種別を示すデータを、再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納する（Ｓ５７０１）。そして、通知された楽曲用データの種別に対応するタイマ値を、残再生時間タイマ２２３ｂｂに設定して（Ｓ５７０２）、本処理を終了する。

【１１７１】

この楽曲コマンド処理（Ｓ４４６６）を実行することにより、音声出力装置２２６が再生している楽曲用データ（再生中のパート）の種別、および再生時間を、音声ランプ制御装置１１３側で容易に把握することができる。

【１１７２】

＜第２制御例における音声出力装置の制御処理について＞

次に、図１３６から図１３９を参照して、本第２制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図１３６を参照して、本第２制御例において、第１制御例におけるメイン処理（図１１５（ａ）参照）に代えて実行されるメイン処理９について説明する。図１３６は、このメイン処理９を示したフローチャートである。

【１１７３】

この第２制御例におけるメイン処理９（図１３６参照）のうち、９００３～Ｓ９００７の各処理では、第１制御例におけるメイン処理（図１１５（ａ）参照）のＳ９００３～Ｓ９００７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例におけるメイン処理９（図１３６参照）では、処理が開始されると、まず、Ｓ９０１２、およびＳ９０１３の各処理によって設定された、音声ランプ制御装置１１３に対する各種コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に対して送信するためのコマンド出力処理を実行する（Ｓ９０１１）。

【１１７４】
次いで、第１制御例におけるコマンド判定処理（図１１６参照）に代えて、コマンド判定処理９を実行する（Ｓ９０１２）。このコマンド判定処理９（Ｓ９０１２）は、第１制御例におけるコマンド判定処理（図１１６参照）と同様に、音声ランプ制御装置１１３から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。このコマンド判定処理９（Ｓ９０１２）の詳細については、図１３７を参照して後述する。
【１１７５】
Ｓ９０１２の処理が終了すると、第１制御例における音声設定処理（図１１７参照）に代えて、音声設定処理９を実行し（Ｓ９０１３）、処理をＳ９００３へと移行する。詳細については図１３９を参照して後述するが、この音声設定処理９（Ｓ９０１３）は、第１制御例における音声設定処理（図１１７参照）と同様に、楽曲用データ等の音声データの再生、および楽曲用データの切り替えを設定するための処理である。
【１１７６】
次に、図１３７を参照して、上述したコマンド判定処理９（Ｓ９０１２）の詳細について説明する。このコマンド判定処理９（Ｓ９０１２）は、上述した通り、第１制御例におけるコマンド判定処理（図１１６参照）に代えて実行される処理である。
【１１７７】
この第２制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）のうち、Ｓ９２０１～ＳＳ９２１４の各処理では、それぞれ第１制御例におけるコマンド判定処理（図１１６参照）のＳ９２０１～ＳＳ９２１４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）では、Ｓ９２０９の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用抽選楽曲コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９２０９：Ｎｏ）、次いで、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、大当たり中の楽曲に関連するコマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ９２２１）。
【１１７８】
Ｓ９２２１の処理において、大当たり中の楽曲に関連するコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ９２２１：Ｙｅｓ）、コマンドの種別に応じた制御を実行するための大当たり楽曲関連処理を実行して（Ｓ９２２２）、本処理を終了する。この大当たり楽曲関連処理（Ｓ９２２２）の詳細については、図１３８を参照して後述する。また、Ｓ９２２１の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、大当たり中の楽曲に関連するコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９２２１：Ｎｏ）、処理をＳ９２１４に移行する。
【１１７９】
次に、図１３８を参照して、上述した大当たり楽曲関連処理（Ｓ９２２２）の詳細について説明する。この大当たり楽曲関連処理（Ｓ９２２２）では、まず、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用組み替えコマンドが含まれているかを判別し（Ｓ９４０１）、音声用組み替えコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ９４０１：Ｙｅｓ）、コマンドにより通知された組み替え内容（次に再生を設定すべき楽曲用データの種別）に応じて、組み替え種別格納エリア３０３ｆのデータを更新する（Ｓ９４０２）。次いで、組み替え待機フラグ３０３ｅをオンに設定することにより、現在再生中の楽曲用データの次に再生する楽曲用データを組み替える（楽曲用ポインタ３０３ｂの値順の再生順から可変させる）ことを示して（Ｓ９４０３）、本処理を終了する。
【１１８０】
一方、Ｓ９４０１の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用組み替えコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９４０１：Ｎｏ）、次いで、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用エンディングコマンドが含まれているかを判別する（Ｓ９４０４）。
【１１８１】
Ｓ９４０４の処理において、音声用エンディングコマンドが含まれていると判別した場

合は（Ｓ９４０４：Ｙｅｓ）、現在再生中の楽曲の再生を打ち切って（Ｓ９４０５）、音声用エンディングコマンドにより通知された種別のエンディング用楽曲の再生を設定し（Ｓ９４０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ９４０４の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用エンディングコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９４０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１１８２】

次に、図１３９を参照して、上述した音声設定処理９（Ｓ９０１３）の詳細について説明する。図１３９は、音声設定処理９（Ｓ９０１３）を示したフローチャートである。この音声設定処理９（Ｓ９０１３）は、上述した通り、第１制御例における音声設定処理（図１１７参照）に代えて実行される処理である。

【１１８３】

この第２制御例における音声設定処理９（図１３９参照）のうち、Ｓ９３０２～Ｓ９３０８の各処理では、それぞれ第１制御例における音声設定処理（図１１７参照）のＳ９３０２～Ｓ９３０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例における音声設定処理９（図１３９参照）が開始されると、まず、大当たり中の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚのいずれか）を再生中であるか否かを判別して（Ｓ９３１１）、大当たり中の楽曲を再生中であれば（Ｓ９３１１：Ｙｅｓ）、処理をＳ９３０２へと移行する。一方、Ｓ９３１１の処理において、大当たり中の楽曲の再生中ではないと判別した場合は（Ｓ９３１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１１８４】

また、本第２制御例における音声設定処理９（図１３９参照）では、Ｓ９３０２の処理において、再生中の楽曲用データの再生終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ９３０２：Ｙｅｓ）、次いで、組み替え待機フラグ３０３ｅがオンであるか否かを判別する（Ｓ９３１２）。Ｓ９３１２の処理において、組み替え待機フラグ３０３ｅがオンであると判別した場合は（Ｓ９３１２：Ｙｅｓ）、楽曲毎に予め定められている再生順とは異なる再生順（音声ランプ制御装置１１３によって指定された順）で楽曲用データの再生を設定する必要があるので、組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納されているデータに対応する値を、楽曲用ポインタ３０３ｂの値に上書きすることで更新し（Ｓ９３１３）、処理をＳ９３０７へと移行する。これにより、組み替え後の楽曲用データの再生を設定することができる。

【１１８５】

一方、Ｓ９３１２の処理において、組み替え待機フラグ３０３ｅがオフであると判別した場合は（Ｓ９３１２：Ｎｏ）、処理をＳ９３０３へと移行し、楽曲用ポインタ３０３ｂの値順の再生を設定する。

【１１８６】

以上説明した通り、第２制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり中の楽曲を遊技者が選択可能に構成した。そして、最終ラウンドが終了するまでの間に、なるべくサビ部分が再生されるように、大当たりの進行状況に応じて、動的に楽曲用データの再生順を組み替える構成としている。即ち、大当たりの実行中における所定のタイミング（例えば、最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時や、最終ラウンドの開始時）で、現在再生が設定されている楽曲用データの種別（Ａメロ１、Ｂメロ１、サビ１等）を判別して、サビ部分から遠いパートが再生されている場合には、楽曲用データ群を構成する各楽曲用データの再生順を組み替えて、次に再生されるパートがサビ部分に近いパートとなるように変更する構成としている。これにより、大当たりの終了までに、より確実に楽曲における最も盛り上がる部分であるサビ部分を遊技者に聞かせることができる。

【１１８７】

ここで、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分を再生させるための方法として、楽曲の進行状況とは無関係に、最終ラウンドの開始時にサビ部分に対応する楽曲用データの再生を設定する方法も考えられる。しかしながら、この方法では、最終ラウンドの開始前後（つまり、サビ部分の再生に切り替わる前後）において、楽曲の繋がりが不自然にな

ってしまう虞がある。即ち、他のパートの途中から唐突にサビ部分の再生が開始されしまう可能性が高くなってしまう。よって、この方法では、遊技者が再生されている楽曲に違和感を抱いてしまい、パチンコ機１０の故障等を疑わせてしまう可能性がある。即ち、パチンコ機１０が正常に動作しているのかどうかが疑わしくなり、遊技に対して不安感を抱かせてしまう可能性がある。これに対して本第２制御例では、パート単位（メロディー（曲調）の区切り単位）で楽曲用データの再生順を組み替える（可変させる）構成としているので、再生順を組み替えた場合に、違和感の少ない音声態様で楽曲を再生することができる。よって、遊技者に対して、大当たり中の遊技を安心して行わせることができる。

【１１８８】

また、本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドの終了時において、サビ部分（サビ１、サビ２等）を再生中である場合にはエンディング演出の開始タイミングを遅延させて、より長くサビ部分の再生を継続させる構成としている。このように構成することで、楽曲において最も盛り上がるサビ部分が、大当たりの終了により強制的に終了されてしまうことをなるべく防止することができる。これにより、サビ部分を遊技者に対してより楽しませることができるので、大当たり中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１８９】

なお、本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドの途中でサビ部分が終了した場合には、再生順を組み替えずに、楽曲用データの順番で楽曲を再生させる構成としているが、これに限られるものではない。例えば、最終ラウンドにおいてサビ部分の再生が終了した場合には、再度、楽曲用データの再生順を組み替えて、サビ部分が繰り返し再生されるように構成してもよい。この場合において、再生が終了した楽曲用データを再度再生する構成としても良いし、再生が終了したサビ部分とは異なるサビ部分を再生する（例えば、サビ１部分の再生が終了した場合には、続けてサビ２部分の再生を設定し、サビ２部分の再生が終了した場合には、サビ１部分の再生を設定する）構成としてもよい。このように構成することで、最終ラウンドにおいて、より長く、楽曲における最も盛り上がるサビ部分を、より長く再生することができるので、最終ラウンドにおける遊技者の興趣をより向上させることができる。また、単純にサビ部分を繰り返し再生するのではなく、サビ部分の再生を繰り返した場合における、当該サビ部分の終了タイミングを最終ラウンドの進行状況等から予め予測し、最終ラウンドのラウンド期間内に収まる可能性が高いという予測結果になった場合にのみ、サビ部分を繰り返す構成としてもよい。このように構成することで、サビ部分の繰り返しを設定した直後にエンディング期間が開始され、サビ部分を十分に聴くことができずにサビ部分の再生が打ち切られてしまうことを抑制できる。

【１１９０】

本第２制御例では、大当たりにおける最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時、および最終ラウンドの開始時に、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。再生順を組み替えるか否かの判別の回数、およびタイミングは、任意に定めることができる。

【１１９１】

本第２制御例では、最終ラウンドの間にサビ部分がより長く再生されるように楽曲用データの再生順を組み替える構成としていたが、これに限られるものではなく、サビ部分を再生させるラウンドは任意に設定することができる。

【１１９２】

本第２制御例では、楽曲用データの再生順の組み替えを、パート単位で行う構成としていたが、これに限られるものではなく、任意の単位で組み替えを行って良い。パート単位よりも細かい単位で組み替えを行うことにより、組み替えをより細かく設定することができる。また、パート単位よりも荒い単位で組み替える構成とすることで、楽曲用データ群の構成を単純化することができる。

【１１９３】

本第２制御例では、楽曲用データの組み替えを決定した場合に、再生中のパート（楽曲

用データ）の再生時間が経過してから、本来の再生順とは異なる順序のパートを再生させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、組み替えを決定した場合に、即座に組み替え後の楽曲用データを再生させる構成としてもよい。このように構成することで、音声出力装置２２６において、組み替えのタイミングとなるまで、組み替え後の楽曲用データの種別を保持しておくための構成（即ち、組み替え種別格納エリア３０３ｆ）を設ける必要がなくなるので、記憶容量を削減することができる。また、より単純に、大当たりの最終ラウンドの開始時に、楽曲の再生位置によらず、サビ部分の再生を開始させる構成としてもよい。このように構成することで、処理をより単純化させることができるので、音声ランプ制御装置１１３、および音声出力装置２２６の処理負荷を軽減することができる。

【１１９４】

本第２制御例では、楽曲用データの組み替え可否を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が行う構成としていたが、これに限られるものではなく、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１が実行する構成としてもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３側では、組み替え判別タイミングとなったことのみを音声出力装置２２６に対して通知する構成とすれば良い。そして、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に設けていた組み替え判別テーブル２２２ｂｂを音声出力装置２２６に移設し、組み替え判別タイミングとなったことが音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６に対して通知されたことに基づいて、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１によって、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成とすればよい。

【１１９５】

本第２制御例では、大当たり遊技の進行状況と、楽曲の再生位置とに応じて、楽曲用データの再生順を組み替えることが可能に構成していたが、最終ラウンドの間にサビ部分が再生される可能性を高めるための方法は、これに限られるものではない。例えば、遊技の進行状況と、楽曲の再生位置とに応じて、楽曲の再生速度を可変させる構成としてもよい。即ち、例えば、組み替え判別タイミング１において、現在の再生位置と、サビ部分とが遠い（２パート以上離れている）場合は、サビ部分が再生されるまで楽曲を通常よりも速い再生速度（例えば、１．５倍速）で再生させ、近い場合（１パート以下の場合）には、サビ部分が再生されるまで楽曲を通常よりも遅い再生速度（例えば、０．５倍速）で再生させる構成としてもよい。

【１１９６】

本第２制御例では、大当たりの進行状況と、楽曲の進行状況の両方を判別して、楽曲用データの再生順を可変させる（組み替える）か否か判別する構成としていたが、単純に、大当たりの進行状況（最終ラウンドの開始タイミングになったか否か）のみを判別して、特定のパート（サビ部分）に対応する楽曲用データの再生を開始させるか否かを判別する構成としてもよい。また、この制御は、最終ラウンドに限られるものではない。例えば、１の楽曲を大当たり中にループ再生し、エンディング期間には楽曲のアウトロ部分をエンディング演出用の音声として再生する構成のパチンコ機１０において、大当たりの１ラウンド目の開始タイミングか否かを判別し、１ラウンド目の開始タイミングであれば、楽曲の状況によらず、イントロ部分に対応するデータを再生させる（楽曲の先頭から再生させる）構成としてもよい。また、エンディング期間の開始タイミングか否かを判別し、エンディング期間の開始タイミングであれば、楽曲の状況によらず、再生するデータをアウトロ部分に対応する楽曲用データに可変させる構成としてもよい。このように構成することで、エンディング演出中の楽曲を、大当たり中に流れていた楽曲に対応するアウトロ部分の楽曲に設定できるので、大当たり中と、エンディング演出中とで、再生される楽曲に統一感を持たせることができる。また、この制御は、エンディング専用の楽曲が設けられている場合にも適用し得る。即ち、大当たりにおいて、エンディング期間の開始タイミングか否かを判別し、エンディング期間の開始タイミングであれば、楽曲の状況によらず、エンディング演出のための専用の楽曲に対応する楽曲用データの再生を開始させる構成としてもよい。

【１１９７】
本第２制御例では、エンディング期間の開始タイミングにおいて、楽曲の進行状況（再生位置）を判別し、特定の再生範囲（サビ部分）を再生中である場合には、エンディング演出の開始を遅延させて、特定の再生範囲をより長く再生可能に構成していたが、当該制御を適用できるのは、エンディング期間の開始時に限られるものではない。楽曲を再生中に、他の楽曲を再生させる条件が成立した場合であれば適用することができ、例えば、上述した確変状態の間に楽曲をループ再生させる構成とし、確変状態の終了タイミングとなった場合にサビ部分を再生中であれば、確変状態が終了したことを示す演出の開始を遅延させて、より長くサビ部分を再生させる構成としても良い。また、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）等の公知の計時装置を構成に含み、計時装置の計時する時刻が所定時刻になった場合に、通常とは異なる特定演出（所謂、島連動演出）を実行可能な仕様の遊技機において、島連動演出の開始時に第２制御例における制御を適用してもよい。具体的には、特定演出の開始タイミングで、楽曲のサビ部分（特定の再生範囲）を再生中の場合には、特定演出の開始タイミングを遅延させることにより、サビ部分（特定の再生範囲）をより長く再生させる構成としてもよい。また、本制御を適用可能な対象は、音声を伴う演出（楽曲を再生する演出）に限られるものではない。第３図柄表示装置８１に表示される表示演出に適用することもできる。具体的には、例えば、変動表示の実行中に、計時装置の計時する時刻が所定時刻になった場合に、実行中の変動演出の進行状況（演出態様）に応じて、島連動演出の開始を遅延させるか否か判別する構成としてもよい。具体的には、例えば、比較的大当たりの期待度が高いスーパーリーチ演出の実行中は、当該スーパーリーチ演出が終了するまで、島連動演出が実行されることを抑制する（遅延させる）構成としてもよい。このように構成することで、変動表示演出の結果を遊技者に適切に報知することができる。また、例えば、変動表示演出や、大当たり中の演出として、所定の操作ボタンを操作することを促す演出を実行し、操作を検出するか、操作有効期間が経過することで異なる演出態様に切り替わる押下演出を実行可能な遊技機に適用しても良い。即ち、操作有効期間の間は、操作ボタンに対する操作を検出したとしても、操作有効期間の間の演出が終了するまでは、演出態様が切り替わることを遅延させる（操作有効期間が終了するまで演出態様が可変することを抑制する）構成としてもよい。

【１１９８】
本第２制御例では、エンディング期間の開始時にサビ部分を再生中であれば、エンディング演出の開始タイミングを遅延させてサビ部分をより長く再生させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、エンディング期間の開始タイミングでサビ部分を再生中の場合には、表示態様としてエンディング演出用の表示態様を開始させておきつつ、サビ部分の再生を継続する構成としてもよい。このように構成することで、エンディング演出として、残りのエンディング期間に応じた複数の表示態様を用意しておく必要がなくなるので、エンディング演出を実行するための表示用データテーブルの数を削減することができる。よって、表示制御装置１１４の記憶容量を削減することができる。

【１１９９】
本第２制御例では、エンディング期間の開始時にサビ部分を再生中である場合に、最大で４秒間、エンディング演出の開始を遅延させ、遅延期間が経過後に、残りのエンディング期間の範囲内で終了する長さのエンディング演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遅延期間が経過した後で開始させるエンディング演出を、遅延させずに開始されるエンディング演出と同一の内容（通常用エンディング演出）にしてもよい。即ち、エンディング期間が終了するまでの長さを、遅延期間に応じて延長する構成としてもよい。このように構成することで、エンディング演出の演出態様として、演出期間が異なる複数の種別を設ける必要がないので、エンディング演出を実行するための表示用データテーブルの数を削減することができる。よって、表示制御装置１１４の記憶容量を削減することができる。また、エンディング期間を延長するのに代えて、エンディング演出のみを、エンディング期間が終了しても継続させる構成としてもよい。この場合、大当たりの終了時点において保留されていた保留球に基づく変動表示を、エンディン

グ演出に比較して目立ち難い態様で（例えば、第３図柄表示装置８１の右下に縮小して）実行する構成としてもよい。このように構成した場合も、エンディング演出を実行するための表示用データテーブルの数を削減することができるので、表示制御装置１１４の記憶容量を削減することができる。

【１２００】

＜第３制御例＞

次に、図１４０から図１５０を参照して、第３制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり中に再生（実行）する楽曲（音声演出の種別）として、遊技者が任意の楽曲（音声態様）を選択可能に構成した。そして、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分が再生される可能性が高くなるように、大当たりにおける所定のタイミングで、楽曲の再生位置を切り替える（楽曲用データの再生順を組み替える）か否かの判別を実行する構成としていた。

【１２０１】

これに対して第３制御例におけるパチンコ機１０では、選曲メニュー画面において、楽曲（音声演出の態様）がランダムに選択される「ランダム選曲」というメニュー項目を追加し、「ランダム選曲」が遊技者によって決定された場合には、１ラウンド目（選曲期間）の終了後に再生させる楽曲を所定の抽選により決定する構成としている。また、「ランダム選曲」では、選曲メニュー画面には項目として表示されない楽曲（音声演出）が決定され得る構成とした。より具体的には、確変大当たりにおいて「ランダム選曲」が決定されると、選曲メニュー画面に表示される「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」に対して、「楽曲ａ」を加えた中から抽選により大当たり中に再生する楽曲を決定する構成としている。これにより、通常は聴くことができない「楽曲ａ」が決定されることを期待して、「ランダム選曲」を選択させることができる。

【１２０２】

また、本第３制御例では、大当たり中に実行される演出の一種として、大当たりが開始されてから所定期間（例えば、５ラウンド目や１０ラウンド目が終了するまで）の間、大当たりのラウンド数を、本来のラウンド数よりも少なく報知しておき、所定期間の経過時に、本来のラウンド数を報知する演出を選択可能に構成している。このラウンド数を疑似的に本来のラウンド数よりも少なく報知する演出（疑似少ラウンド演出）を実行可能に構成することで、大当たりの開始時に比較的少ないラウンド数が報知された場合（即ち、第１特別図柄の大当たりで５ラウンドが報知された場合や、第２特別図柄の大当たりで１０ラウンドが報知された場合、図１０（ａ）参照）に、所定期間が経過した後で、より多いラウンド数（８ラウンドや、１６ラウンド）が報知されることを期待して、所定期間が経過するまでの間の遊技を行わせることができる。また、これに伴って、本第３制御例では、疑似少ラウンド演出の実行中における疑似的な最終ラウンドにおいても、本来の最終ラウンドと同様に、楽曲の再生順を組み替えてサビ部分が再生されるように構成している。これにより、疑似的な最終ラウンドの間に再生される楽曲のパートから、疑似的な最終ラウンドであるのか、本来の最終ラウンドであるのかを識別困難にすることができる。よって、疑似少ラウンド演出が終了するまで（所定期間が経過するまで）の間、より多いラウンド数が報知されることに対する期待感を抱かせ続けることができる。

【１２０３】

この第３制御例におけるパチンコ機１０が、第２制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理、音声出力装置２２６によって実行される各種処理については、第２制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１２０４】
まず、図１４０（ａ），（ｂ）を参照して、本第３制御例における選曲メニュー画面の構成について説明する。図１４０（ａ）は、大当たりの選曲期間が開始されてから、最初に選曲メニュー画面が表示された場合における楽曲用領域ＭＲの表示態様の一例を示した図である。図１４０（ａ）に示した通り、本第３制御例における選曲メニュー画面には、遊技者が選択可能な楽曲名が表示された複数の表示領域（項目ＲＡ１～ＲＡ３，ＰＡ１，ＰＡ２が配置された表示領域）に加えて、「ランダム選曲」という項目ＯＡが表示された表示領域が、楽曲名が表示された複数の画像に対して正面視右側に表示される。この「ランダム選曲」という項目ＯＡは、パチンコ機１０に設定されている楽曲（楽曲Ａ～Ｚ、および楽曲ａ）の中から、抽選によりランダムに１の楽曲が選択される項目である。

【１２０５】
「ランダム選曲」という項目ＯＡは、最初に選曲メニュー画面を表示させた時点では、消灯した見た目の態様（選曲エリア以外の表示領域に配置された項目と同様の態様）に設定される。また、楽曲名が表示された複数の画像と、項目ＯＡとの間には、右向きの略三角形形状の右画像ＲＧが表示される。これらの表示内容により、操作ボタン２３０における右ボタンＲＢを押下（操作）すれば、「ランダム選曲」を選択できることを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１２０６】
図１４０（ｂ）は、選曲メニュー画面が表示されている状態で、遊技者が右ボタンＲＢを操作（押下）した場合の楽曲用領域ＭＲの表示態様を示した図である。図１４０（ｂ）に示した通り、遊技者が右ボタンＲＢを押下すると（右ボタンＲＢに対応する信号の出力がＨになったことを検出すると）、選曲エリアに配置されている項目ＲＡ１（「楽曲Ａ」との文字が表示された画像）が、消灯した見た目の態様に切り替わると共に、項目ＯＡが点灯した見た目の態様に切り替わる。即ち、選曲エリアに配置されている項目ＰＡ１の見た目の態様と、項目ＯＡの見た目の態様とが入れ替わる。また、右画像ＲＧが、発光した見た目の態様となる。これらの表示内容により、中央ボタンＣＢを押下した場合に、「ランダム選曲」が決定される状態になったということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１２０７】
また、「ランダム選曲」が決定された場合には、１バイト（８ビット）で構成されたメニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位ビットがオン（１）に設定される。上述した通り、上記第１制御例や第２制御例では、メニューの初期配置を決定する際に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値の範囲「００Ｈ」（００００００００Ｂ）～「１９Ｈ」（０００１１００１Ｂ）に対して「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」が１つずつ対応付けられて、その対応関係が項目配置格納エリア２２３ａａに格納される。言い換えれば、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの下位５ビットによって選曲エリアに配置されている項目を特定可能に構成しており、上位３ビットは空きビットとなっている。本第３制御例では、空きビットのうち１のビット（例えば、最上位ビット）を「ランダム選曲」に対応するビットとして規定している。このように構成することで、「ランダム選曲」が選択された状態になったとしても、「ランダム選曲」が選択される直前に選曲エリアに配置されていた項目（楽曲）を、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの下位５ビットから容易に判別することができる。即ち、遊技者が右ボタンＲＢを押下して「ランダム選曲」を選択してから、再度、左ボタンＬＢを押下したとしても、「ランダム選曲」を選択する直前の状態（選曲メニュー画面の表示態様）に容易に戻すことができる。また、選曲メニュー画面が表示された状態（メニュー表示フラグ２２３ａｅがオンの状態）において遊技者により中央ボタンＣＢが押下された場合には、最上位ビットの状態を確認するだけで、容易に「ランダム選曲」が決定されたか否かを識別することができる。

【１２０８】
なお、詳細については後述するが、本第３制御例では、「ランダム選曲」を遊技者が選択した（項目ＯＡが点灯した見た目の態様となっている状態で中央ボタンＣＢに対する操

作を検出した）場合に、特定条件が成立していれば（例えば、実行中の大当たりが確変大当たりであれば）、選曲メニュー画面の中には項目として表示されない（遊技者が選択することができない）特別な楽曲（即ち、楽曲ａ）を含めた複数の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚ、および楽曲ａ）の中から１の楽曲を抽選によって決定する構成としている。これにより、特別な楽曲を聴きたいと考える遊技者に対して、積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。

【１２０９】

次に、図１４１（ａ），（ｂ）を参照して、上述した疑似少ラウンド演出（大当たり種別に対応する実際のラウンド数よりも少ないラウンド数かのように見せる演出）が設定された大当たりにおける第３図柄表示装置８１の表示態様の一例について説明する。図１４１（ａ），（ｂ）では、ラウンド数が８ラウンドの大当たりＡに当選し、且つ、疑似少ラウンド演出が設定されたことにより実際よりも少ないラウンド数（５ラウンド）が報知された場合を例にとって説明する。

【１２１０】

図１４１（ａ）は、疑似少ラウンド演出の実行中における、疑似的な最終ラウンドの表示態様（５ラウンド目）の表示態様を示した図である。図１４１（ａ）に示した通り、本第３制御例では、大当たり中に、第３図柄表示装置８１における小領域Ｄｓ１に対して、大当たりの進行状況（現在のラウンド数と、最大ラウンド数との対比）を示す文字（「５／５ラウンド」という文字）が表示される。また、大当たりの進行状況を示す文字の下方には、賞球の獲得状況（現在までに払い出された賞球数と、今回の大当たりにおいて払い出される最大の賞球数との対比）を示す文字（即ち、「５００／５００　ＧＥＴ」という文字）が表示される。図１４１（ａ）は、疑似的な最終ラウンド（５ラウンド目）において、規定個数（即ち、１０個）の遊技球が左特定入賞口６５０に対して入球したことを検出した時点（即ち、払い出された賞球数が５００個になった時点）の表示態様の例を示しており、小領域Ｄｓ１における賞球数の表示が「４９０／５００　ＧＥＴ」から「５００／５００　ＧＥＴ」に更新された瞬間を示している。

【１２１１】

また、図１４１（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍには、宝箱を模した画像が表示される。これにより、遊技者が多量の賞球（利益）を得ることができる状態であることを示唆している。また、楽曲用領域ＭＲには、選曲期間の間に遊技者が選択し、現在再生されている楽曲の楽曲名を示す画像が表示される。図１４１（ａ）では、遊技者が選曲期間の間に「楽曲Ｚ」を選択した場合を例示しており、楽曲用領域ＭＲには、「楽曲Ｚ」という文字が付された項目（画像）が表示される。

【１２１２】

図１４１（ｂ）は、疑似少ラウンド演出が設定された大当たりにおいて、疑似的な最終ラウンドが終了した直後（即ち、図１４１（ａ）の表示態様となった直後）の表示態様を示した図である。疑似少ラウンド演出における疑似的な最終ラウンドが終了すると、本来のラウンド数を報知する演出が実行される。より具体的には、図１４１（ｂ）に示した通り、小領域Ｄｓ１に表示されていた文字が、本来の最大ラウンド数、および本来の最大の賞球数を示す文字に更新される。即ち、小領域Ｄｓ１における上側に表示されていた「５／５ラウンド」という文字が、「５／８ラウンド」という文字に更新されると共に、小領域Ｄｓ１における下側に表示されていた「５００／５００　ＧＥＴ」という文字が、「５００／８００　ＧＥＴ」という文字に更新される。また、小領域Ｄｓ２に表示されていた少年のキャラクタ７１０が、「まだまだー！！」という台詞を発する演出が実行される。これらの演出態様によって、遊技者に対して、大当たりが５ラウンドで終了せず、８ラウンドまで継続するということ（疑似少ラウンド演出が実行されていたこと）を容易に認識させることができる。よって、より多くの賞球を獲得することができるということを遊技者に認識させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。以降、説明の簡略化のため、疑似少ラウンドにおける疑似的な最終ラウンドが終了したことに基づいて実行される、大当たりが終了せずに継続することを報知する演出（図１４１（ｂ）参照

）のことを、「継続演出」と称する。
【１２１３】
なお、詳細については後述するが、本第３制御例では、第２制御例と同様に、大当たりの最終ラウンドにおいて、楽曲のサビ部分が再生される可能性が高くなるように、大当たり中の所定タイミング（最終ラウンドの直前のインターバル開始時、および最終ラウンドの開始時）で、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成としている。加えて、本第３制御例では、疑似少ラウンド演出の実行中における疑似的な最終ラウンドにおいても、本来の最終ラウンドと同様に、楽曲の再生順を組み替えてサビ部分が再生される可能性が高くなるように制御する構成としている。これにより、疑似的な最終ラウンドの間に再生される楽曲のパートから、疑似的な最終ラウンドであるのか、本来の最終ラウンドであるのかを識別困難にすることができる。よって、疑似少ラウンド演出が終了するまで（所定期間が経過するまで）の間、より多いラウンド数が報知されることに対する期待感を抱かせ続けることができる。
【１２１４】
＜第３制御例における電気的構成＞
次に、図１４２（ａ）を参照して、本第３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１４２（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１４２（ａ）に示した通り、本第３実施形態におけるＲＯＭ２２２は、第２制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１２２（ａ）参照）に対して、ランダム選曲テーブル２２２ｃａと、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂとが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第２制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。
【１２１５】
ランダム選曲テーブル２２２ｃａは、遊技者が「ランダム選曲」を選択した場合において、１の楽曲を決定するために参照されるデータテーブルである。このランダム選曲テーブル２２２ｃａの詳細について、図１４３を参照して説明する。
【１２１６】
図１４３は、ランダム選曲テーブル２２２ｃａの規定内容を示した図である。図１４３に示した通り、このランダム選曲テーブル２２２ｃａは、楽曲の種別と、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値との対応関係が、抽選を実行する際の状況（当選した大当たりの種別、および大当たりを報知した図柄の種別）毎に規定されている。ここで、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａは、ランダム選曲テーブル２２２ｃａから１の楽曲を選択するために設けられており、「０～２５９」の範囲で値が更新される乱数カウンタである。
【１２１７】
図１４３に示した通り、変動パターン演出において、奇数の数字が付された第３図柄が揃う演出態様（即ち、確変大当たりの場合にのみ、４０％の割合で選択される演出態様）によって報知された確変大当たり（奇数図柄報知の確変大当たり）の場合には、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「０～８」の範囲（楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値９個分の範囲）に対して「楽曲Ａ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ１参照）。また、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「９～１７」の範囲に対して「楽曲Ｂ」が対応付けて規定され（図１４３の２２２ｃａ２参照）、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「１８～２６」の範囲に対して「楽曲Ｃ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ３参照）。図示については省略したが、以降も、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値９個分の範囲に対して、「楽曲Ｄ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウンタ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別に対して、それぞれ９個の楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が対応付けて規定されているので、奇数図柄報知の確変大当たりとなり、選曲期間中に「ランダム選曲」が選択された場合において、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」が決定される割合は、それぞれ約３．５％（９／２６０）である。
【１２１８】

また、図１４３に示した通り、確変図柄報知の確変大当たりとなった状況において、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「２３４～２５９」の範囲に対しては、選曲メニュー画面には表示されない特別な楽曲である「楽曲ａ」が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウンタ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲ａ」に対応付けられている値が「２３４～２５９」の２６個であるので、奇数図柄報知の確変大当たりの選曲期間において、遊技者により「ランダム選曲」が選択された場合に、「楽曲ａ」が決定される割合（確率）は、１０％（２６／２６０）である（図１４３の２２２ｃａ２７参照）。

【１２１９】

これに対し、変動パターン演出において、偶数の数字が付された第３図柄が揃う演出態様（即ち、確変大当たりの場合に６０％の割合で選択される一方で、通常大当たりの場合に１００％の割合で選択される演出態様）によって報知された確変大当たり（偶数図柄報知の確変大当たり）の場合には、図１４３に示した通り、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「０～６」の範囲（楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値７個分の範囲）に対して「楽曲Ａ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ１参照）。また、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「７～１３」の範囲に対して「楽曲Ｂ」が対応付けて規定され（図１４３の２２２ｃａ２参照）、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「１４～２０」の範囲に対して「楽曲Ｃ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ３参照）。図示については省略したが、以降も、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値７個分の範囲に対して、「楽曲Ｄ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウンタ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別に対して、それぞれ７個の楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が対応付けて規定されているので、偶数図柄報知の確変大当たりとなり、選曲期間中に「ランダム選曲」が選択された場合において、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」が決定される割合は、それぞれ約２．７％（７／２６０）である。

【１２２０】

また、図１４３に示した通り、偶数図柄報知の確変大当たりとなった状況において、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「１８２～２５９」の範囲に対しては、選曲メニュー画面には表示されない特別な楽曲である「楽曲ａ」が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウンタ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲ａ」に対応付けられている値が「１８２～２５９」の７８個であるので、奇数図柄報知の確変大当たりの選曲期間において、遊技者により「ランダム選曲」が選択された場合に、「楽曲ａ」が決定される割合（確率）は、３０％（７８／２６０）である（図１４３の２２２ｃａ２７参照）。即ち、奇数図柄報知の確変大当たりよりも、偶数図柄報知の確変大当たりの方が、「ランダム選曲」を選択した場合に「楽曲ａ」が選択される割合が高くなっている。よって、「楽曲ａ」を聴きたい（再生させたい）と考える遊技者に対して、偶数の数字が付された第３図柄が揃う変動表示が実行されて大当たりが報知された場合に、より積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。

【１２２１】

図１４３に示した通り、通常大当たりに対しては、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「０～９」の範囲（楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値１０個分の範囲）に対して「楽曲Ａ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ１参照）。また、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「１０～１９」の範囲に対して「楽曲Ｂ」が対応付けて規定され（図１４３の２２２ｃａ２参照）、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「２０～２９」の範囲に対して「楽曲Ｃ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ３参照）。図示については省略したが、以降も、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値１０個分の範囲に対して、「楽曲Ｄ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウンタ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別に対して、それぞれ１０個の楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が対応付けて規定されているので、通常大当たりとなり、選曲期間中に「ランダム選曲」が選択された場合において、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」が決定される割合は、それぞれ約３．８％（１０／２６０）である

。一方、通常大当たりの場合には、特別な楽曲である「楽曲ａ」に対して楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値は対応付けられていない（図１４３の２２２ｃａ２７参照）。即ち、通常大当たりとなった場合には、「ランダム選曲」を選択したとしても、「楽曲ａ」が決定される（再生される）可能性は無い。言い換えれば、「ランダム選曲」を選択して、「楽曲ａ」が再生された場合には、確変大当たりが確定する。よって、特に、偶数の数字が付された第３図柄が揃う変動表示（変動演出）によって大当たりとなった場合（確変大当たりであるか、通常大当たりであるかが不明である場合）に、少しでも早く（即ち、確変状態に移行するか否かを報知する演出の結果を確認するよりも前に）確変状態に移行するか否かを知りたいと考える遊技者に対して積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。また、遊技者の期待通りに「楽曲ａ」が再生された場合に、遊技者を喜ばせることができる。更に、「楽曲ａ」が再生されなかった場合であっても、大当たり中に確変状態に移行するか否かを報知する演出が実行されるまでは、確変状態に対する期待感を抱かせ続けることができる。

【１２２２】

図１４２（ａ）に戻って説明を続ける。疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、疑似少ラウンド演出を実行するか否かを判別（抽選）するために参照されるデータテーブルである。この疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂを用いた疑似少ラウンド演出を実行するか否かの抽選は、大当たりＡ、又は大当たりＤに対応するオープニングコマンドを受信した場合に実行される（図１４７のＳ５８３３参照）。図示については省略したが、この疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、大当たりＡ、又は大当たりＤとなった場合に、５０％の割合で疑似少ラウンド演出の実行が決定されるように設定されている。

【１２２３】

次に、図１４２（ｂ）を参照して、本第３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１４２（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１４２（ｂ）に示した通り、本第３制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１２２（ｂ）参照）に対して、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａと、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂと、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃとが追加されている点で相違している。

【１２２４】

楽曲抽選カウンタ２２３ｃａは、上述したランダム選曲テーブル２２２ｃａから１の楽曲を選択（決定）するために用いられるカウンタであり、「０～２５９」の範囲で値が更新される。選曲期間中に遊技者によって「ランダム選曲」が決定された場合には、この楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値に対応する楽曲がランダム選曲テーブル２２２ｃａから選択される。

【１２２５】

大当たり状況格納エリア２２３ｃｂは、大当たりの種別、および大当たりに当選した際に実行された変動演出で揃った図柄に対応するデータが格納される記憶領域である。この大当たり状況格納エリア２２３ｃｂは、例えば１バイトの記憶領域で構成され、データとして「０１Ｈ」が格納されていれば、奇数図柄報知の確変大当たりであることを示す。また、「０２Ｈ」が格納されていれば、偶数図柄報知の確変大当たりであることを示し、「０３Ｈ」が格納されていれば、偶数図柄報知の通常大当たりであることを示す。一方、「００Ｈ」が格納されていれば、大当たりに当選していないことを示す。この大当たり状況格納エリア２２３ｃｂは、大当たりを報知する変動演出の実行が設定された場合に、当選した大当たりの種別と、大当たりを報知する図柄の種別（奇数の数字が付された第３図柄が揃うか、偶数の数字が付された第３図柄が揃うか）とに応じて、対応するデータが格納される（図１５０のＳ４５２２参照）。選曲期間において、遊技者が「ランダム選曲」を選択（決定）した場合には、ランダム選曲テーブル２２２ｃａのうち、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納されているデータに対応する規定内容と、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａとが比較されて、大当たり中に再生する１の楽曲が決定される。

【１２２６】

疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃは、疑似少ラウンド演出が決定された場合において、疑似的な最終ラウンドを示すデータが格納される記憶領域である。この疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃには、８ラウンド大当たり（大当たりＡ）となって疑似少ラウンド演出が決定された場合に、５ラウンド（即ち、第１特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が少ない大当たりＢ，Ｃのラウンド数）に対応するデータが設定される一方で（図１４７のＳ５８３６参照）、１６ラウンド大当たり（大当たりＤ）となって疑似少ラウンド演出が決定された場合に、１０ラウンド（即ち、第２特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が少ない大当たりＥ，Ｆのラウンド数）に対応するデータが設定される（図１４７のＳ５８３７参照）。大当たりにおいて、新たなインターバル期間の開始時や、新たなラウンドの開始時には、この疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに格納されたデータに応じて、疑似的な最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始タイミングであるか、および疑似的な最終ラウンドの開始タイミングであるかが判別される。即ち、楽曲の組み替え判別タイミングであるかが判別される。

【１２２７】

＜第３制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１４４から図１５０を参照して、本第３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。図示については省略したが、本第３制御例では、第２制御例におけるメイン処理９（図１２７参照）に代えて、メイン処理１０が実行される。このメイン処理１０は、第２制御例におけるメイン処理９（図１２７参照）に対して、操作検出処理９（Ｓ４１５１、図１２８参照）に代えて操作検出処理１０（Ｓ４１６１）が実行される点、コマンド判定処理９（Ｓ４１５３）に代えてコマンド判定処理１０（Ｓ４１６５）が実行される点、変動表示設定処理（図３８参照）に代えて変動表示設定処理１０（Ｓ４１６２）が実行される点のみが相違している。

【１２２８】

まず、図１４４を参照して、本第３制御例における操作検出処理１０（Ｓ４１６１）の詳細について説明する。この操作検出処理１０（Ｓ４１６１）は、第２制御例における操作検出処理９（図１２８参照）に代えて実行される処理であり、上述した操作検出処理９（図１２８参照）と同様に、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に操作内容に応じた制御を実行するための処理である。

【１２２９】

この第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）のうち、Ｓ５１０１～Ｓ５１０６，Ｓ５１０９、およびＳ５１１０の各処理では、それぞれ第２制御例における操作検出処理９（図１２８参照）のＳ５１０１～Ｓ５１０６，Ｓ５１０９、およびＳ５１１０の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）では、Ｓ５１０６の処理において、中央ボタンＣＢに対する操作（押下）を検出したと判別した場合に（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、選択した項目の種別に応じて選曲期間の終了後に再生する楽曲を決定するための楽曲決定処理を実行して（Ｓ５１２１）、本処理を終了する。この楽曲決定処理（Ｓ５１２１）の詳細について、図１４５を参照して説明する。

【１２３０】

図１４５は、上述した楽曲決定処理（Ｓ５１２１）の詳細を示したフローチャートである。この楽曲決定処理（Ｓ５１２１）では、まず、遊技者によってランダム選曲が決定されたか（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位ビットがオン（１）であるか）否かを判別する（Ｓ５８０１）。Ｓ５８０１の処理において、ランダム選曲以外の項目が決定された（中央ボタンＣＢの押下を検出した時点でメニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位ビットがオフ（０）である）と判別した場合は（Ｓ５８０１：Ｎｏ）、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの下位５ビットの値に対応する楽曲を示すデータを項目配置格納エリア２２３ａａから特定し、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納して（Ｓ５８０２）、処理をＳ５８０６に移行する。

【１２３１】
一方、Ｓ５８０１の処理において、ランダム選曲が決定された（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位ビットがオン（１）である）と判別した場合は（Ｓ５８０１：Ｙｅｓ）、ランダム選曲テーブル２２２ｃａ（図１４３参照）を読み出して（Ｓ５８０３）、読み出したテーブルのうち、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納されているデータに対応する規定内容と、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値とを比較することで、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値に対応する１の楽曲を決定する（Ｓ５８０４）。そして、Ｓ５８０４の処理において決定した楽曲に対応するデータを楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納して（Ｓ５８０５）、処理をＳ５８０６に移行する。

【１２３２】
Ｓ５８０２、またはＳ５８０５の処理後に実行されるＳ５８０６の処理では、選曲メニュー画面を閉じると共に、メニュー表示フラグ２２３ａｅをオフに設定して（Ｓ５８０６）、本処理を終了する。この楽曲決定処理（図１４５参照）を実行することにより、ランダム選曲が決定された場合には、複数の楽曲の中から１の楽曲をランダムに選択することができる。

【１２３３】
なお、上述した通り、ランダム選曲が決定された場合には、選曲メニュー画面に項目として表示されない楽曲（即ち、「楽曲ａ」）が決定される可能性がある。この「楽曲ａ」は、確変大当たりの場合にのみ決定される可能性がある上に、偶数図柄報知の確変大当たりとなった場合（確変大当たりであるか、通常大当たりであるかが不明である場合）の方が、奇数図柄報知の確変大当たりとなった場合（確変大当たりであることが確定する場合）よりも高い割合で決定される構成としている。このように構成することで、偶数図柄報知の大当たりとなった場合に、少しでも早く（即ち、確変状態に移行するか否かを報知する演出の結果を確認するよりも前に）確変状態に移行するか否かを知りたいと考える遊技者に対して積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。また、遊技者の期待通りに「楽曲ａ」が再生された場合に、遊技者を喜ばせることができる。更に、「楽曲ａ」が再生されなかった場合であっても、大当たり中に確変状態に移行するか否かを報知する演出が実行されるまでは、確変状態に対する期待感を抱かせ続けることができる。

【１２３４】
次に、図１４６を参照して、本第３制御例における当たり関連処理１０（Ｓ４３７１）の詳細について説明する。この当たり関連処理１０（Ｓ４３７１）は、第２制御例における当たり関連処理９（図１３０参照）に代えて実行される処理である。この第３制御例における当たり関連処理１０（Ｓ４３７１）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４０４，Ｓ４４０６，Ｓ４４０７，Ｓ４４０９，Ｓ４４６２、およびＳ４４６４～Ｓ４４６６の各処理では、それぞれ第２制御例における当たり関連処理９（図１３０参照）のＳ４４０１～Ｓ４４０４，Ｓ４４０６，Ｓ４４０７，Ｓ４４０９，Ｓ４４６２、およびＳ４４６４～Ｓ４４６６の各処理と同一の処理が実行される。

【１２３５】
また、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）では、Ｓ４４０４の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にオープニングコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、次いで、本来のラウンド数よりも少ないラウンド数であるかのように見せる演出である疑似少ラウンド演出の実行可否を抽選（判定）するための疑似少ラウンド抽選処理を実行して（Ｓ４４７１）、処理をＳ４４０６へと移行する。この疑似少ラウンド抽選処理（Ｓ４４７１）の詳細については、図１４７を参照して後述する。

【１２３６】
また、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２制御例におけるラウンド数コマンド処理（図１３１参照）に代えて、ラウンド数コマンド処理１０を実行し（Ｓ

４４７２）、本処理を終了する。このラウンド数コマンド処理１０（Ｓ４４７２）の詳細については、図１４８を参照して後述する。

【１２３７】

また、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）では、Ｓ４４６２の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にインターバルコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４６２：Ｙｅｓ）、次いで、第２制御例におけるインターバルコマンド処理（図１３３参照）に代えて、インターバルコマンド処理１０を実行して（Ｓ４４７３）、本処理を終了する。このインターバルコマンド処理１０（Ｓ４４７３）の詳細については、図１４９を参照して後述する。

【１２３８】

次に、図１４７を参照して、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）の中の１処理である、上述した疑似少ラウンド抽選処理（Ｓ４４７１）の詳細について説明する。この疑似少ラウンド抽選処理（Ｓ４４７１）は、上述した通り、疑似少ラウンド演出の実行を設定するか否かを抽選するための処理である。

【１２３９】

疑似少ラウンド抽選処理（図１４７参照）では、まず、今回のオープニングコマンドによりオープニング期間の開始が通知された大当たりの種別が大当たりＡ（第１特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が多い８ラウンド大当たり）、または大当たりＤ（第２特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が多い１６ラウンド大当たり）のどちらかであるか否かを判別する（Ｓ５８３１）。Ｓ５８３１の処理において、今回の大当たりが大当たりＡ、および大当たりＤのどちらでもないと判別した場合は（Ｓ５８３１：Ｎｏ）、今回の大当たりが大当たりＢ，Ｃ（第１特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が少ない５ラウンド大当たり）、およびＥ，Ｆ（第２特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が少ない１０ラウンド大当たり）の何れかであることを意味する。よって、この場合は、元々のラウンド数が少なく、疑似少ラウンド演出を実行する可能性が無いため、疑似少ラウンド演出の実行可否を抽選（判定）するためのＳ５８３２～Ｓ５８３７の各処理をスキップして、処理をＳ５８３８へと移行する。

【１２４０】

これに対し、Ｓ５８３１の処理において、今回の大当たりが大当たりＡ、または大当たりＤのどちらかであると判別した場合には（Ｓ５８３１：Ｙｅｓ）、疑似少ラウンド演出の実行可否を抽選（判定）するためのＳ５８３２～Ｓ５８３７の各処理を実行する。具体的には、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂを読み出して（Ｓ５８３２）、疑似少ラウンド演出の実行可否を抽選（判定）する（Ｓ５８３３）。なお、上述した通り、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、５０％の割合で疑似少ラウンド演出の実行に対応する抽選結果となるように設定されている。

【１２４１】

Ｓ５８３３の処理が終了すると、次いで、Ｓ５８３３の処理による抽選（判定）結果が、疑似少ラウンド演出の実行に対応する抽選結果であるか否かを判別し（Ｓ５８３４）、疑似少ラウンド演出の実行に対応する抽選結果ではないと判別した場合は（Ｓ５８３４：Ｎｏ）、疑似少ラウンド演出の実行を設定するためのＳ５８３５～Ｓ５８３７の各処理をスキップして、処理をＳ５８３８に移行する。

【１２４２】

一方、Ｓ５８３４の処理において、疑似少ラウンド演出の実行に対応する抽選結果であると判別した場合は（Ｓ５８３４：Ｙｅｓ）、次いで、今回の大当たりが大当たりＡであるか否かを判別する（Ｓ５８３５）。Ｓ５８３５の処理において、今回の大当たりが大当たりＡ（第１特別図柄の８ラウンド大当たり）であると判別した場合は（Ｓ５８３５：Ｙｅｓ）、今回の大当たりを、第１特別図柄の大当たりのうち、ラウンド数が比較的少ない大当たり（５ラウンド大当たり）かのように見せるために、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに対して５ラウンドに対応する値（データ）を格納して（Ｓ５８３６）、処理をＳ５８３８へと移行する。

【１２４３】
これに対し、Ｓ５８３５の処理において、今回の大当たりが大当たりＡではない（即ち、大当たりＤである）と判別した場合は（Ｓ５８３５：Ｎｏ）、今回の大当たりを、第２特別図柄の大当たりのうち、ラウンド数が比較的少ない大当たり（１０ラウンド大当たり）かのように見せるために、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに対して１０ラウンドに対応する値（データ）を格納して（Ｓ５８３７）、処理をＳ５８３８に移行する。
【１２４４】
Ｓ５８３８の処理では、実行するオープニング演出に対応する表示用オープニングコマンドを設定して、本処理を終了する。この疑似少ラウンド抽選処理を実行することにより、大当たりの開始時に比較的少ないラウンド数が報知された場合（即ち、第１特別図柄の大当たりで５ラウンドが報知された場合や、第２特別図柄の大当たりで１０ラウンドが報知された場合）であっても、より多いラウンド数が報知されること（疑似少ラウンド演出が実行されていること）を期待して、大当たり中における遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１２４５】
次に、図１４８を参照して、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）の中の１処理であり、第２制御例におけるラウンド数コマンド処理（図１３１参照）に代えて実行されるラウンド数コマンド処理１０（Ｓ４４７２）の詳細について説明する。図１４８は、このラウンド数コマンド処理１０（Ｓ４４７２）を示したフローチャートである。
【１２４６】
この第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）のうち、Ｓ５４０１～Ｓ５４０７の各処理では、それぞれ第２制御例におけるラウンド数コマンド処理（図１３１参照）のＳ５４０１～Ｓ５４０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０では、Ｓ５４０１の処理が終了すると、次いで、今回のラウンド数コマンドによって通知されたラウンドが、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに設定されている疑似的な最終ラウンドに一致するかを判別し（Ｓ５４１１）、今回のラウンドが疑似的な最終ラウンドであると判別した場合は（Ｓ５４１１：Ｙｅｓ）、処理をＳ５４０３に移行して、楽曲用データ種別の再生順を組み替えるか否かの判別を行う。一方、Ｓ５４１１の処理において、今回のラウンドが疑似的な最終ラウンドではないと判別した場合は（Ｓ５４１１：Ｎｏ）、処理をＳ５４０２へと移行する。
【１２４７】
このラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）を実行することにより、疑似少ラウンド演出が実行されている場合における疑似的な最終ラウンドの開始時（大当たりＡにおける５ラウンド開始時、および大当たりＤにおける１０ラウンドの開始時）に、本来の最終ラウンドと同様に、楽曲用データの再生順の組み替えを判別して、疑似的な最終ラウンドの間に楽曲のサビ部分が再生される可能性が高くなるように構成することができる。即ち、疑似的な最終ラウンドにおける音声態様と、本来の最終ラウンドにおける音声対用途を同等にすることができるので、楽曲の音声態様から、疑似的な最終ラウンドであるか、本来の最終ラウンドであるかを、継続演出（図１４１（ｂ）参照）が実行されるよりも前に遊技者に察知されてしまうことを防止（抑制）できる。よって、疑似少ラウンド演出が設定された場合に、継続演出（図１４１（ｂ）参照）の開始タイミング（即ち、疑似的な最終ラウンドの終了タイミング）となるまで、継続演出が実行されるのか、そのまま大当たりが終了してしまうのかを識別困難にできるので、疑似的な最終ラウンドの間における遊技者の期待感を高めることができる。
【１２４８】
次に、図１４９を参照して、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）の中の１処理であり、第２制御例におけるインターバルコマンド処理（図１３３参照）に代えて実行されるインターバル数コマンド処理１０（Ｓ４４７３）の詳細について説明する。図１４９は、このインターバル数コマンド処理１０（Ｓ４４７３）を示したフロー

チャートである。
【１２４９】
この第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）のうち、Ｓ５５０１～Ｓ５５０９の各処理では、それぞれ第２制御例におけるインターバルコマンド処理（図１３３参照）のＳ５５０１～Ｓ５５０９の各処理と同一の処理が実行される。また、第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）では、Ｓ５５０１の処理が終了すると、次いで、今回のインターバルコマンドによって通知されたインターバル期間が、疑似的な最終ラウンド（疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに設定されているラウンド）の直前に設定されるインターバル期間であるかを判別し（Ｓ５５１１）、今回のインターバル期間が疑似的な最終ラウンドの直前のインターバル期間であると判別した場合は（Ｓ５５１１：Ｙｅｓ）、処理をＳ５５０３に移行して、楽曲用データ種別の再生順を組み替えるか否かの判別を行う。一方、Ｓ５５１１の処理において、今回のラウンドが疑似的な最終ラウンドではないと判別した場合は（Ｓ５５１１：Ｎｏ）、処理をＳ５５０２へと移行する。
【１２５０】
このＳ５５１１の処理を実行することにより、疑似少ラウンド演出が実行されている場合における疑似的な最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時に、本来の最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時と同様に、楽曲用データの再生順の組み替えを判別して、疑似的な最終ラウンドの間に楽曲のサビ部分が再生される可能性が高くなるように構成することができる。即ち、疑似的な最終ラウンドにおける音声態様と、本来の最終ラウンドにおける音声対用途を同等にすることができるので、楽曲の音声態様から、疑似的な最終ラウンドであるか、本来の最終ラウンドであるかを、継続演出（図１４１（ｂ）参照）が実行されるよりも前に遊技者に察知されてしまうことを防止（抑制）できる。よって、疑似少ラウンド演出が設定された場合に、継続演出（図１４１（ｂ）参照）の開始タイミング（即ち、疑似的な最終ラウンドの終了タイミング）となるまで、継続演出が実行されるのか、そのまま大当たりが終了してしまうのかを識別困難にできるので、疑似的な最終ラウンドの間における遊技者の期待感を高めることができる。
【１２５１】
また、本第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）では、Ｓ５５０６の処理において、今回のインターバルコマンドにより通知されたインターバル期間が、大当たりの１ラウンド目の終了後のインターバル期間ではないと判別した場合に（Ｓ５５０６：Ｎｏ）、次いで、今回のインターバルが、疑似的な最終ラウンド（疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに設定されているラウンド）が終了した後のインターバル期間であるかを判別する（Ｓ５５１２）。そして、Ｓ５５１２の処理において、疑似的な最終ラウンドが終了した後のインターバル期間であると判別した場合は（Ｓ５５１２：Ｙｅｓ）、継続演出（図１４１（ｂ）参照）の実行を設定し（Ｓ５５１３）、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに格納されているデータをリセットして（Ｓ５５１４）、本処理を終了する。
【１２５２】
次に、図１５０を参照して、本第３制御例における変動表示設定処理１０（Ｓ４１６２）の詳細について説明する。図１５０は、この変動表示設定処理１０（Ｓ４１６２）を示したフローチャートである。この第３制御例における変動表示設定処理１０（Ｓ４１６２）は、第２制御例（および第１実施形態）における変動表示設定処理（図３８参照）と同様に、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定するための処理である。
【１２５３】
この第３制御例における変動表示設定処理１０（図１５０参照）のうち、Ｓ４５０１～Ｓ４５０９の各処理では、それぞれ第２制御例（第１実施形態）における変動表示設定処理（図３８参照）のＳ４５０１～Ｓ４５０９の各処理と同一の処理が実行される。また、

本第３制御例における変動表示設定処理１０（図１５０参照）では、Ｓ４５０４の処理が終了すると、次に、今回の変動パターンが、大当たりを報知するための変動パターンであるかを判別し（Ｓ４５２１）、大当たりを報知するための変動パターンであると判別した場合は（Ｓ４５２１：Ｙｅｓ）、大当たりの種別と、今回設定した変動パターンにおいて揃う第３図柄の種別（奇数図柄であるか、偶数図柄であるか）とに応じたデータを、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納して（Ｓ４５２２）、処理をＳ４５０５に移行する。このＳ４５２２の処理では、奇数図柄報知の確変大当たりである場合に、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに対して「０１Ｈ」を格納し、偶数図柄報知の確変大当たりである場合に、「０２Ｈ」を格納し、偶数図柄報知の通常大当たりである場合に、「０３Ｈ」を格納する。

【１２５４】

Ｓ４５２２の処理によって大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納されたデータは、選曲期間において、遊技者が「ランダム選曲」を選択（決定）した場合に参照され、ランダム選曲テーブル２２２ｃａのうち、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納されているデータに対応する規定内容と、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａとが比較されて、大当たり中に再生する１の楽曲が決定される。

【１２５５】

一方、Ｓ４５２１の処理において、今回設定した変動パターンが、大当たりに対応する変動パターンではない（即ち、外れに対応する変動パターンである）と判別した場合は（Ｓ４５２１：Ｎｏ）、Ｓ４５２２の処理をスキップして、処理をＳ４５０５に移行する。

【１２５６】

以上説明した通り、本第３制御例では、選曲メニュー画面において、「ランダム選曲」が遊技者によって決定された場合には、１ラウンド目（選曲期間）の終了後に再生させる楽曲をランダムな抽選により決定する構成としている。また、「ランダム選曲」が決定された際に、特定の条件が成立していれば（即ち、今回の大当たりが確変大当たりであれば）、選曲メニュー画面には項目として表示されない特別な楽曲（即ち、「楽曲ａ」）が選択され得る構成としている。これにより、通常は聴くことができない「楽曲ａ」が決定されることを期待して、「ランダム選曲」を選択させることができる。特に、偶数の数字が付された第３図柄が揃う変動表示（変動演出）によって大当たりとなった場合（確変大当たりであるか、通常大当たりであるかが不明である場合）に、少しでも早く（即ち、確変状態に移行するか否かを報知する演出の結果を確認するよりも前に）確変状態に移行するか否かを知りたいと考える遊技者に対して積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。更に、「楽曲ａ」が抽選により決定される割合は、奇数図柄報知の確変大当たりよりも、偶数図柄報知の確変大当たりの方が高くなるように構成されている。これにより、偶数図柄報知の大当たりに当選した場合に、より積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。なお、遊技者によって「ランダム選曲」が決定される可能性を高めることにより、パチンコ機１０に設定されている複数の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚ）をまんべんなく再生させることができる。これにより、複数の楽曲を無駄なく聴かせることができる。

【１２５７】

また、本第３制御例では、大当たり中に実行される演出の一種として、大当たりが開始されてから所定期間（例えば、５ラウンド目や１０ラウンド目が終了するまで）の間、大当たりのラウンド数を、本来のラウンド数よりも少なく報知しておき、所定期間の経過時に、本来のラウンド数を報知する疑似少ラウンド演出を選択可能に構成している。この疑似少ラウンド演出を実行可能に構成することで、大当たりの開始時に比較的少ないラウンド数が報知された場合に、所定期間が経過した後で、より多いラウンド数（８ラウンドや、１６ラウンド）が報知されることを期待して、所定期間が経過するまでの間の遊技を行わせることができる。また、これに伴って、本第３制御例では、疑似少ラウンド演出の実行中における疑似的な最終ラウンドにおいても、本来の最終ラウンドと同様に、楽曲の再生順を組み替えてサビ部分が再生されるように構成している。これにより、疑似的な最終ラウンドの間に再生される楽曲のパートから、疑似的な最終ラウンドであるのか、本来の

最終ラウンドであるのかを識別困難にすることができる。よって、疑似少ラウンド演出が終了するまで（所定期間が経過するまで）の間、より多いラウンド数が報知されることに対する期待感を抱かせ続けることができる。

【１２５８】

なお、本第３制御例では、確変大当たりの場合にのみ、遊技者が「ランダム選曲」を決定すると、「楽曲ａ」が再生される可能性がある構成とし、且つ、奇数図柄報知の確変大当たりよりも、偶数図柄報知の確変大当たりの方が、「楽曲ａ」が選択される割合が高くなるように構成していたが、「ランダム選曲」を決定した場合において各楽曲が決定される割合は、任意に定めることができる。具体的には、例えば、通常大当たりになった場合も、低確率（例えば、０．１％の割合）で「楽曲ａ」が決定される構成としてもよい。即ち、確変大当たりの実行中に「ランダム選曲」を選択した場合の方が、通常大当たりの実行中に「ランダム選曲」を選択した場合よりも「楽曲ａ」が選択される割合が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、「楽曲ａ」が再生されたとしても、確変大当たりが確定する訳ではなくなるので、確変状態が報知されるまでは、緊張感を持って遊技を行わせることができる。また、「楽曲ａ」が決定される割合を、偶数図柄報知の確変の大当たりよりも、奇数図柄報知の確変大当たりの方が高くなるように構成してもよい。

【１２５９】

本第３制御例では、大当たり（所定期間）の間に実行される興趣演出のうち、音声による興趣演出の演出態様（再生される楽曲の種別）を、遊技者の操作ボタン２３０に対する操作内容（選曲メニュー画面における選択結果）に応じて決定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、所定期間の間に第３図柄表示装置８１において、表示される表示演出の演出態様を、遊技者の選択結果（操作ボタン２３０に対する操作内容）に応じて可変させる構成としてもよい。より具体的には、特定の演出実行条件が成立した場合に、複数の演出態様に対応する複数の項目（第３制御例における「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」のそれぞれに対応する項目に相当）と、演出態様がランダムに選択される項目（第３制御例における「ランダム選曲」に対応する項目に相当）とを第３図柄表示装置８１に対して表示可能に構成する。そして、遊技者が操作ボタン２３０を操作することによって選択した項目に応じて、実行する演出の演出態様を決定する。即ち、演出態様に対応する項目が選択された場合は、選択した項目に対応する演出態様で演出を実行する一方で、ランダムに選択される項目が選択された場合には、所定のタイミングで選択し得る複数の演出態様の中から１の演出態様が決定される構成としてもよい。このように構成することで、遊技者の好みの演出態様を選択する遊技性と、演出態様をランダムに選択させ、いずれの演出態様が選択されるかに注目させる遊技性とを遊技者に選択させることができる。また、この場合において、上記第３制御例と同様に、演出態様がランダムに選択される項目を遊技者が選択した場合にのみ決定され得る特別な演出（上記第３制御例における特別な楽曲である「楽曲ａ」に相当する表示演出）を設定しておいてもよい。このように構成することで、特別な演出が実行されたか否かを視覚によって判別することができるので、特別な演出であるか否か（即ち、大当たり後に確変状態に移行するか否か）をより容易に理解させることができる。

【１２６０】

本第３制御例では、遊技者が選曲メニュー画面において「ランダム選曲」を選択した場合にのみ、特別な楽曲である「楽曲ａ」が選択され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変大当たりが確定している場合（即ち、奇数図柄報知の確変大当たりとなり、遊技者が既に確変大当たりであることを確信している場合）には、選曲メニュー画面に対して「楽曲ａ」という項目が表示されるように構成してもよい。このように構成することで、確変状態が確定している状況においては、「楽曲ａ」を聴きたいと考える遊技者に対して、他の楽曲が選択される可能性の方が高い「ランダム選曲」を選択するのでなく、「楽曲ａ」という項目を選択させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。また、この場合において、偶数図柄報知の確変大当たり（

遊技者が確変状態となるか否かを知ることができない状況）において表示される選曲メニュー画面に対して、所定の割合で、「楽曲ａ」という項目が表示されるように構成してもよい。このように構成することで、確変状態となるか否かを早期に察知する方法にバリエーション（項目の中に「楽曲ａ」が含まれるか否か、および「ランダム選曲」を選択した場合に「楽曲ａ」が再生されるか否か）を設けることができるので、偶数図柄報知の大当たりの選曲期間において、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【１２６１】

本第３制御例では、遊技者が選曲メニュー画面において「ランダム選曲」を選択した場合にのみ、特別な楽曲である「楽曲ａ」が選択され得る構成としていたが、必ずしも遊技者が楽曲を選択することができるように構成しなくても良い。例えば、操作ボタン２３０を廃止し、大当たりの実行中に再生される楽曲を、毎回、ランダム選曲テーブル２２２ｃａを参照してランダムに選択する構成としてもよい。即ち、大当たり終了後に確変状態となる場合には、「楽曲ａ」が再生され得るが、大当たり終了後が低確率状態の場合は、「楽曲ａ」が再生される可能性が無いように構成してもよい。このように構成した場合にも、偶数図柄報知の大当たりとなった場合に、「楽曲ａ」が再生されるか否かに注目して大当たり中の遊技を行わせることができる。また、確変状態であるか否かを示唆するために「楽曲ａ」を用いる場合に限定されることはない。遊技中の所定期間において、所定期間が経過した後の状態が遊技者にとって有利な状態（例えば、大当たりや時短状態、小当たりＲＵＳＨ、スロットのＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ、ＡＲＴ、ＡＴ等）となるか、その有利な状態よりも不利な状態になるかを判別し、有利な状態となる場合には、特別な楽曲が再生され得る構成とする一方で、不利な状態となる場合には、特別な楽曲が再生される可能性が無いように構成すれば良い。

【１２６２】

本第３制御例では、確変大当たりであるか否かに応じて、「ランダム選曲」を選択した場合に選択され得る楽曲を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、疑似少ラウンド演出の実行中であるか否かに応じて、「ランダム選曲」を選択した場合に選択され得る楽曲を異ならせる構成としてもよい。具体的には、疑似少ラウンド演出の実行中に「ランダム選曲」が決定されると、「楽曲ａ」を含む複数の楽曲の中から１の楽曲を選択し、疑似少ラウンド演出が実行されていない場合には、複数の楽曲のうち、「楽曲ａ」を除外した中から１の楽曲を選択する構成としてもよい。

【１２６３】

本第３制御例では、大当たり中の楽曲を設定する際の制御を例にとって説明したが、本制御は大当たり中に限られるものではない。所定の楽曲再生期間の終了後に、遊技者にとって比較的有利な状態となる場合には、「ランダム選曲」を選択した場合に特別な楽曲（即ち、「楽曲ａ」）が選択され得る構成とする一方で、再生期間の終了後に比較的不利な状態となる場合には、特別な楽曲（即ち、「楽曲ａ」）を少なくとも除外した中（即ち、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」の中）から１の楽曲を選択する構成にできる状況であれば、何でもよい。例えば、第１制御例と同様に、確変状態中の楽曲を選択するための制御に用いる構成としてもよい。この場合において、保留球の中に大当たりが含まれている状態で「ランダム選曲」が選択された場合には、特別な楽曲が選択され得る構成とする一方で、保留球の中に大当たりが含まれていない場合には、特別な楽曲を除外した中から１の楽曲を選択する構成としてもよい。また、変動表示演出の実行中に、選曲メニュー画面を表示させることが可能に構成し、大当たりに対応する変動表示の実行中に「ランダム選曲」が選択（決定）された場合には、特別な楽曲が選択され得る構成とする一方で、外れに対応する変動表示の実行中に「ランダム選曲」が選択（決定）された場合には、特別な楽曲を除外した中から１の楽曲を選択する構成としてもよい。

【１２６４】

本第３制御例では、「ランダム選曲」を選択した場合に、「楽曲ａ」が選択されれば確変状態が確定する構成としていたが、遊技者が選曲メニュー画面において「ランダム選曲」以外の項目を選択した場合についても、所定の割合で確変状態が確定する場合を設けて

もよい。具体的には、例えば、確変大当たりの実行中に遊技者が１の楽曲を選択した場合に、所定の確率で、当該楽曲の再生位置を通常とは異なる再生位置から再生する（例えば、サビ部分から再生したり、曲の２番から再生したりする、等）構成としてもよい。また、これに代えて、または加えて、所定の確率で、選択した楽曲とは異なる楽曲（例えば、「楽曲ａ」）が再生されたり、曲調を通常とは異ならせたり、バージョンを通常とは異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、自分の好みの楽曲を選択したいという考えと、確変状態となるかどうか早期に察知したいという考えとの両方を抱く遊技者の欲求に応じることができる。また、この場合において、所定回数の大当たりに渡って同一の楽曲を選択し続けている場合にのみ、通常とは異なる音声態様で、遊技者に選択された楽曲を再生する構成としてもよい。

【１２６５】

本第３制御例では、大当たりのラウンド数によらず、大当たりの１ラウンド目が終了した時点で、選曲期間中に選択された楽曲を先頭（イントロ部分）から再生する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、ラウンド数が多い大当たり（例えば、８ラウンド大当たりや１６ラウンド大当たり）については、楽曲の先頭から再生を開始する一方で、ラウンド数が少ない（例えば、５ラウンドの）大当たり、および疑似少ラウンド演出が設定された大当たりについては、楽曲のサビ部分から再生を開始する構成としてもよい。このように構成することで、ラウンド数が少ない大当たり種別であっても、１の大当たりにおいて、楽曲のサビ部分をより確実に遊技者に聴かせることができる。また、この場合において、疑似少ラウンド演出が設定されている場合には、楽曲のサビ部分から再生を開始するか、楽曲のイントロ部分から再生を開始するかを抽選により決定してもよい。具体的には、例えば、疑似少ラウンド演出が設定された場合には、９０％の割合で楽曲のサビ部分から再生を開始し、１０％の割合で楽曲の先頭部分から再生を開始する構成としてもよい。このように構成することで、少ないラウンド数（例えば、５ラウンド）が報知されたにも拘わらず、楽曲の先頭部分から再生が開始されれば、その時点で疑似少ラウンド演出が実行されているということを遊技者に理解させることができるので、継続演出を確認するよりも前に、ラウンド数が多い大当たりであることに対する満足感を抱かせることができる。

【１２６６】

＜第４制御例＞

次に、図１５１から図１６９を参照して、第４制御例におけるパチンコ機１０について説明を行う。上述した第１～第３制御例におけるパチンコ機１０では、選曲メニュー画面における項目の初期配置を決定する際に、上ボタンＵＢに対する３回以内の操作で選択可能な範囲（履歴エリア）に、遊技者の選択頻度が高い最大３個の項目を配置させる構成としている。また、選択回数が１回以上の項目が３個未満の場合には、３個未満の項目を履歴エリアに配置させ、残りのエリアにはランダムな抽選により決定した項目を配置する（選曲エリアに抽選により決定した１の項目を配置し、当該１の項目を基準にアルファベット順で他の項目を配置する）構成としている。このように構成することで、電源投入直後等、楽曲を選択した回数が少ない場合であっても、全ての楽曲を選曲メニュー画面に重複無く配置させることができる。

【１２６７】

これに対して本第４制御例では、履歴エリアに対して設定する項目が少ない（３個未満の）場合に、履歴エリアの空きエリア（選択頻度が高い項目が配置されなかったエリア）に対して配置させる項目の優先順位を規定しておく構成としている。この優先順位は、より多くの遊技者が知っている可能性が高い楽曲（例えば、パチンコ機１０のモチーフとなった作品のテーマ曲や、リーチ演出等の通常遊技時に再生される楽曲等）ほど高くなるように設定されている。このように構成することで、楽曲の選択回数が少ない場合であっても、遊技者が選択する可能性の高い楽曲を履歴エリアに配置させることができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１２６８】

また、上述した第２、および第３制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり中の最終ラウンドにおいて、サビ部分が再生中の状態となる可能性が高くなるように、大当たり中の所定タイミングで楽曲用データの再生順を組み替え可能に構成していた。これにより、楽曲において最も盛り上がる部分（特徴的な部分）であるサビ部分を、最終ラウンドにおいてより確実に遊技者に聴かせることができるように構成していた。

【１２６９】

これに加えて本第４制御例では、最終ラウンドの間にサビ部分の再生が終了した場合に、最終ラウンドの進行状況に応じてサビ部分を繰り返して再生させるか否か判別する構成としている。より具体的には、サビ部分の再生が終了してから最終ラウンドが終了するまでの間（若しくはエンディング演出を遅延させることが可能な期間が終了するまでの間）にサビ部分を終了させることができる可能性が高ければ、サビ部分を繰り返して再生させ、サビ部分が途中で終了してしまう（サビ部分の再生途中でエンディング演出が開始されてしまう）可能性が高ければ、サビ部分を繰り返さずに楽曲用データの再生順に従って再生を設定する構成としている。このように構成することで、最終ラウンドにおいてサビ部分が途中で打ち切られずに、完全な形で再生できる可能性を高くすることができる。

【１２７０】

また、上述した第３制御例では、大当たりの１ラウンド目を選曲期間とし、遊技者に対して楽曲を選択させる構成としていた。この選曲期間の間は、再生させる楽曲が決定された（中央ボタンＣＢが押下された）か否かに拘わらず、選曲期間に専用の楽曲が再生され続ける構成とし、選曲期間が経過（１ラウンド目が終了）したタイミングで楽曲の先頭（イントロ部分）から再生を開始させる構成としていた。

【１２７１】

これに対して本第４制御例では、選曲期間において遊技者が操作ボタン２３０を操作することで選曲エリアに異なる項目を配置させる毎に、配置させた項目に対応する楽曲のサビ部分を再生させる構成としている。これにより、選曲メニュー画面に表示された楽曲名だけでなく、楽曲における最も特徴的なサビ部分のメロディーを加味して楽曲を選択させることができる。また、本第４制御例では、選曲期間において楽曲が決定された場合に、大当たりのラウンド数に応じて、楽曲の再生開始位置や再生開始タイミングを可変させる構成としている。具体的には、ラウンド数が多い（１６ラウンドの）大当たりの場合には、選曲期間が終了した時点で、楽曲の先頭から（イントロ部分）から再生を開始させ、１０ラウンド、および８ラウンドの大当たりの場合には、選曲期間が終了した時点で、楽曲のＡメロ部分から（即ち、イントロ部分をスキップして）再生を開始させる構成としている。一方で、ラウンド数が少ない（５ラウンドの）大当たりの場合には、遊技者が楽曲を決定した時点で、既に再生中のサビ部分の続きからそのまま楽曲の再生を継続させる（選曲期間が終了する前から楽曲を再生させる）構成としている。このように構成することで、少ないラウンド数の場合でも、サビ部分をより長い時間、遊技者に聴かせることができる。

【１２７２】

この第４制御例におけるパチンコ機１０が、第３制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声出力装置２２６におけるＲＡＭ３０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理、音声出力装置２２６によって実行されるその他の処理については、第３制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１２７３】

まず、図１５１（ａ）を参照して、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１５１（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１５１（ａ）に示した通り、本第４制御例におけるＲＯＭ２２２は、第３制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１４２（ａ）参照）に対して、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂの規定内容が一部変更となっている点、および優先度規定テーブル２２２ｄａと、サビループ判別テーブル２２２ｄｂとが追加されている点で相違している。

【１２７４】

優先度規定テーブル２２２ｄａは、履歴エリアに配置させる項目の優先順位を定めたテーブルである。選曲メニュー画面における項目の初期配置を決定する際に、１回以上選択された楽曲の個数が３個未満であれば、履歴エリアの空きエリアに対して、この優先度規定テーブル２２２ｄａに規定された優先度が高い項目から順番に項目を配置させる構成としている（図１６３のＳ５２７５参照）。この優先度規定テーブル２２２ｄａの詳細について、図１５２（ｂ）を参照して後述する。

【１２７５】

サビループ判別テーブル２２２ｄｂは、最終ラウンドにおいて、サビ部分に対応する楽曲用データの再生終了タイミングとなった場合に、サビ部分を繰り返し再生させる（ループ再生させる）か否かを判別するために参照されるデータテーブルである（図１５８のＳ５９０５参照）。このサビループ判別テーブル２２２ｄｂの詳細については、図１５３を参照して後述する。

【１２７６】

次に、図１５２（ａ）を参照して、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂの詳細について説明する。この疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、上述した第３制御例と同様に、疑似少ラウンド演出を実行するか否かを判別（抽選）するために参照されるデータテーブルである。

【１２７７】

図１５２（ａ）に示した通り、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、演出態様を抽選するための演出抽選カウンタの値の範囲に対応付けて、疑似少ラウンド演出の実行可否（通常演出を実行するか、疑似少ラウンド演出を実行するか）が対応付けて規定されている。加えて、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、楽曲を再生する際の音声態様（再生態様）を疑似少ラウンド演出によって疑似的に報知されるラウンド数に合わせるか、本来のラウンド数に合わせるかについても、演出抽選カウンタの値に対応付けて規定されている。即ち、本第４制御例では、疑似少ラウンド演出の表示態様と、楽曲の再生態様とを一致させるか否かについても、この疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂによって抽選する構成としている。楽曲の再生態様が疑似少ラウンド演出によって報知されたラウンド数と一致しないことを遊技者が認識した場合には、疑似少ラウンド演出が実行されていることを理解させることができる。よって、継続演出（図１４１（ｂ）参照）が実行されるよりも前に、疑似少ラウンド演出が実行されたことを理解した遊技者に対して満足感を抱かせることができる。

【１２７８】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＡにおいて、演出抽選カウンタの値が「０～４９」の範囲に対しては、表示態様として「通常演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「８Ｒ・１０Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＡに当選し、演出抽選カウンタの値が「０～４９」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行されず、大当たりの最初から８ラウンドの大当たりであることが報知される（通常演出が実行される）。また、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がＡメロ１部分から再生される再生態様（８Ｒ・１０Ｒ用の再生態様）が設定される。このため、遊技者に対して第１特別図柄の大当たりの中では比較的ラウンド数が多い８ラウンドの大当たりであることを大当たりの開始時から遊技者に認識させることができる。よって、大当たりの開始時から大当たり中の遊技を安心して行わせることができる。演出抽選カウンタの

値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「通常演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「０～４９」の５０個であるので、表示態様「通常演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１２７９】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＡにおいて、演出抽選カウンタの値が「５０～９４」の範囲に対しては、表示態様として「疑似少ラウンド演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「５Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＡに当選し、演出抽選カウンタの値が「５０～９４」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行され、８ラウンドの大当たりであるにも拘わらず、所定期間の間（５ラウンド目が終了するまでの間）、５ラウンド大当たりかのような表示演出（疑似少ラウンド演出）が実行される。加えて、楽曲の再生態様として、遊技者が楽曲を決定した時点で再生されている再生位置からそのまま楽曲の再生が継続される再生態様（５Ｒ用の再生態様）が設定される。これにより、継続演出が実行されるまでは、表示態様としても、音声の再生態様としても、５ラウンド大当たり（大当たりＢ、および大当たりＣ）と同一になるので、所定期間が経過するまでの間、疑似少ラウンド演出が実行されているのか、５ラウンドの大当たりが実行されているのかを識別することを困難にすることができる。よって、継続演出が実行された場合に、遊技者に対してより大きな喜びを与えることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「５Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「５０～９４」の４５個なので、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「５Ｒ用」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。

【１２８０】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＡにおいて、演出抽選カウンタの値が「９５～９９」の範囲に対しては、表示態様として「疑似少ラウンド演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「８Ｒ・１０Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＡに当選し、演出抽選カウンタの値が「９５～９９」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行され、８ラウンドの大当たりであるにも拘わらず、所定期間の間（５ラウンド目が終了するまでの間）、５ラウンド大当たりかのような表示演出（疑似少ラウンド演出）が実行される。加えて、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がＡメロ１部分から再生される再生態様（８Ｒ・１０Ｒ用の再生態様）が設定される。これにより、少なくとも選曲期間において遊技者が楽曲を決定するまでの間は、表示態様としても、音声の再生態様としても、５ラウンド大当たり（大当たりＢ、および大当たりＣ）と同一になるが、楽曲を決定した後の音声の再生態様は５ラウンド大当たりとは異なる態様に設定される。よって、遊技者に対して音声の再生態様と表示態様とが合っていないことに対する違和感を抱かせることができるので、疑似少ラウンド演出が実行されていることを遊技者に容易に理解させることができる。これにより、継続演出が実行されるよりも前に疑似少ラウンド演出が実行されたことを見抜くことができた遊技者に対して、優越感を抱かせることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「９５～９９」の５個なので、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【１２８１】

また、図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＤにおいて、演出抽選カウンタの値が「０～４９」の範囲に対しては、表示態様として「通常演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「１６Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＤに当選し、演出抽選カウンタの値が「０～４９」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行されず、大当たりの最初から１６ラウンドの大当たりであることが報知される（通常演出が実行される）。また、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がイントロ

部分から再生される再生態様（１６Ｒ用の再生態様）が設定される。このため、遊技者に対して第２特別図柄の大当たりの中では比較的ラウンド数が多い１６ラウンドの大当たりであることを大当たりの開始時から遊技者に認識させることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「通常演出」、且つ、再生態様「１６Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「０～４９」の５０個であるので、表示態様「通常演出」、且つ、再生態様「１６Ｒ用」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１２８２】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＤにおいて、演出抽選カウンタの値が「５０～９４」の範囲に対しては、表示態様として「疑似少ラウンド演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「８Ｒ・１０用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＤに当選し、演出抽選カウンタの値が「５０～９４」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行され、１６ラウンドの大当たりであるにも拘わらず、所定期間の間（５ラウンド目が終了するまでの間）、１０ラウンド大当たりであるかのような表示演出（疑似少ラウンド演出）が実行される。加えて、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がＡメロ１部分から再生される再生態様（８Ｒ・１０Ｒ用の再生態様）が設定される。これにより、継続演出が実行されるまでは、表示態様としても、音声の再生態様としても、１０ラウンド大当たり（大当たりＥ、および大当たりＦ）と同一になるので、所定期間が経過するまでの間、疑似少ラウンド演出が実行されているのか、１０ラウンドの大当たりが実行されているのかを識別することを困難にすることができる。よって、継続演出が実行された場合に、遊技者に対してより大きな喜びを与えることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「５Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「５０～９４」の４５個なので、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。

【１２８３】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＤにおいて、演出抽選カウンタの値が「９５～９９」の範囲に対しては、表示態様として「疑似少ラウンド演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「１６Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＤに当選し、演出抽選カウンタの値が「９５～９９」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行され、１６ラウンドの大当たりであるにも拘わらず、所定期間の間（５ラウンド目が終了するまでの間）、１０ラウンド大当たりかのような表示演出（疑似少ラウンド演出）が実行される。加えて、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がイントロ部分から再生される再生態様（１６Ｒ用の再生態様）が設定される。これにより、少なくとも選曲期間が終了するまでの間は、表示態様としても、音声の再生態様としても、１０ラウンド大当たり（大当たりＥ、および大当たりＦ）と同一になるが、選曲期間が終了した後の音声の再生態様は１０ラウンド大当たりとは異なる態様に設定される。よって、遊技者に対して音声の再生態様と表示態様とが合っていないことに対する違和感を抱かせることができるので、疑似少ラウンド演出が実行されていることを遊技者に容易に理解させることができる。これにより、継続演出が実行されるよりも前に疑似少ラウンド演出が実行されたことを見抜くことができた遊技者に対して、優越感を抱かせることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「１６Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「９５～９９」の５個なので、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「１６Ｒ用」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【１２８４】

このように、本第４制御例では、大当たりのラウンド数に応じて、楽曲の再生態様（楽曲の再生が開始されるタイミング、および楽曲の再生位置）を異ならせる構成としている。そして、疑似少ラウンド演出（実際のラウンド数よりも少ないラウンド数の（不利な）大当たりであるかのような演出）が実行される場合の一部（所定の割合）で、音声態様の

みが実際の大当たりのラウンド数に対応する再生態様に設定される構成としている。このように構成することで、音声態様から、継続演出が実行されるよりも前に疑似少ラウンド演出が実行されたことを遊技者に察知させることが可能となる。よって、早めに疑似少ラウンド演出の実行中であることを察知できた遊技者に対して優越感を抱かせることができる。

【１２８５】

次に、図１５２（ｂ）を参照して、優先度規定テーブル２２２ｄａの規定内容について説明する。この優先度規定テーブル２２２ｄａは、上述した通り、履歴エリアに対して配置する項目の優先度（優先順位）を定めたデータテーブルである。選曲メニュー画面における項目の初期配置を決定する際に、１回以上選択された楽曲の個数が３個未満であれば、履歴エリアの空きエリアに対して、この優先度規定テーブル２２２ｄａに規定された優先度が高い項目から順番に項目が配置される。

【１２８６】

図１５２（ｂ）に示した通り、優先度規定テーブル２２２ｄａには、履歴エリアに配置させる優先度と、メニュー項目とが対応付けて規定されている。より具体的には、優先度規定テーブル２２２ｄａにおいて、優先度「高」に対しては、メニュー項目として「楽曲Ａ」が対応付けて規定され、優先度「中」に対しては、メニュー項目として「楽曲Ｊ」が対応付けて規定され、優先度「低」に対しては、メニュー項目として「楽曲Ｅ」が対応付けて規定されている。これらの項目は、より多くの遊技者に知られている可能性が高い楽曲ほど、高い優先度となるように設定されている。具体的には、例えば、優先度「高」に対応する「楽曲Ａ」として、パチンコ機１０のモチーフとなった作品のオープニング曲（テーマ曲）が規定され、優先度「中」に対応する「楽曲Ｊ」として、モチーフとなった作品のエンディング曲が規定され、優先度「低」に対応する「楽曲Ｅ」として、モチーフとなった作品の挿入歌が規定されている。

【１２８７】

優先度規定テーブル２２２ｄａを参照して履歴エリアに配置させる項目を決定することにより、例えば、１回以上選択された楽曲の個数が２個の状態で確変状態に移行した場合は、選曲メニュー画面の初期配置として、まず、遊技者によって１回以上選択されている２個の楽曲（項目）が履歴エリアに配置される。そして、項目１個分の空きエリアに対して、優先度「高」に対応する項目である「楽曲Ａ」が配置される。また、１回以上選択された楽曲の個数が１個の状態で確変状態に移行した場合は、遊技者によって１回以上選択されている１個の項目を履歴エリアに配置させ、項目２個分の空きエリアに対して、優先度が「高」に対応する「楽曲Ａ」と、優先度が「中」に対応する「楽曲Ｊ」とが格納される。更に、楽曲が１回も選択されていない場合には、優先度規定テーブル２２２ｄａに規定されている３つの項目が全て履歴エリアに格納される。

【１２８８】

このように、本第４制御例では、楽曲の選択回数が少ない（１回以上選択された楽曲が３個未満の）場合において、履歴エリアの空きエリアに配置させる項目の優先度を、優先度規定テーブル２２２ｄａによって予め規定しておく構成としている。この優先度規定テーブル２２２ｄａは、より多くの遊技者に知られている可能性が高い楽曲ほど優先度が高くなるように構成されている。このように構成することで、楽曲の選択回数が少ない場合であっても、履歴エリアに対して遊技者が選択する可能性が高い楽曲を配置させることができる。よって、楽曲を選択する際における遊技者の利便性を高めることができる。

【１２８９】

次に、図１５３を参照して、上述したサビループ判別テーブル２２２ｄｂの詳細について説明する。図１５３は、サビループ判別テーブル２２２ｄｂの規定内容を示した図である。このサビループ判別テーブル２２２ｄｂは、上述した通り、最終ラウンドの間にサビ部分に対応する楽曲用データの再生が終了した場合に、再生が終了したサビ部分を再度ループ再生させるか否かを判別するために参照されるデータテーブルである。

【１２９０】

図１５３に示した通り、このサビループ判別テーブル２２２ｄｂは、現在再生中の楽曲におけるサビ部分の再生時間の範囲と、ループ再生が可能と判定される入賞個数（最終ラウンドにおいて左特定入賞口６５０ａに入球した遊技球の個数）とが対応付けて規定されている。ここで、上述した通り、パチンコ機１０における遊技球の発射間隔（１の遊技球を発射してから、次の遊技球を発射するまでの間隔）は最短で０．６秒となるように構成している。大当たりの間は、多くの場合、遊技者が最短の発射間隔で遊技球を発射するのが通常であると考えられるため、最終ラウンドにおいて遊技球は約０．６秒間隔で左特定入賞口６５０ａに入球（入賞）する。これにより、最終ラウンドにおける入賞個数によって、エンディング演出が開始されるまでの大まかな時間を予測することができる。サビループ判別テーブル２２２ｄｂは、最終ラウンドにおける入賞個数から予測されるエンディング演出が開始されるまでの残り時間がサビ部分の再生時間以上となる場合に、サビ部分のループ再生を許容し、サビ部分の再生時間未満となる場合にはサビ部分のループ再生が制限されるように対応関係が規定されている。なお、楽曲Ａ～楽曲Ｚ、および楽曲ａの中で最もサビ部分が短い楽曲のサビ部分の長さは７秒間である。よって、図１５３に示した通り、サビループ判別テーブル２２２ｄｂには、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７秒以上の範囲についてのみ規定されている。

【１２９１】

より具体的には、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７秒以上、且つ、７．６秒未満の範囲に対しては、サビ部分のループ再生を許容する入賞個数として、「０～３」が対応付けて規定されている。入賞個数が３個以下の状態であれば、サビ部分の再生が終了した直後に４個目の入賞が検出されたとしても、最終ラウンドが終了するまでに５個目～１０個目の６個分の入賞を検出するまでの時間である約３．６秒間（０．６秒間隔×６個）が確保できる。加えて、上述した通り、エンディング演出の開始タイミングは、大当たりの最終ラウンドが終了してから最大で４秒間遅延させることができる。よって、エンディング演出が開始されるまでの間には、７．６秒以上の時間が経過する可能性が高いため、７．６秒未満の再生時間のサビ部分であれば、ループ再生させてもエンディング演出の開始までにサビ部分の再生が終了する可能性が高くなる。従って、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７．６秒未満の範囲の場合には、入賞個数が３個以下の範囲に対して、サビ部分のループ再生を許容するようにサビループ判別テーブル２２２ｄｂが規定されている。

【１２９２】

また、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７．６秒以上、且つ、８．２秒未満の範囲に対しては、サビ部分のループ再生を許容する入賞個数として、「０～２」が対応付けて規定されている。入賞個数が２個以下の状態であれば、サビ部分の再生が終了した直後に３個目の入賞が検出されたとしても、最終ラウンドが終了するまでに４個目～１０個目の７個分の入賞を検出するまでの約４．２秒間（０．６秒間隔×７個）と、エンディング演出の開始を遅延させることができる４秒間とを加算した８．２秒間を、サビ部分のループ再生を行うための時間として確保することができる。よって、８．２秒未満の再生時間のサビ部分であれば、ループ再生させてもエンディング演出の開始までにサビ部分の再生が終了する可能性が高くなるので、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７．６秒以上、且つ、８．２秒未満の範囲の場合には、入賞個数が２個以下の範囲に対して、サビ部分のループ再生を許容するようにサビループ判別テーブル２２２ｄｂが規定されている。

【１２９３】

また、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が８．２秒以上、且つ、８．８秒未満の範囲に対しては、サビ部分のループ再生を許容する入賞個数として、「０，１」が対応付けて規定されている。入賞個数が１個以下の状態であれば、サビ部分の再生が終了した直後に２個目の入賞が検出されたとしても、最終ラウンドが終了するまでに３個目～１０個目の８個分の入賞を検出するまでの約４．８秒間（０．６秒間隔×８個）と、エンディング演出の開始を遅延させることができる４秒間とを加算した８．８秒間を、サビ部分のループ再生を行うための時間として確保することができる。よって、８．８秒未

満の再生時間のサビ部分であれば、ループ再生させてもエンディング演出の開始までにサビ部分の再生が終了する可能性が高くなるので、サビ部分の再生時間（Ｌ）が８．２秒以上、且つ、８．８秒未満の範囲の場合には、入賞個数が１個以下の範囲に対して、サビ部分のループ再生を許容するようにサビループ判別テーブル２２２ｄｂが規定されている。

【１２９４】

また、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が８．８秒以上、且つ、９．４秒未満の範囲に対しては、サビ部分のループ再生を許容する入賞個数として、「０」のみが対応付けて規定されている。入賞個数が０個の状態であれば、サビ部分の再生が終了した直後に１個目の入賞が検出されたとしても、最終ラウンドが終了するまでに２個目～１０個目の９個分の入賞を検出するまでの約５．４秒間（０．６秒間隔×９個）と、エンディング演出の開始を遅延させることができる４秒間とを加算した９．４秒間を、サビ部分のループ再生を行うための時間として確保することができる。よって、９．４秒未満の再生時間のサビ部分であれば、ループ再生させてもエンディング演出の開始までにサビ部分の再生が終了する可能性が高くなるので、サビ部分の再生時間（Ｌ）が８．８秒以上、且つ、９．４秒未満の範囲の場合には、入賞個数が０個以下の範囲に対して、サビ部分のループ再生を許容するようにサビループ判別テーブル２２２ｄｂが規定されている。

【１２９５】

これらに対して、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が９．４秒以上の範囲の場合には、ループ再生が許容されることは無い。これは、入賞個数に拘わらず、サビ部分の再生中にエンディング演出の開始タイミングとなってしまう可能性が高いからである。

【１２９６】

このように、本第４制御例では、最終ラウンドにおいてサビ部分の再生が終了した場合に、このサビループ判別テーブル２２２ｄｂによってサビ部分をループ再生させるか否か判別する構成としている。このように構成することで、エンディング演出が開始されるまでの間にサビ部分をループ再生させることができるかどうか（サビ部分の再生途中にエンディング演出が開始されてしまう可能性が低いかどうか）を正確に判別することができる。よって、サビ部分の再生途中でエンディング演出が開始される可能性を低減することができるので、大当たりの最終ラウンド（およびエンディング遅延期間）の間に、サビ部分を完全な形で再生することができる。

【１２９７】

次に、図１５１（ｂ）を参照して、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１５１（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１５１（ｂ）に示した通り、本第４制御例におけるＲＡＭ２２３は、第３制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４２（ｂ）参照）に対して、ループ判別フラグ２２３ｄａと、再生態様格納エリア２２３ｄｂと、入賞個数カウンタ２２３ｄｃとが追加されている点で相違している。

【１２９８】

ループ判別フラグ２２３ｄａは、サビ部分のループ再生の可否を判別する期間であるか否かを示すフラグである。このループ判別フラグ２２３ｄａがオンであればループ再生の可否を判別する期間（即ち、大当たりの最終ラウンド）であることを示し、オフであれば、ループ再生の可否を判別する期間ではないことを示す。このループ判別フラグ２２３ｄａは、大当たりの最終ラウンドの開始時にオンに設定され（図１６１のＳ５４２１参照）、大当たりのエンディング期間の開始時にオフに設定される（図１５９のＳ４４８４参照）。

【１２９９】

再生態様格納エリア２２３ｄｂは、楽曲の再生態様（５Ｒ用、８Ｒ・１０Ｒ用、１６Ｒ用のいずれであるか）を示すデータを格納するための記憶領域である。この再生態様格納エリア２２３ｄｂには、大当たりのラウンド数、および疑似少ラウンド演出の実行可否の抽選結果に応じた再生態様を示すデータが格納される（図１６０のＳ５８４１，Ｓ５８４

２参照）。この再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されたデータに基づいて、楽曲が決定された場合における再生態様が設定される。

【１３００】

入賞個数カウンタ２２３ｄｃは、大当たりの各ラウンドにおいて右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａに対して入賞した遊技球の個数をカウントするためのカウンタである。この入賞個数カウンタ２２３ｄｃは、初期値が０に設定されており、主制御装置１１０において右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａに対する入賞を検出した場合に出力される入賞コマンドを受信する毎に値が１ずつ加算される（図１５９のＳ４４８６参照）。また、各ラウンドが終了した場合に値が０にリセットされる（図１５９のＳ４４８４、図１６４のＳ５５２１参照）。大当たりの最終ラウンド（ループ判別フラグ２２３ｄａがオンの間）においてサビ部分の再生が終了した場合には、この入賞個数カウンタ２２３ｄｃの値と、上述したサビループ判別テーブル２２２ｄｂとが参照されて、サビ部分をループ再生するか否かが判別される（図１５８のＳ５９０５参照）。

【１３０１】

次いで、図１５４を参照して、本第４制御例における音声出力装置２２６のＲＡＭ３０３の構成について説明する。図１５４は、本第４制御例におけるＲＡＭ３０３の構成を示したブロック図である。図１５４に示した通り、本第４制御例におけるＲＡＭ３０３は、第３制御例（および第２制御例）におけるＲＡＭ３０３の構成（図１２６参照）に対して、仮選曲フラグ３０３ｇが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第３制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【１３０２】

仮選曲フラグ３０３ｇは、選曲期間において、遊技者の操作ボタン２３０に対する操作によって選曲エリアに配置された（仮選曲された）楽曲のサビ部分をループ再生させるべき状態であるか否かを示すフラグである。この仮選曲フラグ３０３ｇがオンであれば、サビ部分のループ再生を行うべき状態であることを示し、オフであれば、サビ部分のループ再生を行うべき状態ではないことを示す。この仮選曲フラグ３０３ｇは、選曲メニュー画面が表示された状態において、遊技者により操作ボタン２３０が操作され、選曲エリアに対して新たな項目が配置される毎にオンに設定される（図１６８のＳ９５０７参照）。また、５ラウンド大当たりにおいて選曲期間中に楽曲を遊技者が決定した（中央ボタンＣＢを遊技者が押下した）場合、若しくは５ラウンド以外の大当たりにおいて選曲期間が終了した場合にオフに設定される（図１６７のＳ９２３３，Ｓ９２３９参照）。この仮選曲フラグ３０３ｇがオンの間は、サビ部分をループ再生するように制御される（図１６９のＳ９６０３参照）。

【１３０３】

＜第４制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１５５から図１６５を参照して、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１５５を参照して、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理１１について説明する。図１５５は、メイン処理１１を示したフローチャートである。

【１３０４】

このメイン処理１１（図１５５参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１１，Ｓ４１１４～Ｓ４１１８、およびＳ４１５２の各処理では、それぞれ第３制御例におけるメイン処理１０（図示せず）のＳ４１０１～Ｓ４１１１，Ｓ４１１３～Ｓ４１１８、およびＳ４１５２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例におけるメイン処理１１（図１５５参照）では、Ｓ４１１１の処理が終了すると、第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）に代えて、操作検出処理１１を実行する（Ｓ４１７１）。詳細については図１５６を参照して後述するが、この操作検出処理１１（Ｓ４１７１）は、操作検出処理１０（図１４４参照）と同様に、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に操作内容に応じた制御を実行するための処理である。

【１３０５】

操作検出処理１１（Ｓ４１７１）が終了すると、次に、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分の再生が終了した場合に、サビ部分をループ再生するか否かを判別するためのサビ部分ループ処理を実行する（Ｓ４１７２）。このサビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）の詳細については、図１５８を参照して後述する。また、サビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）が終了すると、主制御装置１１０から受信したコマンドの種別に応じた制御を行うためのコマンド判定処理１１を実行して（Ｓ４１７３）、処理をＳ４１６２へと移行する。

【１３０６】

次に、図１５６のフローチャートを参照して、上述した操作検出処理１１（Ｓ４１７１）の詳細について説明する。この操作検出処理１１（Ｓ４１７１）は、上述した通り、第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）に代えて実行される処理である。この操作検出処理１１（Ｓ４１７１）のうち、Ｓ５１０１～Ｓ５１０６，Ｓ５１０９、およびＳ５１１０の各処理では、それぞれ第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）のＳ５１０１～Ｓ５１０６，Ｓ５１０９、およびＳ５１１０の各処理と同一の処理が実行される。

【１３０７】

また、本第４制御例における操作検出処理１１（図１５６参照）では、Ｓ５１０６の処理において、中央ボタンＣＢに対する操作を検出したと判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、第３制御例における楽曲決定処理（図１４５参照）に代えて、楽曲決定処理１１を実行して（Ｓ５１３１）、本処理を終了する。この楽曲決定処理１１（Ｓ５１３１）は、選択した項目の種別と、大当たりのラウンド数とに応じて選曲期間の終了後、若しくは選択した直後から再生する楽曲を決定するための処理である。この楽曲決定処理１１（Ｓ５１３１）の詳細については、図１５７を参照して後述する。

【１３０８】

また、本第４制御例における操作検出処理１１（図１５６参照）では、Ｓ５１１０の処理が終了すると、Ｓ５１０９の処理によって更新されたメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に対応する楽曲のサビ部分をループ再生させるための音声用仮選曲コマンドを設定して（Ｓ５１３２）、本処理を終了する。ここで設定された音声用仮選曲コマンドは、メイン処理１１（図１５５参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６は、音声用仮選曲コマンドを受信すると、受信したコマンドが示す楽曲のサビ部分から再生の開始を設定する。これにより、遊技者が操作ボタン２３０を操作して、新たな項目が選曲エリアに配置される毎に、当該配置された項目に対応するサビ部分を再生させることができる。よって、楽曲名だけでなく、サビ部分のメロディーも加味して楽曲を選択させることができるので、より正確に好みの楽曲を選択させることができる。従って、遊技者の利便性をより高めることができる。

【１３０９】

次に、図１５７を参照して、上述した楽曲決定処理１１（Ｓ５１３１）の詳細について説明する。この楽曲決定処理１１（Ｓ５１３１）は、上述した通り、第３制御例における楽曲決定処理（図１４５参照）に代えて実行される処理である。

【１３１０】

この第４制御例における楽曲決定処理１１（図１５７参照）のうち、Ｓ５８０１～Ｓ５８０６の各処理では、それぞれ第３制御例における楽曲決定処理（図１４５参照）のＳ５８０１～Ｓ５８０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例における楽曲決定処理１１（図１５７参照）では、Ｓ５８０１の処理において遊技者によってランダム選曲が決定されていない（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位ビットがオン（１）でない）と判別した場合に（Ｓ５８０１：Ｎｏ）、次いで、再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されているデータを読み出して（Ｓ５８１１）、読み出したデータが５Ｒ用の再生態様に対応するデータであるかを判別する（Ｓ５８１２）。

【１３１１】

Ｓ５８１２の処理において、５Ｒ用の再生態様に対応するデータが再生態様格納エリア

２２３ｄｂに格納されていない（即ち、８Ｒ・１０Ｒ用、または１６Ｒ用の再生態様に対応するデータが格納されている）と判別した場合は（Ｓ５８１２：Ｎｏ）、処理をＳ５８０２へと移行する。一方、Ｓ５８１２の処理において、５Ｒ用の再生態様に対応するデータが再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されていたと判別した場合は（Ｓ５８１２：Ｙｅｓ）、サビ部分のループ再生の解除を通知するための音声用ループ解除コマンドを設定して（Ｓ５８１３）、本処理を終了する。ここで設定された音声用ループ解除コマンドは、メイン処理１１（図１５５参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６は、音声用ループ解除コマンドを受信すると、サビ部分のループ再生を解除する（即ち、仮選曲フラグ３０３ｇをオフに設定する）。これにより、現在再生中のサビ部分の再生時間が終了すると、サビ部分がループ再生されずに、サビ部分の次の再生順に規定されているパート（楽曲用データ）の再生が設定される。以降は、楽曲用データの再生順に従って、各楽曲用データが順番に再生される。これにより、ラウンド数が少なく、大当たりが終了するまでの期間（即ち、楽曲を再生可能な期間）が短くなり易い５ラウンド大当たりにおいて、楽曲を決定した時点から（即ち、選曲期間の終了を待たずに）楽曲を再生させることができる。よって、ラウンド数が少ない５ラウンド大当たりにおいて、大当たり終了までの比較的短い期間を有効利用して楽曲を再生させることができる。

【１３１２】

また、本第４制御例における楽曲決定処理１１（図１５７参照）では、Ｓ５８０５の処理が終了すると、選曲期間用の楽曲の再生を設定して（Ｓ５８１４）、処理をＳ５８０６に移行する。ランダム選曲が決定された場合（Ｓ５８０１：Ｙｅｓ）に、ランダム選曲テーブル２２２ｃａを用いた抽選により決定された楽曲のサビ部分を再生させずに、選曲期間用の楽曲の再生を設定するのは、選曲期間中にランダム選曲を何度も決定することにより、「楽曲ａ」のサビ部分が再生されるかどうかを何度も判別する変則的な選択方法を防止し、１の大当たりにつき、「楽曲ａ」が再生されるかどうかを１回のみ確認可能に構成するためである。

【１３１３】

次に、図１５８を参照して、上述したサビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）について説明する。図１５８は、このサビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）を示したフローチャートである。このサビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）は、上述した通り、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分の再生が終了した場合に、サビ部分をループ再生するか否かを判別するための処理である。

【１３１４】

サビ部分ループ処理（図１５８参照）では、まず、ループ判別フラグ２２３ｄａがオンであるか否かを判別し（Ｓ５９０１）、ループ判別フラグ２２３ｄａがオフであると判別した場合は（Ｓ５９０１：Ｎｏ）、サビ部分をループ再生させる可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５９０１の処理において、ループ判別フラグ２２３ｄａがオンであると判別した場合は（Ｓ５９０１：Ｙｅｓ）、次いで、現在再生中のパートがサビ部分であるか否かを判別し（Ｓ５９０２）、サビ部分を再生中でないと判別した場合は（Ｓ５９０２：Ｎｏ）、サビ部分をループ再生させる可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。

【１３１５】

一方、Ｓ５９０２の処理において、再生中のパートがサビ部分であると判別した場合は（Ｓ５９０２：Ｙｅｓ）、次に、サビ部分の残りの再生時間（残再生時間タイマ２２３ｂｂの値）が０であるかを判別し（Ｓ５９０３）、サビ部分の残りの再生時間（残再生時間タイマ２２３ｂｂの値）が０でないと判別した場合は（Ｓ５９０３：Ｎｏ）、サビ部分の再生を継続させるために、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５９０３の処理において、サビ部分の残りの再生時間（残再生時間タイマ２２３ｂｂの値）が０になったと判別した場合は（Ｓ５９０３：Ｙｅｓ）、サビ部分のループ再生の実行可否を判別するためのＳ５９０４～Ｓ５９０７の処理を実行する。

【１３１６】
より具体的には、まず、サビループ判別テーブル２２２ｄｂ（図１５３参照）を読み出して（Ｓ５９０４）、読み出したサビループ判別テーブル２２２ｄｂの規定内容と、今回再生中の楽曲のサビ部分の再生時間（Ｌ）と、入賞個数カウンタ２２３ｄｃの値とに基づいて、サビ部分のループ再生の実行可否を判定する（Ｓ５９０５）。なお、上述した通り、サビループ判別テーブル２２２ｄｂ（図１５３参照）は、エンディング演出が開始されるよりも前にサビ部分が終了する可能性が高い場合に、サビ部分のループ再生を許容するように設定されている。
【１３１７】
次に、Ｓ５９０５の処理による判定結果が、ループ再生の実行に対応する判定結果であるかを判別して（Ｓ５９０６）、ループ再生の実行に対応する判定結果でないと判別した場合は（Ｓ５９０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５９０６の処理において、ループ再生の実行に対応する判定結果であると判別した場合は（Ｓ５９０６：Ｙｅｓ）、サビ部分のループ再生を示す音声用ループ再生コマンドを設定して（Ｓ５９０７）、本処理を終了する。ここで設定された音声用ループ再生コマンドは、メイン処理１１（図１５５参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６は、音声用ループ再生コマンドを受信すると、再生を終了したサビ部分を再度先頭から再生させる。これにより、エンディング演出が開始されるまでの間に、より多くの回数、楽曲において最も盛り上がる部分であるサビ部分を遊技者に聴かせることができる。よって、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。
【１３１８】
次に、図１５９を参照して、本第４制御例における当たり関連処理１１（Ｓ４３８１）について説明する。この当たり関連処理１１（Ｓ４３８１）は、第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）に代えて実行される処理である。この第４制御例における当たり関連処理１１（Ｓ４３８１）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４０４，Ｓ４４０６，Ｓ４４０７，Ｓ４４０９，Ｓ４４６２、およびＳ４４６４～Ｓ４４６６の各処理では、それぞれ第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）のＳ４４０１～Ｓ４４０４，Ｓ４４０６，Ｓ４４０７，Ｓ４４０９，Ｓ４４６２、およびＳ４４６４～Ｓ４４６６の各処理と同一の処理が実行される。
【１３１９】
また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４０４の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にオープニングコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、第３制御例における疑似少ラウンド抽選処理（図１４７参照）に代えて、疑似少ラウンド抽選処理１１を実行し（Ｓ４４８１）、処理をＳ４４０６に移行する。詳細については図１６０を参照して後述するが、この疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）は、第３制御例における疑似少ラウンド抽選処理（図１４７参照）と同様に、疑似少ラウンド演出の実行可否を判別するための処理である。
【１３２０】
また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）に代えて、ラウンド数コマンド処理１１を実行し（Ｓ４４８２）、本処理を終了する。詳細については図１６１を参照して後述するが、このラウンド数コマンド処理１１（Ｓ４４８２）は、ラウンド数コマンドが示すラウンド数に応じた制御を行うための処理である。
【１３２１】
また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４６２の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にインターバルコマンドが含

まれていると判別した場合に（Ｓ４４６２：Ｙｅｓ）、第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）に代えて、インターバルコマンド１１を実行し（Ｓ４４８３）、本処理を終了する。詳細については図１６４を参照して後述するが、このインターバルコマンド処理１１（Ｓ４４８３）は、インターバルの種別（何ラウンド目のインターバルであるか）に応じた制御を行うための処理である。

【１３２２】

また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４０９の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にエンディングコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、ループ判別フラグ２２３ｄａをオフに設定すると共に、入賞個数カウンタ２２３ｄｃを０にリセットして（Ｓ４４８４）、処理をＳ４４６４に移行する。このＳ４４８４の処理により、サビ部分のループ再生を判別する期間を終了させることができる。

【１３２３】

また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４６５の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に楽曲コマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ４４６５：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に入賞コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ４４８５）、入賞コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４８５：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２２３ｄｃの値に１を加算して（Ｓ４４８６）、本処理を終了する。入賞個数カウンタ２２３ｄｃの値を入賞コマンドに応じて更新することにより、大当たりの各ラウンドの進行状況（ラウンドが終了するまでの大まかな残り時間）を把握することができる。よって、最終ラウンドにおいて、サビ部分を最後まで再生しきることができるだけの期間が残されているかどうかを、この入賞個数カウンタ２２３ｄｃのカウンタ値を加味して正確に判断することができる。一方、Ｓ４４８５の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に入賞コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４８５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１３２４】

次に、図１６０を参照して、上述した疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）の詳細について説明する。図１６０は、疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）を示したフローチャートである。この疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）は、上述した通り、第３制御例における疑似少ラウンド抽選処理（図１４７参照）に代えて実行される処理である。この第４制御例における疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）のうち、Ｓ５８３１～Ｓ５８３８の各処理では、それぞれ第３制御例における疑似少ラウンド抽選処理（図１４７参照）のＳ５８３１～Ｓ５８３８の各処理と同一の処理が実行される。

【１３２５】

また、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選処理１１（図１６０参照）では、Ｓ５８３４の処理において、疑似少ラウンド演出を実行すると判別した場合に（Ｓ５８３４：Ｙｅｓ）、疑似少ラウンド演出の実行可否の抽選と同時に、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂ（図１５２（ａ）参照）を用いた抽選で決定された楽曲の再生態様を示すデータを再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納して（Ｓ５８４１）、処理をＳ５８３５に移行する。Ｓ５８４１の処理によって格納されたデータに基づいて、選曲期間中に楽曲が決定された場合に、当該決定された楽曲の再生態様を適切に設定することができる。これにより、疑似少ラウンド演出（実際のラウンド数よりも少ないラウンド数の（不利な）大当たりであるかのような演出）が実行される場合の一部（所定の割合）で、音声態様のみを実際の大当たりのラウンド数に対応する再生態様に設定することができる。このように構成することで、音声態様から、継続演出が実行されるよりも前に疑似少ラウンド演出が実行されたことを遊技者に察知させることが可能となる。よって、早めに疑似少ラウンド演出の実行中であることを察知できた遊技者に対して優越感を抱かせることができる。

【１３２６】

また、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選処理１１（図１６０参照）では、Ｓ５

８３１の処理において、今回当選した大当たりが大当たりＡでも大当たりＤでもない（即ち、大当たりＢ，Ｃ，Ｅ，Ｆのいずれかである）と判別した場合（Ｓ５８３１：Ｎｏ）、および、Ｓ５８３４の処理において、疑似少ラウンド演出を実行しないと判別した場合には（Ｓ５８３４：Ｎｏ）、大当たりのラウンド数に対応する楽曲の再生態様を示すデータを再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納して（Ｓ５８４２）、本処理を終了する。具体的には、今回の大当たりが大当たりＢ，Ｃのいずれか（５ラウンド大当たり）であれば、「５Ｒ用」の再生態様に対応するデータを格納する一方で、大当たりＥ，Ｆのいずれか（１０ラウンド大当たり）であれば、「８Ｒ・１０Ｒ用」の再生態様に対応するデータを格納する。また、今回の大当たりが大当たりＡ（８ラウンド大当たり）であり、且つ、疑似少ラウンド演出を実行しない場合には、「８Ｒ・１０Ｒ用」の再生態様に対応するデータを再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納する一方で、大当たりＤ（１６ラウンド大当たり）であり、且つ、疑似少ラウンド演出を実行しない場合には、「１６Ｒ用」の再生態様に対応するデータを格納する。

【１３２７】

この疑似少ラウンド抽選処理１１（図１６０参照）を実行することにより、大当たりのラウンド数に応じて、楽曲の再生態様（楽曲の再生が開始されるタイミング、および楽曲の再生位置）を異ならせることができる。そして、疑似少ラウンド演出が実行される場合の一部（所定の割合）で、音声態様のみが実際の大当たりのラウンド数に対応する再生態様を設定することができる。これにより、音声態様から、継続演出が実行されるよりも前に疑似少ラウンド演出が実行されたことを遊技者に察知させることが可能となる。よって、早めに疑似少ラウンド演出の実行中であることを察知できた遊技者に対して優越感を抱かせることができる。

【１３２８】

次に、図１６１のフローチャートを参照して、上述したラウンド数コマンド処理１１（Ｓ４４８２）の詳細について説明する。このラウンド数コマンド処理１１（Ｓ４４８２）は、上述した通り、第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）に代えて実行される処理である。

【１３２９】

この第４制御例におけるラウンド数コマンド処理１１（図１６１参照）のうち、Ｓ５４０１～Ｓ５４０６、およびＳ５４１１の各処理では、それぞれ第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）のＳ５４０１～Ｓ５４０６、およびＳ５４１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例におけるラウンド数コマンド処理１１（図１６１参照）では、Ｓ５４０２の処理において、今回のラウンド数コマンドにより通知されたラウンド数が最終ラウンドであると判別した場合に（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、ループ判別フラグ２２３ｄａをオンに設定して（Ｓ５４２１）、処理をＳ５４０３に移行する。このＳ５４２１の処理でループ判別フラグ２２３ｄａをオンに設定しておくことにより、最終ラウンド中にサビ部分の再生時間が経過したタイミングで、サビ部分をループ再生させるか否かを判別することができる。これにより、１の大当たりの実行中にサビ部分が再生される機会をより多くすることができる。

【１３３０】

また、本第４制御例におけるラウンド数コマンド処理１１（図１６１参照）では、Ｓ５４０６の処理において、今回のラウンド数コマンドにより通知されたラウンド数が１ラウンド目であると判別した場合に（Ｓ５４０６：Ｙｅｓ）、第３制御例（および第２制御例）における選曲期間設定処理（図１３２参照）に代えて、選曲期間設定処理１１を実行し（Ｓ５４２２）、本処理を終了する。この選曲期間設定処理１１（Ｓ５４２２）の詳細について、図１６２を参照して説明する。

【１３３１】

図１６２は、選曲期間設定処理１１（Ｓ５４２２）を示したフローチャートである。この選曲期間設定処理１１（Ｓ５４２２）のうち、Ｓ５２０５，Ｓ５２０６，Ｓ５２０８～Ｓ５２１３，Ｓ５２２１、およびＳ５２２２の各処理では、それぞれ第３制御例（および

第２制御例）における選曲期間設定処理（図１３２参照）のＳ５２０５，Ｓ５２０６，Ｓ５２０８～Ｓ５２１３，Ｓ５２２１、およびＳ５２２２の各処理と同一の処理が実行される。

【１３３２】

また、第４制御例における選曲期間設定処理１１（図１６２参照）では、まず、履歴エリアに配置する項目を設定するための履歴エリア設定処理を実行して（Ｓ５２３１）、処理をＳ５２０５へと移行する。この履歴エリア設定処理（Ｓ５２３１）の詳細について、図１６３を参照して説明する。

【１３３３】

図１６３は、履歴エリア設定処理（Ｓ５２３１）を示すフローチャートである。この履歴エリア設定処理（Ｓ５２３１）は、上述した通り、履歴エリアに配置する項目を設定するための処理である。この履歴エリア設定処理（Ｓ５２３１）では、まず、選曲回数格納エリア２２３ａｃ（図１０５（ｂ）参照）に格納されているデータを読み出して（Ｓ５２７１）、再生回数が１以上の楽曲が３つ以上あるか否かを判別する（Ｓ５２７２）。Ｓ５２７２の処理において、再生回数が１以上の楽曲が３つ未満であると判別した場合は（Ｓ５２７２：Ｎｏ）、選曲回数格納エリア２２３ａｃに規定されているデータのうち、再生回数が１以上のデータを全て読み出して（Ｓ５２７３）、読み出したデータを項目配置格納エリア２２３ａａ（図１０５（ａ）参照）の履歴エリア（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値の範囲「１７Ｈ」～「１９Ｈ」に対応する記憶領域）に対して、再生回数が多い順に格納する（Ｓ５２７４）。次いで、履歴エリアのうち、Ｓ５２７４の処理においてデータが格納されなかった残りのエリア（空きエリア）に対して、優先度規定テーブル２２２ｄａ（図１５２（ｂ）参照）に規定されている優先順位が高い項目から順番にデータを格納して（Ｓ５２７５）、本処理を終了する。

【１３３４】

一方、Ｓ５２７２の処理において、再生回数が１以上の楽曲の個数が３つ以上であると判別した場合は（Ｓ５２７２：Ｙｅｓ）、選曲回数格納エリア２２３ａｃから、再生回数が多い順に３つのデータを読み出して（Ｓ５２７６）、読み出した３つのデータを、再生回数が多い順に項目配置格納エリア２２３ａａの履歴エリアに格納して（Ｓ５２７７）、本処理を終了する。

【１３３５】

この履歴エリア設定処理（図１６３参照）を実行することにより、楽曲の選択回数が少ない（１回以上選択された楽曲が３個未満の）場合であっても、履歴エリアの空きエリアに対して遊技者が選択する可能性が高い項目（優先度規定テーブル２２２ｄａに規定されている優先度が高い項目）を配置させることができる。より具体的には、パチンコ機１０のモチーフとなった作品のオープニング曲（テーマ曲）やエンディング曲、挿入歌等の、過去にモチーフとなった作品を見たことがある遊技者であればほぼ確実に聴いたことがある楽曲を優先度が高い項目として規定している。このように構成することで、楽曲の選択回数が少ない場合であっても、履歴エリアに対し、より多くの遊技者が知っている可能性が高い項目を配置させることができる。即ち、楽曲の選択回数に拘わらず、遊技者が選択する可能性が高い楽曲を履歴エリアに配置させることができるので、楽曲を選択する際における遊技者の利便性を高めることができる。

【１３３６】

次に、図１６４を参照して、上述したインターバルコマンド処理１１（Ｓ４４８３）の詳細について説明する。この第４制御例におけるインターバルコマンド処理１１（Ｓ４４８３）のうち、Ｓ５５０１～Ｓ５５０６、およびＳ５５１１～Ｓ５５１４の各処理では、それぞれ第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）のＳ５５０１～Ｓ５５０６、およびＳ５５１１～Ｓ５５１４の各処理と同一の処理が実行される。

【１３３７】

また、本第４制御例におけるインターバルコマンド処理１１（図１６４参照）では、Ｓ５５０１の処理が終了すると、次いで、入賞個数カウンタ２２３ｄｃを０にリセットして

（Ｓ５５２１）、処理をＳ５５１１に移行する。インターバルコマンドを受信する毎に入賞個数カウンタ２２３ｄｃをリセットする構成とすることにより、大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口（右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａ）に入賞した遊技球の個数を、音声ランプ制御装置１１３側において正確に把握することができる。

【１３３８】

また、本第４制御例におけるインターバルコマンド処理１１（図１６４参照）では、Ｓ５５０６処理において、今回のインターバルコマンドにより開始が通知されたインターバル期間が、１ラウンド目が終了した後のインターバル期間であると判別した場合は（Ｓ５５０６：Ｙｅｓ）、選曲期間（即ち、１ラウンド目）において遊技者に選択（決定）された楽曲の再生を設定するための、選択楽曲設定処理を実行して（Ｓ５５２２）、本処理を終了する。この選択楽曲設定処理（Ｓ５５２２）の詳細について、図１６５を参照して説明する。

【１３３９】

図１６５は、選択楽曲設定処理（Ｓ５５２２）を示したフローチャートである。この選択楽曲設定処理（Ｓ５５２２）では、まず、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納されているデータに対応する楽曲を特定し（Ｓ５５５１）、次いで、再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されているデータに対応する再生態様を特定する（Ｓ５５５２）。そして、Ｓ５５５２の処理において特定した再生態様が、５Ｒ用の再生態様であるか否かを判別し（Ｓ５５５３）、５Ｒ用の再生態様であると判別した場合は（Ｓ５５５３：Ｙｅｓ）、次に、選曲期間中の楽曲を再生中であるか否か判別する（Ｓ５５５４）。Ｓ５５５４の処理において、選曲期間中の楽曲を再生中であると判別された場合は（Ｓ５５５４：Ｙｅｓ）、選曲期間において、選曲メニュー画面を一度も表示させていないか、遊技者がランダム選曲を決定したことを意味し、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納されているデータに対応する楽曲の再生が設定されていないことを意味するので、Ｓ５５５１の処理により特定した楽曲をサビ部分から再生させるための音声用選択楽曲コマンドを設定して（Ｓ５５５５）、処理をＳ５５５９に移行する。

【１３４０】

一方、Ｓ５５５４の処理において、選曲期間用の楽曲を再生中ではないと判別した場合は（Ｓ５５５４：Ｎｏ）、選曲期間中に遊技者が選曲メニュー画面を表示させて、「ランダム選曲」以外（即ち、楽曲Ａ～楽曲Ｚのいずれか）を選択したことを意味する。上述した通り、５Ｒ用の再生態様が設定さている状態で楽曲を決定すると、その時点で当該楽曲のサビ部分のループ再生が解除されて、決定時点で再生されていた再生位置から楽曲用データの再生順に従って楽曲の再生が開始されるように設定される。即ち、選曲期間の終了時に楽曲の再生を新たに設定する必要は無いため、Ｓ５５５５の処理をスキップして、処理をＳ５５５９に移行する。

【１３４１】

また、Ｓ５５５３の処理において、Ｓ５５５２の処理で特定した再生態様が５Ｒ用の再生態様ではないと判別した場合には（Ｓ５５５３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ５５５２の処理で特定した再生態様が１６Ｒ用の再生態様であるかを判別する（Ｓ５５５６）。Ｓ５５５６の処理において、１６Ｒ用の再生態様を特定していない（８Ｒ・１０Ｒ用の再生態様を特定した）と判別した場合は（Ｓ５５５６：Ｎｏ）、Ｓ５５５１の処理により特定した楽曲をＡメロ１部分から再生させるための音声用選択楽曲コマンドを設定して（Ｓ５５５７）、処理をＳ５５５９に移行する。一方、Ｓ５５５６の処理において、特定した再生態様が１６Ｒ用の再生態様であると判別した場合は（Ｓ５５５６：Ｙｅｓ）、Ｓ５５５１の処理により特定した楽曲をイントロ部分から再生させるための音声用選択楽曲コマンドを設定して（Ｓ５５５８）、処理をＳ５５５９に移行する。

【１３４２】

Ｓ５５５９の処理では、選曲回数格納エリア２２３ａｃのうち、今回再生した楽曲の選曲回数に対応するデータに１を加算し（Ｓ５５５９）、選曲メニュー画面を閉じると共に、メニュー表示フラグ２２３ａｅと、選曲許可フラグ２２３ａｄとをオフに設定して（Ｓ

５５６０）、本処理を終了する。
【１３４３】
この選択楽曲設定処理（図１６５参照）を実行することにより、選曲期間の終了時に、再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されているデータに応じた再生態様で、遊技者が選択した楽曲の再生を設定することができる。
【１３４４】
＜第４制御例における音声出力装置の制御処理について＞
次に、図１６６から図１６９を参照して、本第４制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１６６を参照して、本第４制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理１１について説明する。このメイン処理１１は、第３制御例（および第２制御例）におけるメイン処理９（図１３６参照）に代えて実行される処理である。
【１３４５】
このメイン処理１１（図１６６参照）のうち、Ｓ９００３～Ｓ９００７，Ｓ９０１１，Ｓ９０１３の各処理では、それぞれ第３制御例（および第２制御例）におけるメイン処理９（図１３６参照）のＳ９００３～Ｓ９００７，Ｓ９０１１，Ｓ９０１３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例におけるメイン処理１１（図１６６参照）では、Ｓ９０１１の処理が終了すると、次いで、第３制御例（および第２制御例）におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）に代えて、コマンド判定処理１１を実行し（Ｓ９０２１）、処理をＳ９０１３に移行する。詳細については図１６７を参照して後述するが、このコマンド判定処理１１（Ｓ９０２１）は、第３制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）と同様に、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。
【１３４６】
また、本第４制御例におけるメイン処理１１（図１６６参照）では、Ｓ９０１３の処理が終了すると、次いで、選曲期間において遊技者が選曲エリアに配置した（仮選曲した）項目（楽曲）のサビ部分をループ再生させるための仮選曲期間中処理を実行して（Ｓ９０２２）、処理をＳ９００３に移行する。この仮選曲期間中処理（Ｓ９０２２）の詳細については、図１６９を参照して後述する。
【１３４７】
次いで、図１６７を参照して、上述したコマンド判定処理１１（Ｓ９０２１）の詳細について説明する。図１６７は、コマンド判定処理１１（Ｓ９０２１）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理１１（Ｓ９０２１）は、上述した通り、第３制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）に代えて実行される処理である。このコマンド判定処理１１（図１６７参照）のうち、Ｓ９２０１～Ｓ９２０５，Ｓ９２０７，Ｓ９２１４，Ｓ９２２１、およびＳ９２２２の各処理では、それぞれ第３制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）のＳ９２０１～Ｓ９２０５，Ｓ９２０７，Ｓ９２１４，Ｓ９２２１、およびＳ９２２２の各処理と同一の処理が実行される。
【１３４８】
また、本第４制御例におけるコマンド判定処理１１（図１６７参照）では、Ｓ９２０５の処理が終了すると、次いで、音声ランプ制御装置１１３から受信した音声用選択楽曲コマンドが示すパートに対応するポインタ値を楽曲用ポインタ３０３ｂに設定すると共に、再生を設定するパートの再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに設定して（Ｓ９２３１）、処理をＳ９２０７に移行する。また、Ｓ９２０７の処理が終了すると、音声ランプ制御装置１１３から受信した音声用選択楽曲コマンドが示すパートに対応する楽曲用データからの再生を設定し（Ｓ９２３２）、仮選曲フラグ３０３ｇをオフに設定して（Ｓ９２３３）、本処理を終了する。
【１３４９】
また、本第４制御例におけるコマンド判定処理１１（図１６７参照）では、Ｓ９２０４の処理において、未処理のコマンドの中に音声用選択楽曲コマンドが含まれていないと判

別した場合は（Ｓ９２０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に音声用ループ再生コマンド（即ち、最終ラウンドにおいてサビ部分のループ再生を指示するためのコマンド）が含まれるか否かを判別する（Ｓ９２３４）。Ｓ９２３４の処理において、未処理のコマンドの中に音声用ループ再生コマンドが含まれると判別した場合は（Ｓ９２３４：Ｙｅｓ）、再生が終了するサビ部分の再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに再設定すると共に、再生が終了するサビ部分の再生を再設定して（Ｓ９２３５）、本処理を終了する。このＳ９２３５の処理を実行することで、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分をループ再生させることができる。よって、１の大当たりの間により多くの回数、サビ部分を再生することができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

【１３５０】

一方、Ｓ９２３４の処理において、未処理のコマンドの中に音声用ループ再生コマンドが含まれていないと判別した場合は、次に、未処理のコマンドの中に音声用仮選曲コマンド（選曲エリアに新たに配置された楽曲のサビ部分のループ再生を指示するコマンド）が含まれているか否かを判別する（Ｓ９２３６）。Ｓ９２３６の処理において、未処理のコマンドの中に音声用仮選曲コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ９２３６：Ｙｅｓ）、選曲エリアに新たに配置された（仮選曲された）項目（楽曲）のサビ部分をループ再生させるための仮選曲コマンド処理を実行して（Ｓ９２３７）、本処理を終了する。この仮選曲コマンド処理（Ｓ９２３７）の詳細については、図１６８を参照して後述する。

【１３５１】

また、Ｓ９２３６の処理において、未処理のコマンドの中に音声用仮選曲コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９２３６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に音声用ループ解除コマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ９２３８）。Ｓ９２３８の処理において、未処理のコマンドの中に音声用ループ解除コマンド（５ラウンド大当たりにおいて、仮選曲された楽曲のサビ部分のループ再生の解除を指示するコマンド）が含まれていると判別した場合は（Ｓ９２３８：Ｙｅｓ）、仮選曲フラグ３０３ｇをオフにすることで、仮選曲された楽曲のサビ部分のループ再生の解除を設定して（Ｓ９２３９）、本処理を終了する。このＳ９２３９の処理においてサビ部分のループ再生を解除しておくことにより、サビ部分の再生時間が経過して以降は、楽曲用データの再生順に従って楽曲用データを順番に再生させることができる。これにより、ラウンド数が少なく、大当たりが終了するまでの期間（即ち、楽曲を再生可能な期間）が短くなり易い５ラウンド大当たりにおいて、楽曲を決定した時点から（即ち、選曲期間の終了を待たずに）楽曲を再生させることができる。よって、ラウンド数が少ない５ラウンド大当たりにおいて、大当たり終了までの比較的短い期間を有効利用して楽曲を再生させることができる。

【１３５２】

一方、Ｓ９２３８の処理において、未処理のコマンドの中に音声用ループ再生コマンドが含まれていないと判別した場合は、処理をＳ９２２１へと移行する。

【１３５３】

次に、図１６８を参照して、上述した仮選曲コマンド処理（Ｓ９２３７）の詳細について説明する。この仮選曲コマンド処理（Ｓ９２３７）は、上述した通り、選曲エリアに新たに配置された（仮選曲された）項目（楽曲）のサビ部分をループ再生させるための処理である。

【１３５４】

仮選曲コマンド処理（図１６８参照）では、まず、ランダム選曲を示す仮選曲コマンドであるか否かを判別し（Ｓ９５０１）、ランダム選曲を示す仮選曲コマンドであると判別した場合は（Ｓ９５０１：Ｙｅｓ）、選曲期間用楽曲の再生を設定して（Ｓ９５０２）、本処理を終了する。一方、Ｓ９５０１の処理において、受信した仮選曲コマンドが、ランダム選曲を示す仮選曲コマンドではないと判別した場合は（Ｓ９５０１：Ｎｏ）、コマンドが示す楽曲に対応する音声ファイル（楽曲用データ群）を音声ファイル記憶エリア３０２ａから読み出して、読み出した音声ファイルを楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納する（Ｓ９５０３）。

【１３５５】
Ｓ９５０３の処理が終了すると、次いで、楽曲用ポインタ３０３ｂに対して、コマンドにより通知された楽曲のサビ１部分に対応するポインタ値を設定すると共に、サビ１部分の再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに設定する（Ｓ９５０４）。次に、楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を最大値格納エリア３０３ｃに格納し（Ｓ９５０５）、サビ１部分に対応する楽曲用データの再生を設定する（Ｓ９５０６）。そして、仮選曲フラグ３０３ｇをオンに設定して（Ｓ９５０７）、本処理を終了する。
【１３５６】
この仮選曲コマンド処理（図１６８参照）を実行することにより、仮選曲された楽曲のサビ１部分のループ再生を開始させることができる。これにより、遊技者に対して、選曲メニュー画面に表示される楽曲名だけでなく、楽曲のサビ部分のメロディーも加味して好みの楽曲を選択させることができる。よって、楽曲を選択する際の遊技者の利便性を高めることができる。
【１３５７】
次に、図１６９のフローチャートを参照して、上述したメイン処理１１（図１６６参照）の中で実行される仮選曲期間中処理（Ｓ９０２２）の詳細について説明する。この仮選曲期間中処理（Ｓ９０２２）は、上述した通り、楽曲が仮選曲されている（選曲エリアに配置されている）場合において、楽曲のサビ部分をループ再生させるための処理である。
【１３５８】
この仮選曲期間中処理（図１６９参照）では、まず、仮選曲フラグ３０３ｇがオンであるか否かを判別して（Ｓ９６０１）、仮選曲フラグ３０３ｇがオフであると判別した場合は（Ｓ９６０１：Ｎｏ）、楽曲が仮選曲されていないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９６０１の処理において、仮選曲フラグ３０３ｇがオンであると判別した場合は（Ｓ９６０１：Ｙｅｓ）、再生中の楽曲用データの再生終了タイミングであるか否かを判別し（Ｓ９６０２）、再生終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ９６０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【１３５９】
一方で、Ｓ９６０２の処理において、再生中の楽曲用データの再生終了タイミングである（楽曲用タイマ３０３ｄの値が０である）と判別した場合は（Ｓ９６０２：Ｙｅｓ）、サビ１部分の再生開始を再設定し（Ｓ９６０３）、楽曲用タイマ３０３ｄに対してサビ１部分に対応する再生時間を再設定して（Ｓ９６０４）、本処理を終了する。
【１３６０】
この仮選曲期間中処理（図１６９参照）を実行することにより、仮選曲された（選曲エリアに配置された）楽曲のサビ１部分を繰り返し再生させることができる。よって、好みの楽曲をより容易に選択させることができるので、遊技者の利便性を高めることができる。
【１３６１】
以上説明した通り、本第４制御例におけるパチンコ機１０では、履歴エリアに対して設定する項目が少ない（３個未満の）場合に、履歴エリアの空きエリア（選択頻度が高い項目が配置されなかったエリア）に対して配置させる項目の優先順位（優先度）を規定しておく構成としている。この優先順位は、より多くの遊技者が知っている可能性が高い楽曲（例えば、パチンコ機１０のモチーフとなった作品のテーマ曲（オープニング曲）や、エンディング曲、挿入歌等）ほど高くなるように設定されている。このように構成することで、楽曲の選択回数が少ない場合であっても、遊技者が選択する可能性の高い楽曲を履歴エリアに配置させることができるので、遊技者の利便性を高めることができる。
【１３６２】
また、本第４制御例では、最終ラウンドの間にサビ部分の再生が終了した場合に、最終ラウンドの進行状況に応じてサビ部分を繰り返して再生させるか否か判別する構成としている。より具体的には、サビ部分の再生が終了してから最終ラウンドが終了するまでの間（若しくはエンディング演出を遅延させることが可能な期間が終了するまでの間）にサビ

部分を終了させることができる可能性が高ければ、サビ部分を繰り返して再生させ、サビ部分が途中で終了してしまう（サビ部分の再生途中でエンディング演出が開始されてしまう）可能性が高ければ、サビ部分を繰り返さずに楽曲用データの再生順に従って再生を設定する構成としている。このように構成することで、最終ラウンドにおいてサビ部分が途中で打ち切られずに、完全な形で再生できる可能性を高くすることができる。

【１３６３】

更に、本第４制御例では、選曲期間において遊技者が操作ボタン２３０を操作することで選曲エリアに異なる項目を配置させる（仮選曲する）毎に、配置させた項目に対応する楽曲のサビ部分を再生させる構成としている。これにより、選曲メニュー画面に表示された楽曲名だけでなく、楽曲における最も特徴的なサビ部分のメロディーを加味して楽曲を選択させることができる。また、本第４制御例では、選曲期間において楽曲が決定された場合に、大当たりのラウンド数に応じて、楽曲の再生開始位置や再生開始タイミングを可変させる構成としている。具体的には、ラウンド数が多い（１６ラウンドの）大当たりの場合には、選曲期間が終了した時点で、楽曲の先頭から（イントロ部分）から再生を開始させ、１０ラウンド、および８ラウンドの大当たりの場合には、選曲期間が終了した時点で、楽曲のＡメロ部分から（即ち、イントロ部分をスキップして）再生を開始させる構成としている。一方で、ラウンド数が少ない（５ラウンドの）大当たりの場合には、遊技者が楽曲を決定した時点で、既に再生中のサビ部分の続きからそのまま楽曲の再生を継続させる（選曲期間が終了する前から楽曲を再生させる）構成としている。このように構成することで、少ないラウンド数の場合でも、サビ部分をより長い時間、遊技者に聴かせることができる。

【１３６４】

なお、本第４制御例では、履歴エリアに配置させる項目が少ない場合（遊技者が１回以上選択した楽曲が３個未満の場合）に、履歴エリアの空きエリアに対して、優先度規定テーブル２２２ｄａに規定されている優先度が高い楽曲を示すデータから順に格納する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、履歴エリアの空きエリアの個数とは無関係に、履歴エリアに配置した項目に続けて、優先度が高い楽曲を示すデータから順に項目配置格納エリア２２３ａａに格納する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が多くの楽曲を選択している場合であっても、遊技者が選択する可能性が比較的高い（優先度が高い）楽曲を、比較的少ない操作回数で選曲エリアに移動させることができる配置に設定することができる。

【１３６５】

本第４制御例では、選曲メニュー画面の初期配置を決定する際に、項目配置格納エリア２２３ａａの各記憶領域のうち、少ない操作回数で選択可能な範囲（項目配置格納エリア２２３ａａにおける履歴エリア）に対して、選択回数が１個以上の項目のうち、選択回数が多い順に最大３つの項目を格納する構成としていた。そして、履歴エリアに配置した項目が３つ未満であれば、選択回数が０個の項目の中から履歴エリアの空きエリアに配置させる項目を追加して設定する構成としていたが、本制御は、選曲メニュー画面の初期配置を決定する際の制御に限られるものではない。ＲＡＭ等の記憶手段における特定範囲の記憶領域に対し、予め定められている個数のデータを設定する制御であれば転用することができる。言い換えれば、記憶手段のうち、第１の記憶領域と、第２の記憶領域とに対して予め定められている個数のデータを設定する場合であり、且つ、第１の記憶領域には特定条件を満たしているデータを格納し、第２の記憶領域にはそれ以外のデータを配置させる制御を行うものであれば転用可能である。具体的には、例えば、複数の項目の中から１の項目を選択する所定のメニュー画面（例えば、遊技メニュー画面や、リーチ演出における演出態様を選択するためのメニュー画面）において、遊技者が選択可能な項目と、選択不可能な項目とを含む複数の項目を同時に表示させる場合（例えば、遊技者が予め設定されている所定のミッション（課題）を達成する毎に、選択可能な項目が増えていく仕様のメニューを表示させる場合）に転用してもよい。つまり、特定の表示範囲に対しては、遊技者が選択可能な項目を優先的に配置させ、他の表示範囲に残りの項目を配置させるための

データ設定を行う際の制御に転用してもよい。この場合は、まず、特定の表示範囲に表示させる項目に対応するデータを設定する。そして、特定の表示範囲に表示させるために十分な個数の項目を設定することができた場合は、続けて残りのデータを他の表示範囲に表示させる項目として設定する。一方、特定の表示範囲に表示させることができる項目数未満の個数の項目が遊技者に選択可能な状態の場合には、特定の表示範囲に表示させる項目として、遊技者が選択不可能な項目の中から優先度が高い項目の順に特定の表示範囲に表示されるようにデータを設定する構成としても良い。この場合の優先度の設定方法としては、例えば、選択可能な状態に切り替わり易い項目（難易度が比較的容易なミッションを達成することで選択可能な状態に切り替わる項目）ほど、優先度が高くなるように設定してもよい。

【１３６６】

本第４制御例では、履歴エリアに配置させる項目（選択回数が１回以上の項目）が３個に満たない場合に、履歴エリアに追加して配置させる項目の優先度（優先順位）として、パチンコ機１０のモチーフとなった作品で使用された頻度が高い楽曲（オープニング曲（テーマ曲）、エンディング曲、挿入歌等）ほど優先度が高くなる構成としていたが、これに限られるものではない。優先度は任意に設定して良く、例えば、パチンコ機１０における遊技の中で使用される頻度が高い楽曲（例えば、リーチ演出中に再生される楽曲等）ほど優先度が高くなるように構成してもよい。また、例えば、通常遊技中に遊技者が優先度を設定することが可能に構成してもよい。

【１３６７】

本第４制御例では、選択回数が１以上の楽曲が少ない（３個未満）場合に、優先度規定テーブル２２２ｄａに規定されている優先度が高い楽曲を優先して履歴エリアに配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりの選曲期間において遊技者により選択された回数を、選曲回数格納エリア２２３ａｃにおいてカウントしておくのに加え、通常遊技中に再生された楽曲（例えば、スーパーリーチ演出に発展することにより再生された楽曲）の再生回数をカウントしておく構成としてもよい。そして、遊技者の選択回数が少ない間は、通常遊技中に再生された回数が多い楽曲を履歴エリアの空きエリア（遊技者の選択回数が１以上の楽曲を格納した後の残りの記憶領域）に対して格納する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が遊技中に聴いたことがある楽曲を履歴エリアに配置することができる。遊技者が自発的に楽曲を選択する場合のほとんどは、自己が聴いたことがある楽曲を選択するので、確実に聴いたことがある楽曲（通常遊技中に再生済みの楽曲）を履歴エリアに配置させる構成とすることで、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（メニュー項目）を、操作ボタン２３０に対する少ない操作回数（３回以内）で選択可能な範囲に配置させることができる。よって、遊技者の利便性をより高めることができる。この変形例について、図１７０から図１７２を参照して、より詳細に説明を行う。

【１３６８】

＜第４制御例の変形例＞

図１７０は、第４制御例の変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に追加された演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄを示した図である。この演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄは、通常遊技中に実行される変動表示演出において楽曲が再生（使用）された回数を、楽曲の種別毎に記憶しておくための記憶領域である。図１７０に示した通り、演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄは、楽曲の種別（楽曲Ａ～楽曲Ｚ）毎に、通常遊技中に再生（使用）された回数を示すデータが対応付けて記憶されるように構成されている。即ち、選曲回数格納エリア２２３ａｃ（図１０５（ｂ）参照）と同様の構成となっている。図１７０の例では、楽曲Ｃ、および楽曲Ｚが通常遊技中にそれぞれ１回ずつ再生され、他の楽曲が再生されていない場合を例示している。

【１３６９】

この演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄに記憶されている各楽曲の再生回数は、本変形例における変動表示設定処理１２（図１７２参照）の中で、変動パターン演出の詳細な

態様を決定し、表示用変動パターンコマンドを設定した後で、当該決定された変動パターン演出において再生される楽曲が存在する場合に、当該楽曲の再生回数に１が加算される（図１７２のＳ４５３２参照）。また、この演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄに記憶されている各楽曲の再生回数（使用回数）は、選曲メニュー画面の初期配置において、履歴エリアに配置させる項目を設定する際に参照される（図１７１のＳ５２８１）。

【１３７０】

＜第４制御例の変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１７１、および図１７２を参照して、本変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図１７１を参照して、本変形例における履歴エリア設定処理１２（Ｓ５２４１）の詳細について説明する。図１７１は、履歴エリア設定処理１２（Ｓ５２４１）を示したフローチャートである。この履歴エリア設定処理１２（Ｓ５２４１）は、第４制御例における履歴エリア設定処理（図１６３参照）に代えて実行され、履歴エリア設定処理（図１６３参照）と同様に、選曲メニュー画面における履歴エリアに配置させる項目（楽曲）を決定するための処理である。

【１３７１】

この第４制御例の変形例における履歴エリア設定処理１２（図１７１参照）のうち、Ｓ５２７１～Ｓ５２７７の各処理では、それぞれ第４制御例における履歴エリア設定処理（図１６３参照）のＳ５２７１～Ｓ５２７７の各処理と同一の処理が実行される。また、本変形例における履歴エリア設定処理１２（図１７１参照）では、Ｓ５２７４の処理が終了すると、次いで、演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄのデータ（通常遊技中に各楽曲が再生された回数に対応するデータ）を読み出して（Ｓ５２８１）、通常遊技中に１回以上再生された楽曲の数が、Ｓ５２７４の処理において履歴エリアにデータが格納されなかった空きエリアのエリア数以上であるか否かを判別する（Ｓ５２８２）。

【１３７２】

Ｓ５２８２の処理において、通常遊技中に１回以上再生された楽曲の数が、履歴エリアの空きエリアのエリア数以上であると判別した場合は（Ｓ５２８２：Ｙｅｓ）、演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄに格納されている再生回数が多い順に、履歴エリアの空きエリアのエリア数分の楽曲に対応するデータを読み出し（Ｓ５２８３）、読出したデータを履歴エリアの空きエリアに対して再生回数が多い順に格納して（Ｓ５２８４）、本処理を終了する。

【１３７３】

一方、Ｓ５２８２の処理において、通常遊技中に１回以上再生された楽曲の数が、履歴エリアの空きエリアのエリア数未満であると判別した場合は（Ｓ５２８２：Ｎｏ）、通常遊技中の再生回数が１以上となっている楽曲を読み出し（Ｓ５２８５）、読み出した全ての楽曲を履歴エリアの空きエリアに格納して（Ｓ５２８６）、処理をＳ５２７５に移行する。

【１３７４】

この履歴エリア設定処理１２（図１７１参照）を実行することで、遊技者によって楽曲が選択された回数が少ない場合において、遊技者が通常遊技中に聴いたことがある楽曲を履歴エリアに配置することができる。よって、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（項目）を履歴エリアに優先的に配置させることができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１３７５】

次に、図１７２を参照して、第４制御例の変形例における変動表示設定処理１２（Ｓ４１８２）の詳細について説明する。図１７２は、変動表示設定処理１２（Ｓ４１８２）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理１２（Ｓ４１８２）は、第４制御例（および第３制御例）における変動表示設定処理１０（図１５０参照）に代えて実行される処理であり、変動表示設定処理１０（図１５０参照）と同様に、第３図柄表示装置８１において変動演出（変動表示演出）を実行させるために、主制御装置１１０より受信した

変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定するための処理である。

【１３７６】

この第４制御例の変形例における変動表示設定処理１２（図１７２参照）のうち、Ｓ４５０１～Ｓ４５０９，Ｓ４５２１、およびＳ４５２２の各処理では、それぞれ第４制御例（および第３制御例）における変動表示設定処理１０（図１５０参照）のＳ４５０１～Ｓ４５０９，Ｓ４５２１、およびＳ４５２２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例の変形例における変動表示設定処理１２（図１７２参照）では、Ｓ４５０４の処理が終了すると、次いで、Ｓ４５０４の処理で設定した表示用変動パターンコマンドによって実行される変動表示演出が、楽曲の再生を伴う演出内容であるか否かを判別する（Ｓ４５３１）。なお、本変形例では、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行される場合に、リーチの種別に対応する楽曲の一部が再生されるように構成されている。

【１３７７】

Ｓ４５３１の処理において、今回の変動表示演出が、楽曲の再生を伴う演出内容であると判別した場合は（Ｓ４５３１：Ｙｅｓ）、次いで、演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄのうち、今回の変動表示演出の実行中に再生される楽曲に対応する再生回数に１を加算して（Ｓ４５３２）、処理をＳ４５２１に移行する。一方、Ｓ４５３１の処理において、今回の変動表示演出が、楽曲の再生を伴わない演出内容（例えば、完全外れの変動パターンに対応する変動表示演出）であると判別した場合は（Ｓ４５３１：Ｎｏ）、Ｓ４５３２の処理をスキップして、処理をＳ４５２１に移行する。

【１３７８】

以上説明した通り、第４制御例の変形例では、遊技者により選択されたことがある楽曲が少ない（３個未満）場合に、通常遊技中において、変動表示演出の実行中に再生（実行）された楽曲（音声演出）に対応する画像を優先的に履歴エリア（少ない操作回数で選択可能なメニュー位置）に配置させる構成としている。このように構成することで、遊技者により選択されたことがある楽曲が少ない（３個未満）場合であっても、遊技者が聴いたことがある楽曲を履歴エリアに配置することができる。よって、楽曲の選択回数に拘わらず、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（メニュー項目）を、操作ボタン２３０に対する少ない操作回数（３回以内）で選択可能な範囲に配置させることができるので、遊技者の利便性をより高めることができる。

【１３７９】

なお、本変形例では、楽曲の選択回数が少ない（１回以上選択された楽曲が３個未満の）場合に、履歴エリアの空きエリアに対して通常遊技中に再生されたことがある楽曲に対応する画像（項目）を優先的に配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、履歴エリアに配置させる項目として、まず、通常遊技中に再生された回数が多い楽曲を優先的に配置させる構成とし、履歴エリアに空きエリアが生じている場合には、遊技者が選曲期間において選択（決定）した回数が多い楽曲に対応する画像を空きエリアに配置させる構成としてもよい。また、例えば、遊技者が選択した回数が多い楽曲を履歴エリアに配置させた後で、履歴エリアに対して空きエリアが生じているか否かに拘わらず、選択回数が多い楽曲に対応する画像に続けて、通常遊技中に再生された回数が多い順に最大３個（所定の上限数）の楽曲に対応する画像を配置させる構成としてもよい。

【１３８０】

上記第４制御例、およびその変形例では、ランダム選曲を遊技者が仮選曲した場合、およびランダム選曲を遊技者が決定した場合に、選曲期間用の楽曲が再生される構成とし、ランダムな抽選により決定された楽曲が何であるのかを、選曲期間が経過するまで識別不可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、ランダム選曲を遊技者が決定した時点で、ランダムな抽選により決定された楽曲のサビ部分の再生を開始させる構成としてもよい。また、例えば、ランダム選曲を遊技者が仮選曲した時点で再生させる楽曲を抽選により決定し、他の項目と同様にサビ部分のループ再生を開始させる構成としてもよい。このように構成することで、抽選により決定された楽曲を選曲期間中に遊技者が

識別可能となるので、抽選により決定された楽曲が気に入らなかった場合に、他の項目を選択し直す機会を与えることができる。よって、遊技者の利便性をより高めることができる。なお、これらの場合において、１の選曲期間において遊技者がランダム選曲を仮選曲、または決定する毎に、ランダムな抽選による楽曲の決定をやり直す構成としてもよいし、ランダム選曲が決定された場合に再生される楽曲を、１の選曲期間において最初に抽選により決定された楽曲に固定する構成としてもよい。ランダム選曲を仮選曲、または決定する毎に、ランダムな抽選による楽曲の決定をやり直す構成にすることで、選曲期間の間に、好みの楽曲が再生されるまでランダム選曲の仮選曲、または決定を繰り返すという選択肢を遊技者に与えることができる。よって、ランダム選曲により好みの楽曲を再生させることができるか否かを選曲期間中における１つの楽しみとして大当たり中の遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。これに対して、ランダム選曲が決定された場合に再生される楽曲を、１の選曲期間において最初に抽選により決定された楽曲に固定する構成とした場合には、再生された時点で確変大当たりが確定する「楽曲ａ」が抽選で決定されるかどうかの機会を、１の大当たりにおいて１回に限ることができる。よって、ランダム選曲を仮選曲、または決定した場合に「楽曲ａ」が再生されなかったとしても、たまたま抽選に外れただけだと思わせることができるので、遊技者の確変大当たりに対する期待感を維持させることができる。

【１３８１】

上記第４制御例、およびその変形例では、選曲期間中に仮選曲された楽曲のサビ部分をループ再生させる構成としているが、これに限られるものではなく、仮選曲された楽曲の再生位置は任意に定めることができる。また、仮選曲されたことに基づいて再生する楽曲と、選曲期間が経過した後に再生する楽曲とで、音量を異ならせる構成としてもよい。例えば、仮選曲された楽曲の音量を小さくし、選曲期間が経過した後に再生する楽曲の音量を大きくすることにより、遊技者が選択した楽曲をより大きな音量で遊技者に聴かせることができる。よって、楽曲を聴いた遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。また、仮選曲した楽曲の音量を大きくすることで、選曲期間中に仮選曲された楽曲のサビ部分のメロディーをより明快に遊技者に認識させることができる。よって、好みの楽曲であるか否かをより容易に判断することができるので、遊技者の楽曲選択時における利便性を向上させることができる。

【１３８２】

上記第４制御例、およびその変形例では、疑似少ラウンド演出が決定された場合の一部において、疑似少ラウンド演出により報知されたラウンド数に対応する楽曲の再生態様とは異なる再生態様で楽曲を再生することにより、疑似少ラウンド演出が実行されているか否かを事前に察知させることができる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、再生態様に代えて、表示態様の一部を疑似少ラウンド演出によって報知されたラウンド数とは異なるラウンド数に対応する態様に設定することで、疑似少ラウンド演出が実行されているのか否かを疑似少ラウンド演出が終了する前（継続演出が実行される前）に遊技者が察知可能な場合を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、第３図柄表示装置８１における小領域Ｄｓ２に表示されるキャラクタをラウンド数に応じて異ならせる構成とし、疑似少ラウンド演出が決定された場合は基本的に疑似少ラウンド演出により報知されたラウンド数に対応するキャラクタが表示されるが、所定の割合（例えば、１０％の割合）で、小領域Ｄｓ２に表示されるキャラクタを実際のラウンド数に対応するキャラクタを表示させる構成としてもよい。このように構成することで、第３図柄表示装置８１により注目して大当たり中の遊技を行わせることができる。

【１３８３】

上記第４制御例、およびその変形例では、疑似少ラウンド演出が実行される場合に、疑似少ラウンド演出により報知されたラウンド数に対応する楽曲の再生態様に設定するか、実際のラウンド数に対応する楽曲の再生態様に設定するかを抽選により決定する構成としていたが、本制御は、疑似少ラウンド演出が実行される場合に限定されるものではない。有利な状態に移行した（または今後移行することが決定している）場合において、一時的

に、不利な状態に移行した（または今後移行することが決定している）場合に実行される演出と区別し難い態様の演出を実行するものであれば適用することができる。具体的には、例えば、偶数図柄報知の確変大当たりと、偶数図柄報知の通常大当たりとでは、大当たりのオープニング演出やオープニング用の楽曲として基本的に同一の表示態様および音声態様となるように設定する。一方、奇数図柄報知の確変大当たりの場合には、大当たりのオープニング演出やオープニング用の楽曲として、偶数図柄報知の通常大当たり等におけるオープニングの表示態様および音声態様とは異なる態様を設定する構成とする。この場合において、偶数図柄報知の確変大当たりとなった場合の一部（例えば、１０％の割合）で、オープニング用の楽曲として、奇数図柄報知の確変大当たりとなった場合と同一の楽曲を再生する構成としてもよい。このように構成することで、偶数図柄で大当たりが報知されたが、実は確変大当たりであったということを、遊技者に対して察知させることができる。よって、オープニング期間中の音声態様をより集中して聴かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、オープニング用の楽曲を可変させるのに代えて、又は加えて、オープニング演出の表示態様を、偶数図柄報知の確変大当たりとなった場合の一部（例えば、１０％の割合）で、奇数図柄報知の確変大当たりになった場合と同一の表示態様に設定する構成としてもよい。このように構成することで、オープニング期間中の表示態様により注目して遊技を行わせることができる。また、これらの変形例は、オープニング期間中の表示態様および音声態様に限られるものではない。大当たり中における所定のラウンドにおける表示態様、または音声態様に対して本制御を適用してもよいし、所定のインターバル期間における表示態様、または音声態様に対して本制御を適用してもよいし、エンディング期間における表示態様、または音声態様に対して本制御を適用してもよい。

【１３８４】

上記第４制御例、およびその変形例では、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂを用いて、疑似少ラウンド演出の実行可否と、楽曲の再生態様の抽選態様との両方を同時に抽選可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、疑似少ラウンド演出が決定された場合に、楽曲の再生態様として疑似少ラウンド演出により報知されるラウンド数に対応する再生態様を設定するか、本来のラウンド数に対応する再生態様を設定するか抽選するための専用のデータテーブルを別個に設ける構成としてもよい。

【１３８５】

上記第４制御例、およびその変形例では、疑似少ラウンド演出が実行される場合に、疑似少ラウンド演出で報知されるラウンド数に対応する再生態様を設定するか、本来のラウンド数に対応する再生態様を設定するかを抽選により選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、疑似少ラウンド演出が実行される場合には、必ず本来のラウンド数に対応する再生態様を設定する構成としてもよい。このように構成することで、楽曲の再生態様をより注意深く確認させることができる。

【１３８６】

上記第３、第４制御例、および第４制御例の変形例では、ランダム選曲を遊技者が決定したことにより実行されるランダムな抽選で決定された楽曲が再生された場合についても、選曲回数格納エリア２２３ａｃに記憶されている再生回数に対して１を加算する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、ランダム選曲を決定したことにより再生された楽曲については、再生回数のカウントの対象から除外する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が自発的に選択した楽曲の選択回数のみをカウントすることができるので、履歴エリアに配置させる項目として、より遊技者が選択する可能性が高い項目を配置させることができる。

【１３８７】

上記第２、および第３制御例では、選曲期間（１ラウンド目）において、選曲期間専用の楽曲を再生し、１ラウンド目の終了時から、遊技者が選択した楽曲を再生する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、選曲メニュー画面において遊技者が上ボタンＵＢや下ボタンＤＢを操作（押下）する毎（点灯した見た目の表示態様となる項目

が切り替わる毎）に、選曲エリアに新たに配置された項目のサビ部分を再生する構成としてもよい。このように構成することで、楽曲のタイトル（楽曲名）だけでなく、楽曲における最も特徴的なサビ部分の音声態様も加味して、大当たりの間に再生する楽曲を決定させることができるので、楽曲をより選択し易くすることができる。また、この場合において、今回の大当たりがラウンド数の少ない大当たり（例えば、５ラウンド大当たり）である場合に、遊技者が中央ボタンＣＢを押下して選択した際の再生位置の続きからそのまま楽曲の再生を継続させる構成としてもよい。このように構成することで、ラウンド数が少ない大当たりの残りの期間を用いて、より効果的に楽曲を再生することができる。

【１３８８】

上記各制御例では、所定期間（確変状態中や、大当たり中）において実行される興趣演出のうち、音声による演出の演出態様（再生される楽曲の種別）を遊技者が選択することができる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置８１において表示される表示演出の演出態様を選択することが可能に構成してもよい。

【１３８９】

上記各制御例では、再生する楽曲の種別毎に、楽曲用データ群を設け、予め定めた順番で楽曲用データ群を構成する各データを再生することにより１の楽曲を再生する構成としていたが、これに限られるものではない。１の楽曲を開始から終了まで再生することができる１のデータのみを、楽曲の数だけ設ける構成としてもよい。この場合において、再生位置を識別可能な形式のデータ構成としておき、再生位置を、少なくともパート単位で可変させることが可能に構成してもよい。このように構成することで、上述した第１制御例のように、楽曲が選択された経緯に応じて、異なる再生位置から楽曲の再生を開始させることができる。また、上述した第２制御例のように、大当たりの最終ラウンドのラウンド期間中にサビ部分が再生される可能性が高くなるように、再生位置を可変させることができる。

【１３９０】

上記各制御例では、選曲エリアに配置する項目のみをランダムな抽選により決定し、他の項目（履歴エリア以外のメニュー位置に配置させる項目）については、選曲エリアに配置する項目を基準として予め定められた順序（アルファベット順）で配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、他の項目についても、ランダムな抽選により決定する構成としてもよい。

【１３９１】

上記各制御例では、選曲メニュー画面の初期配置において、少ない操作回数で選択できる範囲に、遊技者の選択頻度が高い項目を配置させ、選曲エリアに対してランダムな抽選により選択した１の項目を配置させ、これら以外の項目を、選曲エリアに配置させた項目を基準として予め定めた順序で配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遊技者が選曲メニュー画面における項目の配置を操作ボタン２３０に対する操作等によって自由にカスタムできるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が選択したいと考える楽曲を、予め操作回数が少ない範囲で選択可能な位置に配置させておくことができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１３９２】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１３９３】

例えば、上記第１～第４実施形態、および第７実施形態では、遊技球が入球することで大当たりの開始契機となる作動入賞口を１又は複数設ける構成としていたが、大当たりの開始契機はこれに限られるものではない。例えば、遊技者の手が届く範囲にスイッチ等の操作手段を設ける構成とし、特別図柄の抽選で大当たりとなってから当該操作手段に対して特定の操作を行った場合に大当たりが開始される構成としてもよい。このように構成することで、簡単に大当たりを開始させることができるので、作動入賞口を狙って遊技球を

発射したにも拘わらず作動入賞口に入球しなかった等により遊技者を落胆させてしまうことを防止できる。

【１３９４】

＜第８実施形態＞

次に、図１７３から図１８５を参照して、第８実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり待機状態に移行し、その大当たり待機状態の間に作動入賞口６６０へと遊技球を入球させた場合に大当たりが開始される構成としていた。また、作動入賞口６６０は遊技盤１３の右上側に１箇所のみ設ける構成としていた。即ち、大当たり待機状態となった場合には、大当たり種別によらず、遊技盤１３の右上側に向かって遊技球を発射して作動入賞口６６０へと遊技球を入球させない限り、大当たりが開始されない構成としていた。

【１３９５】

これに対して本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、複数の作動入賞口を設ける構成とし、大当たり待機状態において入賞した作動入賞口の種別に応じて開始される大当たりの種別（有利度合い）を異ならせる構成とした。より具体的には、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃ、および特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０の４つの作動入賞口を設ける構成とし、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、および特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０のどちらかへと遊技球が入球した場合には、ラウンド数が１６ラウンドの大当たりが開始される一方で、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのどちらかへと遊技球が入球した場合には、ラウンド数が４ラウンドの大当たりが開始される構成としている。この第８実施形態におけるパチンコ機１０では、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球を入球させることにより大当たりを開始させることができれば、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球し易い状態を形成することができるので、次回の大当たり待機状態において特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、２回の大当たりにおいて連続してラウンド数が多い（即ち、遊技者に有利な）１６ラウンド大当たりとなるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３９６】

この第８実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１３９７】

まず、図１７３を参照して、本第８実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１７３は、本第８実施形態における遊技盤１３の正面図である。図１７３に示した通り、本第８実施形態における遊技盤１３では、可変表示装置ユニット８０の下方に、遊技球をＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのいずれかに振り分けるための振分装置６７００が設けられている。この振分装置６７００は、正面視右方に遊技球が内部へと入球可能となる開口部と、その開口部を開閉するための作動ゲート６７００ａとが設けられている。この作動ゲート６７００ａは、通常時においては遊技球が振分装置６７００の内部へと入球不可能な閉鎖状態（閉鎖位置）となり、大当たり待機状態の間のみ、振分装置６７００の内部へと入球可能となる開放状態（開放位

置）となる。
【１３９８】
図１７３に示した通り、振分装置６７００の内部には、開口部から入球した遊技球が流下可能な誘導流路６７００ｂと、その誘導流路６７００ｂを流下した遊技球を、３つの作動入賞口（ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃ）のいずれかへとランダムに振り分けるための３穴クルーン６７１０とが設けられている。大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球すると、ラウンド数が１６ラウンドの大当たりが開始される一方で、大当たり待機状態において通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのいずれかへと入球すると、ラウンド数が４ラウンドの大当たりが開始される。
【１３９９】
３穴クルーン６７１０は、公知のクルーン手段で構成されており、すり鉢形状の内壁の底面部分に３つの作動入賞口が設けられている。誘導流路６７００ｂを流下して３穴クルーン６７１０へと流入した遊技球は、すり鉢状の内壁を所定期間転動した後、いずれかの作動入賞口へと入球する。なお、３穴クルーン６７１０へと流入した遊技球が各作動入賞口へと入球する割合は均等となっている。即ち、振分装置６７００へと入球した遊技球がＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃへと入球する確率（割合）は、各１／３である。言い換えれば、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１６ラウンド大当たりとなる確率（ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと振り分けられる確率）は１／３であり、４ラウンド大当たりとなる確率（通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのどちらかに振り分けられる確率）は２／３である。
【１４００】
図１７３に示した通り、本第８実施形態における遊技盤１３では、振分装置６７００に対して正面視左下方向に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が設けられている。この特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０は、大当たり待機状態において遊技球が入球することで、１６ラウンド大当たりの開始が設定される作動入賞口の一種である。即ち、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０は、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａと同一の機能を有する作動入賞口である。この特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０には、図１７３に示した通り、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を開放、および閉鎖させることが可能な非電動役物６７２０ａが付随して設けられている。
【１４０１】
非電動役物６７２０ａは、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａの内部に設けられている図示しない開放機構と接続されており、非電動役物６７２０ａが閉鎖されている間にＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球する（遊技球が開放機構を通過する）ことにより、非電動役物６７２０ａが機械的に（電気的な制御を用いずに）開放されるように構成されている。なお、開放機構は、非電動役物６７２０ａを開放する機能のみを有しており、非電動役物６７２０ａが開放されている状態において、更にＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球した（遊技球が開放機構を通過した）としても、非電動役物６７２０ａの状態が変わる（非電動役物６７２０ａが閉鎖される）ことはない。
【１４０２】
また、非電動役物６７２０ａは、開放状態の間に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０の内部に設けられている図示しない閉鎖機構を遊技球が通過することで、非電動役物６７２０ａが機械的に（電気的な制御を用いずに）閉鎖される。なお、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０は、他の作動入賞口とは異なり、可変表示装置ユニット８０に対して正面視左側の流路を流下した遊技球が入球可能となる位置に設けられている。即ち、他の作動入賞口（ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃ）に対して遊技球を入球させるためには、作動ゲート６７００ａが開放されている間に右打ちを行えば良いのに対して、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０に対して遊技球を入球させるためには、非電動役物６７２０ａが開放されている間に左打ちを行えば良い。
【１４０３】

なお、上述した通り、非電動役物６７２０ａは、通常時は閉鎖されており、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球した場合にのみ開放される。つまり、非電動役物６７２０ａが閉鎖されている状態で大当たりになり、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球すると、ラウンド数が最も多い１６ラウンドの大当たり遊技（遊技者にとって有利な種別の大当たり）が実行される上に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態にすることができる。よって、次に大当たりとなるまでの間に特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球しなければ（遊技球が閉鎖機構を通過しなければ）、次回の大当たり待機状態において左打ちを行うだけで、容易に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球を入球させて１６ラウンド大当たり（遊技者にとって有利な種別の大当たり）を開始させることができる。なお、本第８実施形態では、大当たり終了後の遊技状態として、次回の大当たりまで継続する確変状態、または時短回数が１００回の時短状態のうち、どちらかが大当たり種別（確変大当たりであるか、通常大当たりであるか）に応じて設定される。即ち、特別図柄の抽選で外れ続けたとしても、最低でも特別図柄の抽選が１００回終了するまでの間、普通図柄の時短状態が継続するので、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放され易くなる。このため、少なくとも特別図柄の抽選が１００回終了するまでは、右打ちにより第２入球口６４０を狙って遊技を行うことになる（遊技者が左打ちを行うことがない）ため、大当たり終了後、即座に特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球してしまい、非電動役物６７２０ａが閉鎖されてしまうことを抑制（防止）することができる。これにより、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球して大当たりが開始された場合に、遊技者にとって最も有利な１６ラウンドの大当たりに連続して当選し易くなる状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４０４】

また、図１７３に示した通り、作動ゲート６７００ａの上方には、振分装置６７００に対する遊技球の到達間隔を長くするための整流装置６８００が設けられている。詳細については後述するが、この整流装置６８００は、到達した遊技球を装置内に停留させる停留状態と、停留していた遊技球を振分装置６７００に向けて流下させる流下状態とに周期的に切り替わる。この切り替わりの周期は、５秒間に１個の遊技球を流下させることが可能となる期間となるように設定されているので、振分装置６７００の作動ゲート６７００ａが開放された場合に、１の遊技球が開口部を介して振分装置６７００へと入球してから、次の遊技球が振分装置６７００へと到達するまでの間に５秒の間隔を空けることができる。一方で、振分装置６７００は、いずれかの作動入賞口へと遊技球が入球した時点で作動ゲート６７００ａが閉鎖されるように制御される。加えて、振分装置６７００の内部へと入球した遊技球がいずれかの作動入賞口へと入球するまでの期間は、４秒前後となるように振分装置６７００の内部構造が構成されている。つまり、１の遊技球が振分装置６７００へと入球してから作動ゲート６７００ａが閉鎖されるまでの期間が５秒未満となるように構成しているので、整流装置６８００によって振分装置６７００に対する遊技球の最短の到達間隔を５秒間にすることにより、１の大当たり待機状態の間に２個以上の遊技球が振分装置６７００へと入球してしまうことを抑制することができる。

【１４０５】

ここで、仮に整流装置６８００を設けずに振分装置６７００に遊技球が複数入球し得る構成とした場合、１の大当たり待機状態において異なる複数の作動入賞口へと遊技球が入球する可能性がある。つまり、１の遊技球が通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのどちらかへと入球した後で、他の遊技球がＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球してしまう可能性がある。この場合、通常作動入賞口に対応する４ラウンド大当たりが実行されるにもかかわらず、非電動役物６７２０ａが開放されてしまう（特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球可能な状態となってしまう）ので、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球可能な状態となるケースが増加してしまい、遊技者にとって過剰に有利となってしまう可能性がある。

【１４０６】

これに対して本第８実施形態では、振分装置６７００の開口部の上流側に、整流装置６８００を設けることにより、１の大当たり待機状態において振分装置６７００へと入球可能な遊技球を１個に限る（１の遊技球が振分装置６７００へと入球してからいずれかの作動入賞口へと入球して作動ゲート６７００ａが閉鎖されるまでの間に振分装置６７００に対して次の遊技球が到達することを防止する）構成としているので、非電動役物６７２０ａが閉鎖された状態で大当たりに当選した場合（振分装置６７００へと遊技球を入球させて大当たりを開始させる場合）に、毎回、１／３の確率（割合）で非電動役物６７２０ａを開放させることができる。よって、非電動役物６７２０ａの開放頻度が高くなり、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制できるので、ホールに対して不測の不利益を生じさせてしまうことを防止することができる。

【１４０７】

次に、図１７４を参照して、整流装置６８００の動作の詳細について説明する。図１７４（ａ）は、振分装置６７００の作動ゲート６７００ａが開放されている状態において、停留状態の整流装置６８００へと遊技球が到達した場合を示した図である。図１７４（ａ）に示した通り、整流装置６８００は、遊技球を振分装置６７００へと流下させることが可能な縦方向の流路と、その流路の途中に設けられ、流路を閉鎖および開放させることが可能なゲート誘導弁６８００ａとで構成されている。整流装置６８００の停留状態においては、ゲート誘導弁６８００ａが閉鎖された状態となるので、遊技球が整流装置６８００を通過することが不可能（困難）となる。よって、整流装置６８００へと到達した遊技球は、図１７４（ａ）に示した通り、ゲート誘導弁６８００ａによって流下を阻まれるので、ゲート誘導弁６８００ａの上方に停留される。なお、ゲート誘導弁６８００ａの上方は、遊技球が１個のみ停留可能となる幅で構成されているため、１の遊技球が停留された状態で他の遊技球が整流装置６８００に到達したとしても、ゲート誘導弁６８００ａの上方に停留されることはなく、整流装置６８００の右方の流路を介して遊技盤１３の下方へと流下する。これにより、ゲート誘導弁６８００ａが開放された場合に２個以上の遊技球が同時に振分装置６７００へと向かって流下することを抑制できるので、１の大当たり待機状態において複数の遊技球が振分装置６７００の内部に入球することをより確実に防止することができる。

【１４０８】

図１７４（ｂ）は、ゲート誘導弁６８００ａの上方に遊技球が停留された状態でゲート誘導弁６８００ａが開放された場合を示した図である。図１７４（ｂ）に示した通り、ゲート誘導弁６８００ａが開放されると、ゲート誘導弁６８００ａの上方に停留されていた遊技球が下方へと落下する。これにより、作動ゲート６７００ａが開放されている場合には、遊技球が振分装置６７００へと入球する。なお、図１７４（ｃ）に示した通り、ゲート誘導弁６８００ａは、遊技球がゲート誘導弁６８００ａを通過した直後に閉まるように、ゲート誘導弁６８００ａの開閉の周期が設定されている。より具体的には、ゲート誘導弁６８００ａは、４．９秒間の閉鎖状態と、０．１秒間の開放状態とを周期的に繰り返すように構成されている。これにより、５秒間あたり、最大１個の遊技球のみを振分装置６７００に向けて流下させることができるので、１の遊技球が振分装置６７００へと入球してから振分装置６７００の作動ゲート６７００ａが閉鎖されるまでの間の約４秒の間に他の遊技球が振分装置６７００へと入球してしまうことをより確実に防止することができる。

【１４０９】

次に、図１７５を参照して、各作動入賞口の詳細について説明する。図１７５（ａ）は、遊技球が３穴クルーン６７１０の内壁を転動中の状態を示した図である。図１７５（ａ）に示した通り、振分装置６７００の内部に設けられている３穴クルーン６７１０には、その略中央部分に、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃの３つの作動入賞口が設けられている。ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球すると、大当たりのラウンド数が１６ラウンドに設定される一方で、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのいずれかへと入球した場合は、大当たりのラウンド数が４ラウ

ンドに設定される。よって、大当たり待機状態において振分装置６７００へと遊技球が入球した場合には、３穴クルーン６７１０に設けられている３つの作動入賞口のうち、有利な１６ラウンド大当たりの契機となるＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球することを期待させる遊技性を実現することができる。

【１４１０】

また、図１７５（ａ）に示した通り、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａと、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０とは機械的に接続されている。より具体的には、図１７５（ｂ）に示した通り、遊技球がＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球して、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａの内部に設けられている図示しない開放機構を通過すると、遊技球の通過に連動して、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０に付随する非電動役物６７２０ａが開放する。これにより、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球するまでの間、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態に維持される。よって、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球するよりも前に大当たりに当選し、大当たり待機状態に移行すれば、左打ちにより特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を狙うだけで、容易にラウンド数が多い（即ち、遊技者にとって有利な）１６ラウンド大当たりを開始させることができる。よって、有利な大当たり種別に連続して当選する可能性が高い極めて有利な状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１４１１】

また、本第８実施形態では、大当たりのラウンド数のみを大当たり待機状態の間に遊技球が入球した作動入賞口の種別に応じて決定する構成とし、大当たり終了後の遊技状態に関しては、大当たり種別に応じて予め定められている（確変大当たりとなるか、通常大当たりとなるかが特別図柄の抽選を実行した時点で決定されている）構成としている。このため、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球して（即ち、非電動役物６７２０ａが開放された状態で）実行された１６ラウンド大当たりの終了後の遊技状態は、確変状態、および時短状態のどちらの可能性もある。言い換えれば、比較的不利な通常大当たりに当選した場合でも、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球を入球させることができれば、時短状態が経過するまでの間、大当たりに当選した場合にラウンド数が１６ラウンドに設定される有利な状態が継続するので、時短大当たりとなって通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのどちらかへと入球した場合（非電動役物６７２０ａが開放されなかった場合）に比較して、時短状態における抽選結果が大当たりとなることをより強く期待して遊技を行わせることができる。即ち、同じ時短状態であっても、非電動役物６７２０ａの状態に応じて、大当たりに当選することに対する期待感を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４１２】

なお、本第８実施形態では、遊技球がＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと１個入球することにより、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放される機構を採用していたが、これに限られるものではなく、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放されるまでに要するＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへの入賞個数は任意に定めることができる。また、同様にして、開放された状態の特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が閉鎖されるまでに要する特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０に対する入賞個数も任意に定めることができる。

【１４１３】

次に、図１７６、および図１７７を参照して、本第８実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される特徴的な表示演出について説明する。図１７６（ａ）は、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態で大当たりが終了した場合における大当たりのエンディング演出の表示態様の一例を示した図である。なお、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態で大当たりが終了する場合とは、基本的に、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球したことにより実行された１６ラウンド大当たりが終了した場合である。なお、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態において大当たりになったにもかかわらず、遊技者が発射方向を誤った等により、大当たり待機状態において右打ちを行って振分装置６７００へと入球させ、３穴クルーン

６７１０に設けられているいずれかの作動入賞口へと入球した場合にも、大当たりの終了時に特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態になる。この場合にも同様のエンディング演出が実行される。

【１４１４】

特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態におけるエンディング演出では、第３図柄表示装置８１の表示画面に対して、「ＭＡＸゾーン突入！！」という文字と、「右打ち中に当たればＭＡＸ確定！？」という文字とが表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、右打ちを行っている間に大当たりに当選することで、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球を入球させて１６ラウンド大当たり（ＭＡＸ大当たり）を開始させることができるということを容易に理解させることができる。以降は、説明の便宜上、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態のことを、「ＭＡＸゾーン」と称する。

【１４１５】

次に、図１７６（ｂ）を参照して、ＭＡＸゾーンの間に大当たりに当選した場合における、大当たり待機状態中の表示態様（待機状態演出）について説明する。図１７６（ｂ）に示した通り、ＭＡＸゾーンにおいて大当たりに当選すると、第３図柄表示装置８１の表示画面の上方に、「左打ちでＭＡＸを狙え！！」という文字が表示された表示領域ＨＲ５が形成されると共に、表示領域ＨＲ５の下方に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を模した画像に対して矢印の画像が向けられている表示内容が表示された表示領域ＨＲ６が形成される。これらの表示内容により、今回の大当たり待機状態においては、右打ちにより振分装置６７００を狙うのではなく、左打ちにより特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を狙えば良いということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１４１６】

次に、図１７７（ａ）を参照して、ＭＡＸゾーン中に時短回数が終了した（時短期間が経過した）場合における第３図柄表示装置８１の表示態様について説明する。図１７７（ａ）に示した通り、ＭＡＸゾーンにおいて時短回数が経過すると、第３図柄表示装置８１の表示画面における下方に、「ＭＡＸゾーン転落のピンチ！！」という文字と、「転落する前に当たればＭＡＸ確定！？」という文字とが表示された表示領域ＨＲ７が形成される。この表示内容により、遊技者に対してＭＡＸゾーンが終了する可能性があることを容易に理解させることができる。逆に言えば、時短期間が経過し、左打ちにより遊技を行う必要がある比較的不利な遊技状態（通常遊技状態）に移行したとしても、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球するよりも前に第１入球口６４へと遊技球を入球して大当たりに当選することができれば、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球させるだけで有利な１６ラウンド大当たりが実行されるというＭＡＸゾーンの恩恵がそのまま受けられるので、時短状態が終了した場合に、即座に遊技を辞めてしまうことを防止することができる。即ち、少なくとも特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球して、ＭＡＸゾーンが終了してしまうまでは遊技を継続しようと遊技者に思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。なお、本第８実施形態では、非電動役物６７２０ａが開放されている状態において左打ちを行った場合に、遊技球約５個に１個の割合で非電動役物６７２０ａへと遊技球を入球させることが可能に構成されている。これに対し、第１入球口６４に対しては遊技球約１０個に１個の割合でしか入球しないため、非電動役物６７２０ａが開放されている状態で左打ちを行った場合に、第１特別図柄の抽選が実行される回数はほぼ、１回以下となる。よって、非電動役物６７２０ａが開放されている状態で先に第１入球口６４へと入球して、且つ、入球に基づく抽選で大当たりになる可能性は非常に低いため、この状況が生じた場合に、遊技者に対してより大きな達成感と満足感とを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４１７】

図１７７（ｂ）は、ＭＡＸゾーンにおいて特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球したことによりＭＡＸゾーンが終了した場合（非電動役物６７２０ａが閉鎖した場合）を示

した図である。図１７７（ｂ）に示した通り、ＭＡＸゾーンにおいて時短期間が経過し、特別図柄の抽選を実行させるために左打ちを行ったことにより、遊技球が特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球すると、表示領域ＨＲ７の表示内容が「転落！！」という文字に変更されると共に、非電動役物６７２０ａが閉鎖される。この表示内容により、遊技者に対してＭＡＸゾーンが終了してしまったことを容易に理解させることができる。

【１４１８】

なお、本第８実施形態では、非電動役物６７２０ａが開放されている状態において左打ちを行った場合に、発射された遊技球が約５個に１個の割合で入球する構成としていたが、遊技球が入球する割合は任意に定めてもよい。遊技球が入球する割合を高くする（例えば、１／３の割合）ことにより、非電動役物６７２０ａが開放された状態で大当たりとなった場合に、より少ない発射個数で特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球させることができるので、効率良く遊技を行わせることができる。これに対して、遊技球が入球する割合を低くする（例えば、１／２０の割合）ことにより、非電動役物６７２０が開放された状態で時短回数が経過した場合に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球するよりも前に第１入球口６４へと入球して特別図柄の抽選を実行させることができる可能性が高まるため、非電動役物６７２０ａが開放された状態で大当たりとなる可能性を高くすることができる。更に、左打ちを行った場合に特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球する割合を、ホールの店員等が可変させることが可能となるように構成してもよい。即ち、効率良く遊技を行うことができるように設定するか、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０ａが開放された状態で大当たりとなる可能性を高めるかを選択することができるように構成してもよい。このように構成することで、ホール毎の経営方針等に合わせたスペックを実現することができる。

【１４１９】

＜第８実施形態における電気的構成＞

次に、図１７８、および図１７９を参照して、本第８実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０に設けられているＲＯＭ２０２の構成、および音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３の構成が、第１実施形態から一部変更となっている。まず、図１７８を参照して、本第８実施形態におけるＲＯＭ２０２に設けられている第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。なお、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容以外については、第１実施形態におけるＲＯＭ２０２と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１４２０】

図１７８に示した通り、本第８実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、大当たり種別として、「大当たりＡ１２」と、「大当たりＢ１２」との２種類の大当たり種別が規定されている。なお、本第８実施形態では、第１特別図柄の抽選であるか、第２特別図柄の抽選であるかによらず、共通の大当たり種別が選択される。より具体的には、第１特別図柄、または第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～６４」の範囲内であれば、大当たり種別として「大当たりＡ１２」が決定される（図１７８の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ１２」は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される大当たり種別である。なお、ラウンド数に関しては、上述した通り、大当たり待機状態において入賞した作動入賞口の種別に応じて可変する。より具体的には、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃへと入球した場合に、４ラウンドの大当たりになる一方で、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、または特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球した場合に、１６ラウンドの大当たりとなる。

【１４２１】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ１２」に対応付けられているのは「０～６４」の６５個のカウンタ値なので、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１２」が決定される割合は６５％（６５／１００）である。

【１４２２】
これに対して、第１特別図柄、または第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲内であれば、大当たり種別として「大当たりＢ１２」が決定される（図１７８の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ１２」は、大当たり終了後の遊技状態として、時短回数が１００回の時短状態に設定される大当たり種別である。よって、確変状態よりも不利な遊技状態となるので、「大当たりＢ１２」は、「大当たりＡ１２」よりも遊技者にとって不利となる。なお、ラウンド数に関しては、「大当たりＡ１２」と同様に、入賞した作動入賞口の種別に応じて可変する。
【１４２３】
第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ１２」に対応付けられているのは「６５～９９」の３５個のカウンタ値なので、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１２」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。
【１４２４】
このように、本第８実施形態では、大当たり種別に応じて、大当たり終了後に設定される遊技状態のみが予め定められており、ラウンド数については、大当たり待機状態において遊技球が（最初に）入球した作動入賞口の種別に応じて決定されるように構成している。即ち、大当たり遊技の有利度合いが、大当たり待機状態において遊技球が入球した作動入賞口の種別に応じて可変する構成としている。これにより、大当たり待機状態となった場合に、遊技球が入球する作動入賞口の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１４２５】
次に、図１７９を参照して、本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１７９は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１７９に示した通り、第８実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成は、第１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａが追加されている点、およびレベルカウンタ２２３ｈが削除されている点で相違する。
【１４２６】
ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａは、ＭＡＸゾーン中であるか（即ち、非電動役物６７２０ａが開放されているか）否かを示すためのフラグである。このＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオンであれば、ＭＡＸゾーン中である（非電動役物６７２０ａが開放されている）ことを示し、オフであれば、ＭＡＸゾーン中ではない（非電動役物６７２０ａが閉鎖されている）ことを示す。このＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａは、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへの入賞を検出した場合にオンに設定され（図１８５のＳ４０００３参照）、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０への入賞を検出した場合にオフに設定される（図１８５のＳ４０００５，４０００９参照）。大当たりのエンディング期間となり、主制御装置１１０からエンディングコマンドを受信した場合には、このＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａの状態を参照して、通常のエンディング演出を実行するか、ＭＡＸゾーンを示すエンディング演出を実行するかが決定される（図１８４のＳ４４９３～Ｓ４４９５参照）。
【１４２７】
＜第８実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図１８０から図１８３を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１８０のフローチャートを参照して、本第８実施形態における特別図柄変動処理１２（Ｓ１３１）について説明する。この特別図柄変動処理１２（Ｓ１３１）は、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）と同様に、第１図柄表示装置３７における表示態様の設定、および第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターン等を設定するための処理である。

【１４２８】
この第８実施形態における特別図柄変動処理１２（図１８０参照）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２２３の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）のＳ２０１～Ｓ２２３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８実施形態における特別図柄変動処理１２（図１８０参照）では、Ｓ２２０の処理が終了すると、次いで、作動ゲート６７００ａの開放を設定して（Ｓ２５１）、処理をＳ２２３へと移行する。作動ゲート６７００ａの開放を設定することにより、大当たり待機状態において右打ちを行うことで振分装置６７００の内部へと容易に遊技球を入球させることができるようになる。

【１４２９】
次に、図１８１を参照して、本第８実施形態における立ち上げ処理１２について説明する。この立ち上げ処理１２は、第１実施形態における立ち上げ処理（図２９参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における立ち上げ処理（図２９参照）と同様に、電源投入に伴い起動される処理である。この第８実施形態における立ち上げ処理１２（図１８１参照）のうち、Ｓ９０１～Ｓ９１２、およびＳ９１４～Ｓ９１７の各処理では、それぞれ第１実施形態における立ち上げ処理（図２９参照）のＳ９０１～Ｓ９１２、およびＳ９１４～Ｓ９１７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８実施形態における立ち上げ処理１２（図１８１参照）では、Ｓ９１２の処理が終了すると、ゲート誘導弁６８００ａの駆動開始を設定して（Ｓ９３１）、処理をＳ９１４へと移行する。ゲート誘導弁６８００ａの駆動が開始されると、ゲート誘導弁６８００ａは、４．９秒間の閉鎖状態と、０．１秒間の開放状態とを電源が遮断されるまで周期的に繰り返す。これにより、整流装置６８００へと到達した遊技球が振分装置６７００へと到達する間隔を５秒間隔以上とすることができるので、１の大当たり待機状態において１の遊技球が振分装置６７００へと入球してから当該遊技球がいずれかの作動ゲートへと入球する（作動ゲート６７００ａが閉鎖される）までの約４秒間の間に他の遊技球が振分装置６７００の内部に入球することを防止することができる。よって、非電動役物６７２０ａが閉鎖された状態において大当たりとなった場合に、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへの入球に基づいてＭＡＸゾーンに移行する（非電動役物６７２０ａが開放される）割合を１／３に維持することができる。よって、ＭＡＸゾーンに過剰に移行してしまい、ホールに対して不測の不利益を与えてしまうことを抑制できる。

【１４３０】
次に、図１８２を参照して、本第８実施形態におけるメイン処理１２について説明する。このメイン処理１２は、第１実施形態におけるメイン処理（図３０参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態におけるメイン処理（図３０参照）と同様に、遊技の主要な制御を実行するための処理である。

【１４３１】
この第８実施形態におけるメイン処理１２（図１８２参照）のうち、Ｓ１００１～Ｓ１００３、およびＳ１００５～Ｓ１０１６の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるメイン処理（図３０参照）のＳ１００１～Ｓ１００３、およびＳ１００５～Ｓ１０１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８実施形態におけるメイン処理１２（図１８２参照）では、Ｓ１００３の処理が終了すると、第１実施形態における大当たり開始処理（図３１、Ｓ１００４参照）に代えて、大当たり開始処理１２を実行して（Ｓ１０６１）、処理をＳ１００５へと移行する。この大当たり開始処理１２（Ｓ１０６１）の詳細について、図１８３を参照して説明する。

【１４３２】
図１８３は、大当たり開始処理１２（Ｓ１０６１）を示すフローチャートである。この大当たり開始処理１２（Ｓ１０６１）は、第１実施形態における大当たり開始処理（図３１参照）に代えて実行される処理であり、作動入賞口への入球に基づいて大当たりを開始するための処理である。この第８実施形態における大当たり開始処理１２（Ｓ１０６１）のうち、Ｓ１１０１，Ｓ１１０２、およびＳ１１０４の各処理では、それぞれ第１実施形

態における大当たり開始処理（図３１参照）のＳ１１０１，Ｓ１１０２、およびＳ１１０４の各処理と同一の処理が実行される。

【１４３３】

また、第８実施形態における大当たり開始処理１２（図１８３参照）では、Ｓ１１０２の処理が終了すると（Ｓ１１０２：Ｙｅｓ）、次に、作動ゲート６７００ａの閉鎖を設定し（Ｓ１１２１）、入賞を検出した作動入賞口の種別を音声ランプ制御装置１１３に通知するための入賞口種別コマンドを設定する（Ｓ１１２２）。ここで設定された入賞口種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理１２（図１８２参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、入賞口種別コマンドを受信すると、コマンドにより通知された作動入賞口の種別に応じてＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａを更新する。これにより、大当たり終了時に実行されるエンディング演出の態様を、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０の状態（ＭＡＸゾーンであるか否か）に応じて設定することができる。

【１４３４】

また、Ｓ１１２２の処理が終了すると、次いで、入賞を検出した作動入賞口の種別に応じたラウンド数の大当たりの開始を設定する（Ｓ１１２３）。より具体的には、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのどちらかへの入賞を検出した場合に、４ラウンド大当たりの開始を実行する一方で、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、または特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０のどちらかへの入賞を検出した場合に、１６ラウンド大当たりの開始を設定する。Ｓ１１２３の処理が終了すると、大当たり開始フラグ２０３ｋをオンに設定して（Ｓ１１２４）、処理をＳ１１０４へと移行する。

【１４３５】

＜第８実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１８４および図１８５を参照して、本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１８４を参照して、本第８実施形態における当たり関連処理１２（Ｓ４３９１）について説明する。この当たり関連処理１２（Ｓ４３９１）は、コマンド判定処理（図３６参照）において、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）と同様に、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。

【１４３６】

この第８実施形態における当たり関連処理１２（図１８４参照）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４０９の各処理では、それぞれ第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）のＳ４４０１～Ｓ４４０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８実施形態における当たり関連処理１２（図１８４参照）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に入賞口種別コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ４４９１）、入賞口種別コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４９１：Ｙｅｓ）、コマンドにより通知された作動入賞口の種別に応じた制御を実行するための入賞口種別コマンド処理を実行して（Ｓ４４９２）、本処理を終了する。この入賞口種別コマンド処理（Ｓ４４９２）の詳細については、図１８５を参照して後述する。

【１４３７】

一方、Ｓ４４９１の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に入賞口種別コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４９１：Ｎｏ）、処理をＳ４４０９へと移行する。Ｓ４４０９の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中にエンディングコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、次いで、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオンであるか否かを判別し（Ｓ４４９３）、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオンであると判別した場合は（Ｓ４

４９３：Ｙｅｓ）、非電動役物６７２０ａが開放されていることを意味し、大当たり終了後に設定される確変状態、または時短状態の間に再度大当たりに当選することにより、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球させて有利な１６ラウンド大当たりを開始させることが可能であることを意味するので、ＭＡＸゾーンへの突入を示す態様のエンディング演出（図１７６（ａ）参照）の実行を設定して（Ｓ４４９４）、本処理を終了する。一方で、Ｓ４４９３の処理において、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオフであると判別した場合は（Ｓ４４９３：Ｎｏ）、通常のエンディング演出を設定して（Ｓ４４９５）、本処理を終了する。

【１４３８】

次に、図１８５を参照して、上述した入賞口種別コマンド処理（Ｓ４４９２）の詳細について説明する。この入賞口種別コマンド処理（Ｓ４４９２）は、上述した通り、主制御装置１１０から受信した入賞口種別コマンドによって通知された作動入賞口の種別に応じた制御を実行するための処理である。

【１４３９】

この入賞口種別コマンド処理（図１８５参照）では、まず、待機状態演出フラグ２２３ｇがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０００１）、待機状態演出フラグ２２３ｇがオンであると判別した場合は（Ｓ４０００１：Ｙｅｓ）、次いで、今回受信した入賞口種別コマンドが、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａを示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ４０００２）。Ｓ４０００２の処理において、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４０００２：Ｙｅｓ）、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球したことを意味し、非電動役物６７２０ａを開放させるための開放機構を遊技球が通過した（非電動役物６７２０ａが開放された）ことを意味するので、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａをオンに設定して（Ｓ４０００３）、本処理を終了する。

【１４４０】

一方で、Ｓ４０００２の処理において、今回受信した入賞口種別コマンドが、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａを示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４０００２：Ｎｏ）、次いで、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を示すコマンドであるか否かを判別し（Ｓ４０００４）、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を示す入賞口種別コマンドであると判別した場合は（Ｓ４０００４：Ｙｅｓ）、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球して閉鎖機構を遊技球が通過する（非電動役物６７２０ａが閉鎖される）ことを意味するので、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａをオフに設定して（Ｓ４０００５）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ４０００４の処理において、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を示す入賞口種別コマンドではないと判別した場合は（Ｓ４０００４：Ｎｏ）、非電動役物６７２０ａの状態が切り替わることがないので、そのまま本処理を終了する。

【１４４１】

一方、Ｓ４０００１の処理において、待機状態演出フラグ２２３ｇがオフであると判別した場合は（Ｓ４０００１：Ｎｏ）、次に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を示す入賞口種別コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ４０００６）、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を示す入賞口種別コマンドであると判別した場合は（Ｓ４０００６：Ｙｅｓ）、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオンであるか否かを判別する（Ｓ４０００７）。Ｓ４０００７の処理において、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオンであると判別した場合は（Ｓ４０００７：Ｙｅｓ）、大当たり待機状態以外の状態において、開放された状態の特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球して非電動役物６７２０ａが閉鎖されたことを意味するので、転落演出（図１７７（ｂ）参照）の実行を設定する（Ｓ４０００８）。次いで、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａをオフに設定して（Ｓ４０００９）、本処理を終了する。これにより、遊技者に対してＭＡＸゾーンが終了したことを容易に理解させることができる。

【１４４２】

一方、Ｓ４０００６の処理において、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を示す入賞口種

別コマンドではない（ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのいずれかを示す入賞口種別コマンドである）と判別した場合は（Ｓ４００００６：Ｎｏ）、大当たり待機状態ではない（作動ゲート６７００ａが閉鎖され、振分装置６７００の内部に遊技球が入球不可能である）にもかかわらず、振分装置６７００の内部に遊技球が入球したことを意味し、作動ゲート６７００ａの故障や何らかの不正行為が行われた可能性があるので、表示用エラーコマンドを設定することによりエラーを報知して（Ｓ４００１０）、本処理を終了する。また、Ｓ４０００７の処理において、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオフであると判別した場合は（Ｓ４００００７：Ｎｏ）、非電動役物６７２０ａが閉鎖されているはずであるのにもかかわらず、遊技球が特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球したことを意味し、非電動役物６７２０ａの故障等の不具合が発生している可能性があるため、処理をＳ４００１０へと移行してエラーの報知を設定し、本処理を終了する。

【１４４３】

この入賞口種別コマンド処理（図１８５参照）を実行することにより、入賞を検出した作動入賞口の種別に応じて好適にＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａを更新することができる。

【１４４４】

以上説明した通り、本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり待機状態において入球した作動入賞口の種別に応じて、実行（決定）される大当たり遊技の有利度合い（大当たり種別）が可変する構成としている。即ち、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、または特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球すると、比較的有利な１６ラウンド大当たりが実行される一方で、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃへと入球すると、比較的不利な４ラウンド大当たりが実行される。４つの作動入賞口のうち、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃの３つの作動入賞口は、振分装置６７００の内部に設けられており、振分装置６７００の内部に入球した遊技球が各１／３の確率（割合）で均等に振り分けられる構成としている。つまり、大当たり待機状態において振分装置６７００へと遊技球が入球すると、１／３の割合で１６ラウンド大当たりとなり（即ち、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球し）、２／３の割合で４ラウンド大当たりとなる（即ち、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのいずれかへと入球する）。これにより、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと振り分けられることを期待させる遊技性を実現することができるので、大当たり待機状態における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４４５】

また、本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球することにより、通常時は閉鎖されている特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放されるように構成している。この特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０の開放状態は、次に特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球するまで維持される。ここで、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０は遊技盤１３における左側の流路に配置されているので、普通図柄の時短状態が設定される確変状態、および時短状態の間（即ち、右打ちにより遊技を進行する遊技状態の間）は、遊技球が特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球して非電動役物６７２０ａが閉鎖されることはない。よって、確変大当たり（大当たりＡ１２）に当選して、大当たり待機状態でＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球した場合は、１６ラウンド大当たりが実行される上に、次に大当たりとなった場合に特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球させることができるので、２回の大当たりで連続して、遊技者にとって有利な種別の大当たりが実行されることが確定するという遊技性を提供することができる。一方で、通常大当たり（大当たりＢ１２）に当選してＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球した場合には、時短状態が継続している間に大当たりとなることにより、次の大当たりも１６ラウンド大当たりとなるため、時短状態の間に再度大当たりになることを強く願って遊技を行うという遊技性を実現することができる。このように、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球したのが確変大当たりの大当たり待機状態であるか、通常

大当たりの大当たり待機状態であるかに応じて、大当たり終了後の遊技性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４４６】

なお、本第８実施形態では、振分装置６７００の内部に３穴クルーン６７１０を設けることにより、３つの作動入賞口に対してランダムに遊技球を振り分ける構成としていたが、遊技球をランダムに振り分けるための構成はこれに限られるものではない。複数の作動入賞口に対してランダムに遊技球を振り分けることができる構成であれば、任意の構成を採用することができる。

【１４４７】

本第８実施形態では、１の大当たり待機状態において１の遊技球のみが振分装置６７００の内部へと入球可能となるように制御していたが、条件（例えば、大当たり種別や大当たり待機状態に移行した時点の遊技状態、大当たり当選時の特別図柄の抽選回数等）に応じて、振分装置６７００の内部へと入球可能となる遊技球の個数を可変させてもよい。より多くの遊技球が入球可能となる場合の方がＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球して特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放される可能性も高くなるため、遊技者に対してＭＡＸゾーンへの移行をより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４４８】

本第８実施形態では、振分装置６７００へと入球した遊技球を３つの作動入賞口のいずれかへとランダムに振り分ける構成としていたが、必ずしもランダムに振り分ける必要はない。例えば、大当たり待機状態となる毎に、遊技球が振り分けられる作動入賞口が予め定められた順序で切り替わるように構成してもよい。このように構成することで、次回に振り分けられる作動入賞口がＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａである場合に、大当たりとなるまで遊技を継続しようと遊技者に思わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１４４９】

本第８実施形態では、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａが、大当たりの開始契機となる作動入賞口としての役割と、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を開放させる役割とを兼任していたが、これに限られるものではない。例えば、通常用作動入賞口６７１０ｂに対して特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を開放させるための開放機構を設ける構成としてもよい。このように構成することで、比較的不利な大当たり（４ラウンドの大当たり）が実行された場合に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放した有利な状態となるので、不利な大当たりとなったとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させることができる。更に、大当たりが通常大当たりであった場合に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放されたままに維持される１００回の時短回数の中で再度大当たりとなって１６ラウンド大当たりに当選させたいと強く願って遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。また、作動入賞口とは別に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を開放させるための専用の入球口を設ける構成としてもよい。この場合において、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を開放させるための専用の入球口は、必ずしも振分装置６７００の内部に設ける必要はなく、例えば、特定入賞口６５ａの内部に設ける構成としてもよい。

【１４５０】

本第８実施形態では、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａに遊技球が入球すると必ず１６ラウンド大当たりとなる一方で、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃに遊技球が入球すると必ず４ラウンド大当たりになる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり種別に応じて、ラウンド数が１６ラウンドに設定される作動入賞口と、４ラウンドが設定される作動入賞口との配分を異ならせる構成としてもよい。即ち、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球した場合に加え、通常作動入賞口６７１０ｂへと入球した場合にも１６ラウンド大当たりが設定される大当たり種別や、振分装置６７００の内部のいずれの作動入賞口へと振り分けられたとしてもラウンド数

が１６ラウンドに設定される大当たり種別や、振分装置６７００の内部のいずれの作動入賞口へと振り分けられたとしてもラウンド数が４ラウンドに設定される大当たり種別を設ける構成としてもよい。

【１４５１】

本第８実施形態では、大当たり終了後の遊技状態は大当たり種別に応じて予め定められており、大当たりのラウンド数のみを、遊技球が入球した作動入賞口の種別に応じて設定する構成としていたが、作動入賞口の種別によって可変させるのは、大当たりのラウンド数に限られるものではなく、ラウンド数に代えて、又は加えて、大当たりの有利度合いに関する他の要素を作動入賞口の種別に応じて設定する構成としてもよい。具体的には、例えば、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、または特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球した場合には、大当たりのラウンド数が１６ラウンドに設定されるのに代えて、または加えて、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように構成してもよい。また、通常作動入賞口６７１０ｂへと入球した場合には、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定されるのに代えて、または加えて、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように構成してもよい。また、通常作動入賞口６７１０ｂへと入球した場合には、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定されるのに代えて、または加えて、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技球が作動入賞口の種別に応じて設定される有利度合いの差をより大きくすることができるので、遊技球が入球する作動入賞口の種別により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４５２】

本第８実施形態では、非電動役物６７２０ａが開放された状態において、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が１個入球することにより非電動役物６７２０ａが閉鎖される構成としていたが、開放状態の特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が閉鎖状態に切り替わる条件（遊技球の入球個数）は、これに限られるものではない。例えば、遊技球が２個入球するまで特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放状態に保たれる構成としてもよい。このように構成した場合、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球を入球させることができれば、右打ち遊技中に大当たりに当選した場合に１６ラウンド大当たりが確定する有利な状態（ＭＡＸゾーン）を最大２回の大当たりに渡って継続させることができる。よって、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球した場合における恩恵をより大きくすることができるので、振分装置６７００へと入球した遊技球が振り分けられる作動入賞口の種別により注目して遊技を行わせることができる。

【１４５３】

本第８実施形態では、非電動役物６７２０ａが開放された状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球したとしても、非電動役物６７２０ａの状態に何ら影響を及ぼすことがない構成としていた（単に閉鎖状態の非電動役物６７２０ａを開放させるのみであった）が、これに限られるものではなく、非電動役物６７２０ａが開放されている状態でＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球させた場合に、非電動役物６７２０ａの状態が更に遊技者に有利になるように構成してもよい。具体的には、例えば、非電動役物６７２０ａが開放されている状態でＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球する毎に、非電動役物６７２０ａが閉鎖されるまでの特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０に対する入球個数が１ずつ増加していくように構成してもよい。このように構成することで、非電動役物６７２０ａが開放されている状態において大当たりになった場合であっても、大当たり待機状態において振分装置６７００を狙って遊技球を発射させるという選択肢を遊技者に与えることができる。即ち、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球を入球させることにより非電動役物６７２０ａが閉鎖されるまでの入球個数を上乗せさせようと考えさせることができる。よって、非電動役物６７２０ａが開放されている状態において、発射方向を選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４５４】

本第８実施形態では、確変大当たりになると、次に大当たりとなるまで確変状態、および時短状態が継続する構成とし、通常大当たりになると、特別図柄の抽選が１００回実行されるまで時短状態が継続する構成としていたが、これに限られるものではなく、時短回数を多様化させてもよい。具体的には、例えば、次に大当たりとなるまで時短状態が継続する確変大当たり（大当たりａ）と、時短回数が１０回に設定される確変大当たり（大当たりｂ）と、時短回数が１００回に設定される通常大当たり（大当たりｃ）と、時短回数が１０回に設定される通常大当たり（大当たりｄ）と、を少なくとも設ける構成としてもよい。このように構成することで、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態において大当たりとなった場合に、大当たり種別を加味して、大当たり待機状態において特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球を入球させるか、振分装置６７００へと遊技球を入球させるかを選択させる遊技性を実現することができる。即ち、大当たりａや大当たりｃ（時短状態の間に再度大当たりに当選する可能性が比較的高い大当たり種別）となった場合には、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態を次の大当たりまで持ち越すために、振分装置６７００を狙って遊技球を発射するという選択肢を遊技者に与えることができる。一方で、大当たりｂや大当たりｄ（時短状態が１０回しかなく、時短回数内に大当たりに当選する可能性が比較的低い大当たり種別）となった場合は、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球を入球させないと、時短状態が経過して左打ち遊技に戻ってしまい、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球する可能性が高くなる（特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が閉鎖されて１６ラウンド大当たりの権利を失ってしまう可能性が高くなる）ので、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球を入球させて１６ラウンド大当たりを実行させるという選択肢を遊技者に与えることができる。なお、この場合において、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球する毎に特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０の閉鎖条件となる入球個数に１が加算されていく仕様を組み合わせると、より効果的である。即ち、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態で振分装置６７００へと遊技球を入球させ、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球した場合に、１６ラウンド大当たりとなるだけでなく、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０の閉鎖条件が１加算されるので、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が閉鎖されているか、開放されているかによらず、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球することで遊技者にメリットを生じさせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４５５】

＜第９実施形態＞

次いで、図１８６から図２０８を参照して、第９実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第８実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球した場合に、有利な１６ラウンド大当たりが開始される上に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球可能となるＭＡＸゾーンが付与される構成とすることにより、有利な種別の大当たりが連続して実行され易くなる構成とし、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。

【１４５６】

これに対して本第９実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に加え、特別図柄の抽選で外れの一種である小当たりとなって、当該小当たり遊技の間に遊技領域に設けられているＶ入賞口（特定領域）に遊技球が入球することによっても大当たりに当選する仕様を採用している。また、本第９実施形態において、小当たりは第２特別図柄の抽選（第２入球口６４０への入球に基づく特別図柄の抽選）でのみ高確率で（例えば、９／１０で）当選し得る（第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が小当たりとなり易くなる）構成とし、且つ、遊技状態に応じて第２入球口６４０への入球し易さを可変させる構成としている。即ち、本第９実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりになる確率は遊技状態によらず一定としておき、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放確率（普通図柄の当たりとなる確率）や、普通図柄の変動時間、開放時間等を遊技状態に応じて異ならせることにより、遊技状態に応じて小当たりに

当選する可能性を異ならせ、結果的に大当たりに当選する可能性を異ならせる構成（所謂、１種２種混合機の仕様）としている。

【１４５７】

また、本第９実施形態では、小当たりに当選した場合に入球すると大当たりに当選するＶ入賞口の種別として、１６ラウンド大当たりが実行される契機となるＭＡＸ用Ｖ入賞口と、小当たり種別に対応するラウンド数の大当たりが実行される契機となる通常Ｖ入賞口との２種類を設ける構成としている。また、上述した第８実施形態と同様に、１６ラウンド大当たりが付与される１のＭＡＸ用Ｖ入賞口（特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２）に対して非電動役物６７５２ａを付随して設ける構成とし、１６ラウンド大当たりが付与される１のＶ入賞口（ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１）へと遊技球が入球したことに連動して、非電動役物６７５２ａが開放される構成としている。これにより、普通図柄の時短状態が継続している間に小当たりとなった場合は、小当たりが終了するよりも前に左打ちにより特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させるだけで、容易に１６ラウンドの大当たりを確定させることができる。

【１４５８】

この第９実施形態におけるパチンコ機１０が、第８実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第８実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第８実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１４５９】

まず、図１８６を参照して、本第９実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１８６は、本第９実施形態における遊技盤１３の正面図である。図１８６に示した通り、本第９実施形態における遊技盤１３は、第８実施形態における遊技盤１３の盤面構成（図１７３参照）に対して、振分装置６７００に代えて抽選装置６７５０が設けられている点、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０に代えて、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が設けられている点で相違している。

【１４６０】

抽選装置６７５０は、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、所定期間、遊技球が入球可能な状態となり（即ち、小当たり用アタッカー６７５０ａが開放され）、抽選装置６７５０の内部に設けられている３つのＶ入賞口（ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５）のうちいずれかへと遊技球が入球することにより、大当たりに当選する。なお、抽選装置６７５０の内部には、Ｖ入賞口の個数（３個）と同数のアウト口（アウト口６７５０ｆ２，６７５０ｆ４，６７５０ｆ６）が設けられている。抽選装置６７５０の内部に入球した遊技球は、いずれかのＶ入賞口、若しくはいずれかのアウト口へと必ず入球するので、抽選装置６７５０へと入球した遊技球がいずれかのＶ入賞口へと入球する（Ｖ入賞が発生する）割合（確率）は１／２（３／６）である。

【１４６１】

小当たり遊技の実行中（小当たり有効期間中）に通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のいずれかへと遊技球が入球すると、実行された小当たりの種別に対応するラウンド数の大当たりが実行される一方で、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球すると、小当たり種別によらず、１６ラウンドの大当たりが実行される。また、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１の内部には、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２に付随して設けられている非電動役物６７５２ａを開放させるための開放機構が設けられている。このため、小当た

り有効期間の間にＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球すると、ラウンド数が最も多い（遊技者に有利な）１６ラウンドの大当たりが実行される上に、左打ちを行うだけで、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を容易に入球させることが可能な状態となる。小当たり有効期間において特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合についても、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと入球した場合と同様に、小当たり種別によらず、ラウンド数が最も多い１６ラウンドの大当たりに当選するので、有利な大当たりに連続して当選するチャンスが付与される。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４６２】

なお、本第９実施形態では、第１特別図柄の抽選が実行された場合、小当たりに当選する可能性は０であるが、第２特別図柄の抽選が実行された場合、高確率（例えば、９／１０）で小当たりに当選する構成としている。よって、第２入球口６４０へと遊技球が入球し易くなる普通図柄の時短状態では、右打ちをし続けることにより、高確率で小当たりとなって小当たり用アタッカー６７５０ａが開放されるので、Ｖ入賞口に入球し易い状態となる。一方で、普通図柄の通常状態では、右打ちを行っても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となるので、左打ちによって遊技を進行させる必要がある。左打ちされた遊技球は、第１入球口６４に入球可能であるが、第２入球口６４０に入球不可能であるので、普通図柄の通常状態では、小当たりに当選することがない。よって、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球した（特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放された）ことに基づいて実行された大当たりの終了後の遊技状態が普通図柄の通常状態となった場合は、小当たりになるよりも前に左打ちされた遊技球が特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと入球することで、非電動役物６７５２ａが閉鎖されてしまう。これに対し、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球した（特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放された）ことに基づいて実行された大当たりの終了後の遊技状態が普通図柄の時短状態であれば、高確率で小当たりに当選するので、小当たりに当選した時点で左打ちを行うことで、小当たり有効期間の間に容易に特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させることができる。よって、２回の大当たりで連続して有利な大当たり種別の大当たりを実行させることができる。

【１４６３】

次に、図１８７を参照して、本第９実施形態における抽選装置６７５０の詳細について説明する。図１８７は、抽選装置６７５０の内部構造を示した図である。図１８７に示した通り、抽選装置６７５０の内部には、３つのＶ入賞口（ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５）と、３つのアウト口（アウト口６７５０ｆ２，６７５０ｆ４，６７５０ｆ６）とが設けられ、常時一定速度で回転動作を行う振分回転体６７５０ｆが設けられている。振分回転体６７５０ｆに到達した遊技球は、３つのＶ入賞口と３つのアウト口のうち、いずれかに入球する。振分回転体６７５０ｆは、パチンコ機１０に対して電源が投入されてから電源が遮断されるまでの間、常に、等速で回転動作を行うため、小当たりに当選するタイミングや抽選装置６７５０内における遊技球の転動速度等によって、振分回転体６７５０ｆに設けられているいずれの入球口（３つのＶ入賞口、および３つのアウト口）へと振り分けられるかが可変する。即ち、小当たりとなって遊技球が抽選装置６７５０の内部へと入球する毎に、いずれかの入球口へと遊技球をランダムに振り分けることができる。

【１４６４】

また、図１８７に示した通り、抽選装置６７５０における正面視右側には、抽選装置６７５０の入り口部分を開閉するための小当たり用アタッカー６７５０ａが設けられている。この小当たり用アタッカー６７５０ａは、小当たりに当選した場合に、所定期間（例えば、０．５秒間）開放される。この開放期間の間に上方から小当たり用アタッカー６７５０ａへと到達した遊技球は、抽選装置６７５０の内部へと流入する。抽選装置６７５０の内部には、図１８７に示した通り、遊技球を振分回転体６７５０ｆへ向けて流下させるための誘導流路６７５０ｂが設けられており、その誘導流路６７５０ｂの床面の一部には、

床面を開閉させる球排出扉６７５０ｃが設けられている。球排出扉６７５０ｃが閉鎖されている場合は、誘導流路６７５０ｂの床面と、球排出扉６７５０ｃの上面とで１の流路を形成するので、遊技球を球排出扉６７５０ｃよりも下流側へと流下させることができる。一方、球排出扉６７５０ｃが開放されている状態では、遊技球が球排出扉６７５０ｃの下方に形成されている排出領域６７５０ｄへと落下して、パチンコ機１０の外部へと排出される。即ち、振分回転体６７５０ｆへと到達することなく、外部へと排出される。また、図１８７に示した通り、球排出扉６７５０ｃの下端よりも、遊技球１個分程度下流側には、流下してきた遊技球を誘導流路６７５０ｂ内で一時的に停止させる（誘導流路６７５０ｂの特定位置を閉鎖する）ことが可能な球止め部６７５０ｅが設けられている。

【１４６５】

球排出扉６７５０ｃ、排出領域６７５０ｄ、および球止め部６７５０ｅは、１の小当たりにおいて振分回転体６７５０ｆへと到達する遊技球を最大１個に限るために設けられている。この振分回転体６７５０ｆへと到達する遊技球を１個に限定するための制御方法について、図１８８を参照して説明する。図１８８（ａ）は、球排出扉６７５０ｃ、および球止め部６７５０ｅがどちらも閉鎖されている状態で複数の遊技球が抽選装置６７５０の内部に入球した場合を示した図である。図１８８（ａ）に示した通り、球排出扉６７５０ｃ、および球止め部６７５０ｅが閉鎖されている状態においては、抽選装置６７５０の内部へと流入した遊技球が球排出扉６７５０ｃの上面を通過して、球止め部６７５０ｅにより流下が妨げられ、球止め部６７５０ｅの右方に停留される。なお、１の遊技球が停留されている状態で更に遊技球が誘導流路６７５０ｂを流下した場合は、既に停留されている遊技球によって流下が妨げられ、停留されている遊技球の右方に停留される。なお、上述した通り、球止め部６７５０ｅは、球排出扉６７５０ｃの下端に対して遊技球１個分程度の距離を空けて配設されているので、２個目以降に抽選装置６７５０へと入球した遊技球は、球排出扉６７５０ｃの上面に停留される。

【１４６６】

図１８８（ｂ）は、遊技球が停留されている状態で球排出扉６７５０ｃが開放された状態を示した図である。図１８８（ｂ）に示した通り、球排出扉６７５０ｃが開放されると、球止め部６７５０ｅの右方に停留されている遊技球以外の遊技球が、排出領域６７５０ｄへと落下することによりパチンコ機１０の外部へと落下する。これにより、抽選装置６７５０の内部に１の遊技球のみが停留された状態を形成することができる。球止め部６７５０ｅは、球排出扉６７５０ｃが開放されてから０．５秒間が経過した後で、正面視左方向へと傾倒することにより誘導流路６７５０ｂを通過可能な状態となる。これにより、抽選装置６７５０内に残存する１の遊技球を振分回転体６７５０ｆへ向けて流下させることができる。このように制御することにより、１の小当たりにおいて振分回転体６７５０ｆへと到達可能となる遊技球を最大１個に限ることができるので、抽選装置６７５０を用いた大当たり抽選の確率（振分回転体６７５０ｆによりＶ入賞口に振り分けられる割合）を一定にすることができる。

【１４６７】

次に、図１８９を参照して、振分回転体６７５０ｆの詳細について説明する。図１８９（ａ）は、振分回転体６７５０ｆの上面図である。図１８９（ａ）に示した通り、振分回転体６７５０ｆは、上面視略円形で構成されており、その外縁部分に６つの入球口が配置されている。振分回転体６７５０ｆは、その中心から外縁方向に向かって下る向きの傾斜が設けられているので、振分回転体６７５０ｆの中心付近に対して上方から到達した遊技球は、外縁方向に向かう傾斜に沿って、外縁部分に設けられている何れかの入球口へと振り分けられる。

【１４６８】

図１８９（ａ）に示した通り、振分回転体６７５０ｆには、上面視略台形形状の３つのＶ入賞口と、上面視略台形形状の３つのアウト口とが交互に配置されている。即ち、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１と、アウト口６７５０ｆ２と、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３と、アウト口６７５０ｆ４と、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ５と、アウト口６７５０ｆ６とが順番

に配置されている。なお、図１８９（ａ）に示した通り、振分回転体６７５０ｆは、パチンコ機１０に電源が投入されている間、常に、軸６７５０ｆｚを回転軸として、上面視時計回り方向に等速（例えば、５秒間で１回転する回転速度）で回転動作を行い続けるように構成されている。

【１４６９】

図１８９（ｂ）に示した通り、振分回転体６７５０ｆに到達した遊技球がＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと入球すると、遊技球がＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１の内部に設けられている開放機構を通過するため、この開放機構の通過に連動して、非電動役物６７５２ａが開放される。これにより、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球可能となる開状態を形成する。この開状態は、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球し、内部に設けられている閉鎖機構を通過するまでの間継続する。なお、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へは、遊技球を右打ちしている限り入球することがないため、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開状態に切り替わる契機となる大当たり（ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１への入球に基づいて当選した大当たり）が時短大当たりであれば、大当たり終了後の時短状態を右打ちで第２特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行させることができ、左打ちをせずに小当たりに当選させることができる。よって、小当たりに当選した際に、小当たり有効期間の間左打ちを行うだけで、容易に特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させて有利な種別の大当たり（１６ラウンド大当たり）を実行させることができる。これに対し、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと入球することで当選した大当たりが通常大当たりである場合は、大当たり終了後に普通図柄の通常状態となってしまい、右打ちしても第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となってしまうので、左打ちにより第１入球口６４へと遊技球を入球させることで遊技を進行する必要がある。よって、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入り易くなるので、比較的早い段階で非電動役物６７５２ａが閉鎖されてしまう。このため、ほとんどの場合、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されたことによる恩恵を受けることはできない。

【１４７０】

このように、本第９実施形態では、小当たりにおいてＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと振り分けられて実行された大当たりが時短大当たりであるか、通常大当たりであるかによって、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されたことによる恩恵（次に小当たりとなった場合に１６ラウンド大当たりに容易に当選させることができること）を受けられるか否かが可変する構成となっている。よって、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球して大当たりが実行された場合に、遊技者に対して、大当たり終了後の遊技状態が普通図柄の時短状態となることをより期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４７１】

次に、図１９０を参照して、本第９実施形態における第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における、抽選装置６７５０の各部（小当たり用アタッカー６７５０ａ、球止め部６７５０ｅ、および球排出扉６７５０ｃ）の作動パターン（開放パターン）について説明する。図１９０は、小当たり当選時における各部の状態の経時変化を示した図である。

【１４７２】

図１９０に示した通り、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選すると、小当たりの開始（小当たり有効期間の開始）と共に、小当たり用アタッカー６７５０ａが開放される。図１９０に示した通り、この小当たり用アタッカー６７５０ａの開放状態は０．５秒間継続し、０．５秒経過時に閉鎖される。以降は、小当たりが終了するまでの間、小当たり用アタッカー６７５０ａが閉鎖状態に維持される。０．５秒間の開放期間の間に遊技球を小当たりアタッカー６７５０ａへと入球させることができれば、小当たり有効期間の間に振分回転体６７５０ｆへと遊技球を到達させて、いずれかの入球口へと遊技球を入球させることができる。

【１４７３】

また、図１９０に示した通り、球止め部６７５０ｅは、小当たりの開始から２秒が経過するまでの間、閉鎖状態（図１８８（ａ）参照）に維持され、２秒経過時点（小当たり用アタッカー６７５０ａの閉鎖後１．５秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態（誘導流路６７５０ｂを流下可能となる状態）に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。これに対して球排出扉６７５０ｃは、小当たりの開始から１．５秒が経過するまでの間、閉鎖状態（図１８８（ａ）参照）に維持され、１．５秒経過時点（小当たり用アタッカー６７５０ａの閉鎖後１秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態（図１８８（ｂ）参照）に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。即ち、小当たりが開始されてから１．５秒の間は、球止め部６７５０ｅも球排出扉６７５０ｃも閉鎖された状態となるので、抽選装置６７５０の内部へと入球した遊技球は全て、球止め部６７５０ｅによって誘導流路６７５０ｂ内に停留される。

【１４７４】

また、小当たりの開始から１．５秒が経過すると、球止め部６７５０ｅが閉鎖された状態で球排出扉６７５０ｃが開放されるので、球止め部６７５０ｅの右側に直接接触することにより停留されている１の遊技球以外の遊技球が、全て球排出扉６７５０ｃの開口部から排出領域６７５０ｄへと落下して外部へと排出される。即ち、抽選装置６７５０の内部に停留されている遊技球が１個のみの状態となる。そして、球排出扉６７５０ｃが開放されてから０．５秒後に球止め部６７５０ｅが開放されるので、抽選装置６７５０の内部に残存している１個の遊技球が振分回転体６７５０ｆに向けて流下する。このように、先に球排出扉６７５０ｃを開放させてから球止め部６７５０ｅを開放させる構成とすることにより、小当たり用アタッカー６７５０ａの開放期間中に抽選装置６７５０の内部に２個以上の遊技球が入球したとしても、球止め部６７５０ｅが開放されるまでの間に、２個目以降の遊技球を排出領域６７５０ｄから外部に排出しておくことができる。よって、１の小当たりにおいて振分回転体６７５０ｆへと到達する遊技球を、毎回１個に限ることができるので、小当たりにおける大当たりの当選確率（Ｖ入賞口へと遊技球が入球する確率）を常時一定（５０％）とすることができる。

【１４７５】

次に、図１９１を参照して、本第９実施形態における第３図柄表示装置８１において実行される特徴的な表示演出について説明する。本第９実施形態では、小当たり有効期間の間に遊技球が入球することにより大当たりが付与されるＶ入賞口として、右打ちされた遊技球が入球可能となる抽選装置６７５０の内部に設けられている３つのＶ入賞口（ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５）に加えて、左打ちにより発射された遊技球が入球可能となる位置に特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が設けられている。本第９実施形態では、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態で小当たりとなった場合に、小当たり有効期間内に、抽選装置６７５０ではなく、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２を狙うように促す演出（特殊小当たり演出）が実行される。この特殊小当たり演出の表示態様には、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させた場合に時短大当たりとなる期待度を示唆可能な３種類の表示態様が設けられている。

【１４７６】

図１９１（ａ）は、時短大当たりの期待度が低いことを示唆する特殊小当たり演出（低期待度用の特殊小当たり演出）が実行された場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図１９１（ａ）に示した通り、低期待度用の特殊小当たり演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の表示画面における左上に、小当たり有効期間が終了するまでの残り時間（特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合に、当該入球が有効として扱われ、１６ラウンドの大当たりに当選する期間）を表示するための表示領域ＨＲ８が形成される。この表示領域ＨＲ８の内部には、図１９１（ａ）に示した通り、「ＭＡＸ有効タイマー」という文字が表示され、その「ＭＡＸ有効タイマー」という文字の下方に、小当たりの有効期間が経過するまでの残り時間に応じた秒数が表示される。この表示領域ＨＲ８の表示内容を確認することにより、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２への入球が無効になるまでの残り時間を遊技者が容易に理解することができる。

【１４７７】
また、図１９１（ａ）に示した通り、表示画面における略中央部分には、「タイマーが０になる前にＭＡＸに入ればＭＡＸ大当たり確定！！」という文字と、「時短モードにも突入するかも・・・？」という文字とが表示された表示領域ＨＲ９が形成される。更に、表示領域ＨＲ９の下方には、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２を模した画像と、その特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２を模した画像の方向を向き、「左打ち」という文字が表示された矢印を模した画像とが表示された表示領域ＨＲ１０が形成される。これらの表示領域ＨＲ９，ＨＲ１０の表示内容により、左打ちにより特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２を狙って遊技球を発射することにより、少なくとも１６ラウンド大当たりに当選するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域ＨＲ９に対して、「時短モードにも突入するかも・・・？」という比較的弱気な表現の文字が表示されることにより、遊技球を入球させても時短モード（普通図柄の時短状態）に移行する可能性が低いということを遊技者に対して認識させることができる。よって、小当たり期間の間に左打ちを行って１６ラウンド大当たりに当選させるか、遊技球の打ち出しを止めて次の小当たりまで待つ（今回の小当たりでのＶ入賞を回避する）かを遊技者に選択させるという遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、低期待度用の特殊小当たり演出は、時短大当たりに対応する小当たり有効期間中に選択され難く、且つ、通常大当たりに対応する小当たり有効期間中に選択され易くなるように構成されている。

【１４７８】
図１９１（ｂ）は、時短大当たりの期待度が高いことを示唆する特殊小当たり演出（高期待度用の特殊小当たり演出）が実行された場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図１９１（ｂ）に示した通り、高期待度用の特殊小当たり演出の表示態様は、低期待度用の特殊小当たり演出の表示態様に対して、表示領域ＨＲ９の表示態様のみが異なって構成されている。具体的には、表示領域ＨＲ９の内部における下段に表示される文字が、「時短モードの期待大！！」という文字となる。この表示態様により、遊技者に対して今回の小当たり有効期間の間に特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させることにより、時短大当たりに当選する可能性が極めて高いということを容易に理解させることができる。詳細については図１９５（ｂ）を参照して後述するが、この高期待度用の特殊小当たり演出は、時短大当たりに対応する小当たり有効期間中に選択され易く、且つ、通常大当たりに対応する小当たり有効期間中に選択され難くなるように構成されている。

【１４７９】
なお、図示については省略したが、本第９実施形態における特殊小当たり演出には、低期待度用、および高期待度用に加えて、中期待度用が設けられている。特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態で小当たりに当選した場合には、これらの３つの期待度のうち、小当たり種別に応じて１の期待度用の特殊小当たり演出が決定される。これにより、遊技者に対して特殊小当たり演出により示唆される期待度を加味して、左打ちにより特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２への入賞を狙うのか、Ｖ入賞を回避するのかを選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４８０】
＜第９実施形態における電気的構成＞
次に、図１９２（ａ）を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図１９２（ａ）は、本第９実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１９２（ａ）に示した通り、本第９実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、第８実施形態（および第１実施形態）におけるＲＯＭ２０２の構成（図９（ａ）参照）に対して、小当たり種別選択テーブル２０２ｅａが追加されている点、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容が一部変更されている点で相違している。

【１４８１】
小当たり種別選択テーブル２０２ｅａは、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、その小当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。詳細については図１９３（ｂ）を参照して後述するが、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合には、この小当たり種別選択テーブル２０２ｅａが参照されて、小当たり種別カウンタＣ５の値に対応する小当たり種別が決定される。
【１４８２】
次に、図１９２（ｂ）を参照して、本第９実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図１９２（ｂ）は、本第９実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図１９２（ｂ）に示した通り、本第９実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される判定値として、「０，１」の２つの乱数値（カウンタ値）が規定されている（図１９２（ｂ）の２０２ａ１参照）。なお、大当たりとなる判定値は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで共通である。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される判定値（カウンタ値）の個数が２個なので、特別図柄の抽選で大当たりと判定される確率は１／２００（２／４００）である。
【１４８３】
また、第１特別図柄の抽選で外れと判定される判定値の範囲として「２～３９９」が規定され（図１９２（ｂ）の２０２ａ２参照）、第１特別図柄の小当たりと判定される判定値は規定されていない（図１９２（ｂ）の２０２ａ３参照）。また、第２特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「２～３９」が規定され（図１９２（ｂ）の２０２ａ２参照）、第２特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「４０～３９９」が規定されている（図１９２（ｂ）の２０２ａ３参照）。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される判定値（カウンタ値）の個数が３６０個なので、特別図柄の抽選で大当たりと判定される確率は９／１０（３６０／４００）である。
【１４８４】
このように、本第９実施形態では、第２特別図柄の抽選でのみ、小当たりに当選し得る構成としている。これにより、第２特別図柄の抽選が実行され易くなる普通図柄の時短状態において、Ｖ入賞口へと遊技球が入球し易くなるので、短い期間で再度大当たりが発生し易くなる。これにより、時短状態における有利度合いをより高めることができるので、時短状態となった場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。
【１４８５】
次に、図１９３（ａ）を参照して、本第９実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。図１９３（ａ）は、本第９実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。図１９３（ａ）に示した通り、本第９実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ１３，Ｂ１３の２種類が設けられており、第２特別図柄の大当たり種別として、大当たりＣ１３，Ｄ１３の２種類が設けられている。
【１４８６】
図１９３（ａ）に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲には、「大当たりＡ１３」が対応付けられて規定されている（図１９３（ａ）の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ１３」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり後の遊技状態が普通図柄の時短状態に設定される大当たり種別（４ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ１３」となるカウンタ値は５０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１３」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。
【１４８７】
図１９３（ａ）に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の

値が「５０～９９」の範囲には、「大当たりＢ１３」が対応付けられて規定されている（図１９３（ａ）の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ１３」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり後の遊技状態が普通図柄の通常状態に設定される大当たり種別（４ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ１３」となるカウンタ値は５０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１３」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１４８８】

また、図１９３（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～７９」の範囲に対して「大当たりＣ１３」が対応付けて規定されている（図１９３（ａ）の２０２ｂ３参照）。この「大当たりＣ１３」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が普通図柄の時短状態に設定される大当たり種別（１６ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ１３」となるカウンタ値は８０個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１３」が決定される割合は８０％（８０／１００）である。

【１４８９】

また、図１９３（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して「大当たりＤ１３」が対応付けて規定されている（図１９３（ａ）の２０２ｂ４参照）。この「大当たりＤ１３」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が普通図柄の通常状態に設定される大当たり種別（４ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【１４９０】

このように、本第９実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、必ずラウンド数が少ない４ラウンドの大当たりが実行される一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、８０％の割合でラウンド数が最も多い１６ラウンドの大当たりが実行され、２０％の割合でラウンド数が少ない４ラウンドの大当たりが実行される構成としている。また、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、大当たり終了後に有利な時短状態が設定される割合が５０％であるのに対して、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、時短状態が設定される割合が８０％となる。よって、第１特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が、遊技者にとって有利となり易くなるように構成されている。

【１４９１】

次に、図１９３（ｂ）を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｅａの詳細について説明する。図１９３（ｂ）は、小当たり種別選択テーブル２０２ｅａの規定内容を示した図である。この小当たり種別選択テーブル２０２ｅａは、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、小当たり種別を決定するための判定値が規定されているデータテーブルであり、小当たり種別カウンタＣ５の判定値が、各小当たり種別に対応付けて規定されている。

【１４９２】

具体的には、図１９３（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＡ１３」が対応付けて規定されている（図１９３（ｂ）の２０２ｅａ１参照）。この「小当たりＡ１３」は、小当たり有効期間の間にいずれかのＶ入賞口へと遊技球が入球した場合に、「大当たりＥ１３」（１６ラウンド時短大当たり）に当選する小当たり種別である。即ち、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５へと遊技球が入球した場合にも、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、および特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合と同様に、ラウンド数が最も多

い（遊技者に有利な）１６ラウンド大当たりが実行される上に、大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定される最も有利な大当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の値が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＡ１３」となるカウンタ値は５個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＡ１３」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【１４９３】

また、図１９３（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５～５４」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＢ１３」が対応付けて規定されている（図１９３（ｂ）の２０２ｅａ２参照）。この「小当たりＢ１３」は、小当たり有効期間の間にいずれかのＶ入賞口へと遊技球が入球した場合に、「大当たりＦ１３」（特殊時短大当たり）に当選する小当たり種別である。この「大当たりＦ１３」は、小当たり有効期間の間に通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらかへと遊技球が入球した場合に、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定される一方で、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、または特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合に、大当たりのラウンド数が１６ラウンドに設定される。つまり、「小当たりＢ１３」は、大当たりのラウンド数（有利度合い）が入賞したＶ入賞口の種別に応じて可変するので、通常Ｖ入賞口へと遊技球が入球した場合には、遊技者にとって不利となる。また、大当たり後の遊技状態が時短状態に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者に有利となる大当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の値が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＢ１３」となるカウンタ値は５０個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＢ１３」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１４９４】

また、図１９３（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５５～９９」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＣ１３」が対応付けて規定されている（図１９３（ｂ）の２０２ｅａ３参照）。この「小当たりＣ１３」は、小当たり有効期間の間にいずれかのＶ入賞口へと遊技球が入球した場合に、「大当たりＧ１３」（特殊通常大当たり）に当選する小当たり種別である。この「大当たりＧ１３」は、小当たり有効期間の間に通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらかへと遊技球が入球した場合に、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定される一方で、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、または特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合に、大当たりのラウンド数が１６ラウンドに設定される。つまり、「小当たりＣ１３」は、大当たりのラウンド数（有利度合い）が入賞したＶ入賞口の種別に応じて可変するので、通常Ｖ入賞口へと遊技球が入球した場合には、遊技者にとって不利となる。また、大当たり後の遊技状態が普通図柄の通常状態に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者に不利となる大当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の値が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＣ１３」となるカウンタ値は４５個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＣ１３」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。

【１４９５】

このように、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、時短大当たりに対応する小当たり種別（小当たりＡ１３，Ｂ１３）が決定される割合は５５％（５％＋５０％）に設定されている一方で、通常大当たりに対応する小当たり種別（小当たりＣ１３）が決定される割合は４５％に設定されている。上述した通り、普通図柄の時短状態においては、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率が９／１０となるので、普通図柄の時短状態において大当たりに当選するのは、ほぼ、小当たりとなってＶ入賞が発生した場合である。よって、普通図柄の時短状態において大当たりとなった場合に、大当たり後に再度、有利な普通図柄の時短状態となる割合は４５％である。また、第２特別図柄の抽選で小当たりとなり、Ｖ入賞が発生した場合に当選する大当たりのラウンド数については、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２の状態に応じて可変するように構成されている。即ち、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されていれば、小当たり有効期間中にＶ入賞を発生させるために

は抽選装置６７５０へと遊技球を入球させる必要があるため、Ｖ入賞が発生する場合の１／３は、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１に対するＶ入賞であるのに対し、Ｖ入賞が発生する場合の２／３は、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらかに対するＶ入賞である。そして、上述した通り、小当たりとなった場合の５０％の割合で決定される小当たりＢ１３、および４５％の割合で決定される小当たりＣ１３は、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらかに遊技球が入球すると、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定される。即ち、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１に対するＶ入賞が発生した場合には１００％の割合で１６ラウンド大当たりが設定される一方で、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらかに対するＶ入賞が発生した場合には、５％の割合（小当たりＡ１３）で１６ラウンド大当たりが設定される一方で、９５％の割合（小当たりＢ１３，Ｃ１３のいずれか）で４ラウンド大当たりが設定される。このため、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖された状態においては、Ｖ入賞が発生した場合の約３６．７％の割合（１／３＋２／３×５％）で１６ラウンド大当たりとなる一方で、約６３．３％の割合（２／３×９５％）で４ラウンド大当たりとなる。これに対して、上述した通り、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、８０％の割合で１６ラウンド大当たりとなるので、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されている状態において、有利な１６ラウンド大当たりとなる割合としては、第２特別図柄の抽選で小当たりとなり、当該小当たり遊技の実行中（小当たり有効期間中）にＶ入賞が発生して大当たりとなった場合（約３６．７％）よりも、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合（８０％）の方が高くなる。

【１４９６】

これに対して、時短状態で、且つ、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態においては、小当たり種別が何であっても、左打ちを行って、開放された状態の特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させるだけで、必ず最もラウンド数の多い１６ラウンド大当たりが設定されるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合よりも、ラウンド数の面では有利となる。言い換えれば、本第９実施形態では、同一の遊技状態（普通図柄の時短状態）であっても、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されているか否かに応じて、第２特別図柄の抽選で小当たりとなり、当該小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生して大当たりとなった場合と、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合との有利度合いが切り替わる構成となっている。このように構成することで、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２の状態に応じて、大当たりの当選契機（Ｖ入賞、および第２特別図柄の抽選）として、異なる契機を遊技者に願わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４９７】

次に、図１９４を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図１９４は、本第９実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１９４に示した通り、本第９実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成は、上述した第８実施形態（および第１実施形態）におけるＲＡＭ２０３の構成（図１３参照）に対して、小当たり中フラグ２０３ｅａと、大当たり種別格納エリア２０３ｅｂと、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃとが追加されている点、確変フラグ２０３ｈと、入球待機フラグ２０３ｊとが削除されている点で相違している。その他の構成については上述した第８実施形態（および第１実施形態）におけるＲＡＭ２０３の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１４９８】

小当たり中フラグ２０３ｅａは、小当たり中であるか否かを示すフラグである。この小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであれば、小当たり中であることを意味し、オフであれば小当たり中でないことを意味する。小当たり中フラグ２０３ｅａは、特別図柄の抽選で小当たりとなり、小当たりが開始される際にオンに設定される。また、小当たりの終了時にオフに設定される（図２０３のＳ１３１１参照）。特別図柄変動処理１３（図１９７参照）では、この小当たり中フラグ２０３ｅａが参照されて、小当たり中であるか否かが判別される（図１９７のＳ２６１参照）。

【１４９９】
大当たり種別格納エリア２０３ｅｂは、大当たりに当選した場合に、当該当選した大当たりの種別を示すデータを一時的に格納しておくための記憶領域である。この大当たり種別格納エリア２０３ｅｂには、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別に対応するデータが格納される（図１９８のＳ３２１参照）。また、特別図柄の抽選で小当たりとなり、当該小当たりにおいてＶ入賞口へと遊技球が入球した場合に、小当たり種別に対応する大当たり種別を示すデータが格納される（図１９９のＳ１５０２参照）。この大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納されたデータは、当選した大当たりの終了タイミングまで保持され、大当たり終了後の遊技状態を、大当たり種別に応じて設定するために用いられる。

【１５００】
Ｖ通過フラグ２０３ｅｃは、小当たり遊技の実行中に、Ｖ入賞口へと遊技球が入球済みであるか否か（小当たり終了後に大当たりとなることが確定しているか否か）を示すためのフラグである。小当たりの終了時に、このＶ通過フラグ２０３ｅｃがオンであれば、小当たり終了時に大当たりの開始が設定される一方で、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオフであれば、大当たりが開始されずに小当たりが終了される。このＶ通過フラグ２０３ｅｃは、初期値がオフに設定されており、小当たり遊技の実行中に遊技球がＶ入賞口に入賞した場合にオンに設定される（図２０４のＳ１６０８参照）。また、Ｖ入賞口へと遊技球が入球したことに基づく大当たりの開始を設定した後でオフに設定される（図２０３のＳ１３２５参照）。

【１５０１】
次に、図１９５（ａ）を参照して、本第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１９５（ａ）は、本第９実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１９５（ａ）に示した通り、本第９実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成は、第８実施形態（および第１実施形態）におけるＲＯＭ２２２の構成（図１４（ａ）参照）に対して、期待度選択テーブル２２２ｅａが追加されている点でのみ相違している。この期待度選択テーブル２２２ｅａは、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態で小当たりに当選した場合に実行される特殊小当たり演出の演出態様（演出により示唆される期待度）を決定するために参照されるデータテーブルである。ここで、上述した通り、本第９実施形態では、小当たり有効期間の間にいずれかのＶ入賞口へと入球することにより大当たりに当選する構成としている。また、Ｖ入賞口へと入球した場合に当選する大当たりの種別（大当たり図柄）は、小当たり種別毎に予め定められている（図１９３（ｂ）参照）。即ち、Ｖ入賞口へと遊技球を入球させて大当たりに当選した場合に、当該大当たりの終了後に時短状態が付与されるか否かは、小当たり種別が決定された時点（特別図柄の変動開始時点）で決定されている。本第９実施形態では、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている間に小当たりに当選した場合は、小当たり有効期間の間に、Ｖ入賞させることにより時短状態が付与される期待度を示唆する特殊小当たり演出を期待度選択テーブル２２２ｅａから選択して実行する構成としている。このように構成することで、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放された状態で小当たりとなった場合に、小当たり有効期間内に遊技球を特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２に入球させて大当たりを開始させるか否かを、特殊小当たり演出により示唆される期待度に応じて決定させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この期待度選択テーブル２２２ｅａの詳細について、図１９５（ｂ）を参照して説明する。

【１５０２】
図１９５（ｂ）は、期待度選択テーブル２２２ｅａの規定内容を示した図である。図１９５（ｂ）に示した通り、この期待度選択テーブル２２２ｅａは、小当たり種別毎に、期待度の種別（特殊小当たり演出で示唆される期待度）と、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図１９５（ｂ）に示した通り、小当たりＡ１３、および小当たりＢ１３（Ｖ入賞が発生すると時短大当たりに当選する小当

たり種別）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～１９」の範囲に高期待度用の演出態様（図１９１（ｂ）参照）が対応付けて規定され、「２０～８９」の範囲に中期待度用の演出態様（図示せず）が対応付けて規定され、「９０～９９」の範囲に低期待度用の演出態様（図１９１（ａ）参照）が対応付けて規定されている。

【１５０３】

演出抽選カウンタ２２３ｅａは、「０～９９」の１００個の値を取り得るので、小当たりＡ１３、またはＢ１３となった場合に高期待度用、中期待度用、および低期待度用の演出態様が決定される割合は、それぞれ２０％（２０／１００）、７０％（７０／１００）、および１０％（１０／１００）である。

【１５０４】

また、図１９５（ｂ）に示した通り、小当たりＣ１３（Ｖ入賞が発生すると通常大当たりに当選する小当たり種別）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～４」の範囲に高期待度用の演出態様（図１９１（ｂ）参照）が対応付けて規定され、「５～４９」の範囲に中期待度用の演出態様（図示せず）が対応付けて規定され、「５０～９９」の範囲に低期待度用の演出態様（図１９１（ａ）参照）が対応付けて規定されている。

【１５０５】

演出抽選カウンタ２２３ｅｋａは、「０～９９」の１００個の値を取り得るので、小当たりＣ１３となった場合に高期待度用、中期待度用、および低期待度用の演出態様が決定される割合は、それぞれ５％（５／１００）、４５％（４５／１００）、および５０％（５０／１００）である。これらの規定内容から、高期待度用の演出態様は、小当たりＡ１３、および小当たりＢ１３に当選した場合に選択され易くなる一方で、小当たりＣ１３に当選した場合に選択し難くなると言える。また、中期待度用の演出態様は、小当たりＡ１３、および小当たりＢ１３に当選した場合にも、小当たりＣ１３に当選した場合にも比較的高い割合で選択され、低期待度用の演出態様は、小当たりＡ１３、および小当たりＢ１３に当選した場合に選択され難く、小当たりＣ１３に当選した場合に選択され易くなる。よって、高期待度用の演出態様が実行された場合には、実行中の小当たりが小当たりＡ１３、または小当たりＢ１３である可能性が高いということを示唆することが可能となる一方で、低期待度用の演出態様が実行された場合には、実行中の小当たりが小当たりＣ１３である可能性が高いということを示唆することが可能となる。また、中期待度用の演出態様が実行された場合には、小当たりＡ１３、および小当たりＢ１３の可能性も、小当たりＣ１３の可能性もあるということを示唆することが可能となる。これにより、演出態様により示唆された期待度に応じて、遊技者に対して特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させるか否かを選択させる遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５０６】

なお、本第９実施形態では、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態で小当たりに当選した場合に、特殊小当たり演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖された状態において小当たりとなった場合においても、特殊小当たり演出を実行可能に構成してもよい。この場合において、例えば、小当たりに当選する毎に、特殊小当たり演出が実行されるか、通常の小当たり演出（Ｖ入賞させた場合に時短大当たりとなる期待度が示唆されない態様の演出）が実行されるかを抽選により決定してもよい。また、抽選確率を状況に応じて可変させてもよい。より具体的には、通常大当たりに連続して当選しているほど、時短大当たりに当選して時短状態へと移行した場合に、特殊小当たり演出が実行される確率が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、通常大当たりに連続して当選するという遊技者にとって比較的不利な状況が発生した場合における救済を図ることができるので、不利な状況が発生したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１５０７】

次に、図１９６を参照して、本第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設

けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１９６は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１９６に示した通り、本第９実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第８実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１７９参照）に対して、演出抽選カウンタ２２３ｅａが追加されている点、および待機状態演出フラグ２２３ｇが削除されている点で相違している。

【１５０８】

演出抽選カウンタ２２３ｅａは、上述した期待度選択テーブル２２２ｅａから１の演出態様（期待度種別）を選択するために用いるカウンタである。この演出抽選カウンタ２２３ｅａは、「０～９９」の範囲で値が更新される。特殊小当たり演出の演出態様（期待度種別）を選択する場合は、期待度選択テーブル２２２ｅａに規定された乱数値（カウンタ値）と、この演出抽選カウンタ２２３ｅａの値と比較されて、対応する１の演出態様（期待度種別）が選択される。この演出抽選カウンタ２２３ｅａは、例えばメイン処理１３（図２０１参照）の中で１ｍｓ毎に更新される。

【１５０９】

＜第９実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１９７から図２０４を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１９７を参照して、本第９実施形態における特別図柄変動処理１３（Ｓ１４１）について説明する。この特別図柄変動処理１３（Ｓ１４１）は、第８実施形態における特別図柄変動処理１２（図１８０参照）に代えて実行される処理であり、第８実施形態における特別図柄変動処理１２（図１８０参照）と同様に、第１図柄表示装置３７における表示態様の設定、および第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターン等を設定するための処理である。

【１５１０】

この第９実施形態における特別図柄変動処理１３（図１９７参照）のうち、Ｓ２０２～Ｓ２１２，Ｓ２１４～Ｓ２１８、およびＳ２２１～Ｓ２２３の各処理では、それぞれ第８実施形態における特別図柄変動処理１３（図１９７参照）のＳ２０２～Ｓ２１２，Ｓ２１４～Ｓ２１８、およびＳ２２１～Ｓ２２３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９実施形態における特別図柄変動処理１３（図１９７参照）が実行されると、まず、大当たり遊技、または小当たり遊技の実行中であるか否かを判別し（Ｓ２６１）、大当たり遊技、または小当たり遊技の実行中であると判別した場合は（Ｓ２６１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ２６１の処理において、大当たり遊技、または小当たり遊技のいずれも実行されていないと判別した場合は（Ｓ２６１：Ｎｏ）、処理をＳ２０２へと移行する。なお、Ｓ２６１の処理では、大当たり中フラグ２０３ｍがオンであれば大当たり遊技の実行中であると判別され、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであれば小当たり遊技の実行中であると判別され、大当たり中フラグ２０３ｍ、および小当たり中フラグ２０３ｅａが共にオフであると判別した場合は、大当たり中でも小当たり中でもないと判別する。

【１５１１】

また、本第９実施形態における特別図柄変動処理１３（図１９７参照）では、Ｓ２０７、またはＳ２１２の処理が終了すると、第８実施形態（および第１実施形態）における特別図柄変動処理（Ｓ２１３、図２３参照）に代えて、特別図柄変動処理１３を実行して（Ｓ２６２）、本処理を終了する。この特別図柄変動処理１３（Ｓ２６２）の詳細については、図１９８を参照して後述する。また、本第９実施形態における特別図柄変動処理１３（図１９７参照）では、Ｓ２１８の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｉを０にリセットし（Ｓ２６３）、大当たりの開始を設定すると共に大当たり開始フラグ２０３ｋをオンに設定して（Ｓ２６４）、処理をＳ２２３へと移行する。

【１５１２】

また、本第９実施形態における特別図柄変動処理１３（図１９７参照）では、Ｓ２２２の処理が終了すると、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別

し（Ｓ２６５）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ２６５：Ｙｅｓ）、小当たりの開始を設定するための小当たり開始処理を実行して（Ｓ２６６）、本処理を終了する。この小当たり開始処理（Ｓ２６６）の詳細については、図１９９を参照して後述する。一方、Ｓ２６５の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合は（Ｓ２６５：Ｎｏ）、小当たり開始処理（Ｓ２６６）をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１５１３】

次いで、図１９８を参照して、本第９実施形態における特別図柄変動開始処理１３（Ｓ２６２）の詳細について説明する。この特別図柄変動開始処理１３（Ｓ２６２）は、第８実施形態（および第１実施形態）における特別図柄変動開始処理（図２３参照）に代えて実行される処理であり、第８実施形態（および第１実施形態）における特別図柄変動開始処理（図２３参照）と同様に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａおよび第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」、「特別図柄の外れ」、又は「特別図柄の小当たり」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動パターン）を決定するための処理である。

【１５１４】

この第９実施形態における特別図柄変動開始処理１３（図１９８参照）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３１２の各処理では、それぞれ第８実施形態（および第１実施形態）における特別図柄変動開始処理（図２３参照）のＳ３０１～Ｓ３１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９実施形態における特別図柄変動開始処理１３（図１９８参照）では、Ｓ３０５の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（Ｓ３０５：Ｙｅｓ）、大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに対して今回の抽選により当選した大当たり種別を示すデータを格納して（Ｓ３２１）、処理をＳ３０６へと移行する。

【１５１５】

一方、Ｓ３０５の処理において、今回の特別図柄の抽選が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ３０５：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選が小当たりであるか否かを判別して（Ｓ３２２）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ３２２：Ｙｅｓ）、Ｓ３０１の処理で取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ３２３）。より具体的には、Ｓ３０１の処理で取得した小当たり種別カウンタＣ５の値と、小当たり種別選択テーブル２０２ｅａ（図１９３（ｂ）参照）とを比較し、小当たり種別が何であるかを判定する。上述したように、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４」の範囲にあれば、小当たりＡ１３であると判定し、「５～５４」の範囲にあれば、小当たりＢ１３であると判定し、「５５～９９」の範囲にあれば、小当たりＣ１３であると判定する（図１９３（ｂ）参照）。

【１５１６】

Ｓ３２３の処理が終了すると、小当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ３２４）。Ｓ３２４の処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において小当たりを示す図柄の組み合わせで停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１１（ａ）参照）とを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。Ｓ３２４の処理が終了すると、本処理を終了する。

【１５１７】

次いで、図１９９を参照して、上述した小当たり開始処理（Ｓ２６６）の詳細について説明する。この小当たり開始処理（Ｓ２６６）は、上述した通り、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、小当たりの開始を設定するための処理である。この小当たり開始処理が実行されると、まず、小当たり種別に対応する抽選装置６７５０の動作シナリオを読み出す（Ｓ１５０１）。この動作シナリオには、小当たり用アタッカー６７５０ａ、球止

め部６７５０ｅ、および球排出扉６７５０ｃに対して図１９０に示した動作を設定するためのデータが規定されている。

【１５１８】

Ｓ１５０１の処理が終了すると、次に、大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに対して、今回の小当たり種別に対応する大当たり種別を示すデータを格納する（Ｓ１５０２）。このＳ１５０２の処理では、今回の小当たり種別が小当たりＡ１３であれば、大当たりＥ１３（１６ラウンド時短大当たり）を示すデータを大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納し、今回の小当たり種別が小当たりＢ１３であれば、大当たりＦ１３（特殊時短大当たり）を示すデータを大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納し、今回の小当たり種別が小当たりＣ１３であれば、大当たりＧ１３（特殊通常大当たり）を示すデータを大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納する。Ｓ１５０２の処理が終了すると、小当たりの開始を設定して（Ｓ１５０３）、本処理を終了する。

【１５１９】

次に、図２００を参照して、本第９実施形態における立ち上げ処理１３について説明する。この立ち上げ処理１３は、第８実施形態における立ち上げ処理１２（図１８１参照）に代えて実行される処理であり、第８実施形態における立ち上げ処理１２（図１８１参照）と同様に、電源投入に伴い起動される処理である。この第９実施形態における立ち上げ処理１３（図２００参照）のうち、Ｓ９０１～Ｓ９１０，Ｓ９１２、およびＳ９１４～９１７の各処理では、それぞれ第１実施形態における立ち上げ処理（図２９参照）のＳ９０１～Ｓ９１０、およびＳ９１４～Ｓ９１７の各処理と同一の処理が実行される。

【１５２０】

また、本第９実施形態における立ち上げ処理１３（図２００参照）では、Ｓ９１０の処理が終了すると、時短中カウンタ２０３ｉ、大当たり中フラグ２０３ｍ、および小当たり中フラグ２０３ｅａを読み出して（Ｓ９４１）、処理をＳ９１２へと移行する。

【１５２１】

また、本第９実施形態における立ち上げ処理１３（図２００参照）では、抽選装置６７５０の内部に設けられている振分回転体６７５０ｆの回転動作の開始を設定して（Ｓ９４２）、処理をＳ９１４へと移行する。このＳ９４２の処理を実行することにより、パチンコ機１０の電源が遮断されるまでの間、振分回転体６７５０ｆが一定の回転速度（例えば、５秒間で１回転する回転速度）で回転動作を行い続ける。よって、小当たりに当選したタイミング等に応じて、抽選装置６７５０へと入球した遊技球が振り分けられる入球口をランダムに可変させることができる。

【１５２２】

次に、図２０１を参照して、本第９実施形態におけるメイン処理１３の詳細について説明する。このメイン処理１３は、第８実施形態におけるメイン処理１２（図１８２参照）に代えて実行される処理であり、第８実施形態におけるメイン処理１２（図１８２参照）と同様に、遊技の主要な制御を実行するための処理である。

【１５２３】

この第９実施形態におけるメイン処理１３（図２０１参照）のうち、Ｓ１００１～Ｓ１００３、およびＳ１００６～Ｓ１０１６の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるメイン処理（図３０参照）のＳ１００１～Ｓ１００３、およびＳ１００６～Ｓ１０１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９実施形態におけるメイン処理１３（図２０１参照）では、Ｓ１００３の処理が終了すると、第８実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（Ｓ１００５、図３０参照）に代えて、大当たり制御処理１３を実行し（Ｓ１０７１）、次いで、小当たり遊技中の各種制御を実行するための小当たり制御処理１３を実行して（Ｓ１０７２）、処理をＳ１００６へと移行する。これらの大当たり制御処理１３（Ｓ１０７１）、および小当たり制御処理１３（Ｓ１０７２）の詳細については、それぞれ図２０２、および図２０３を参照して後述する。

【１５２４】

まず、図２０２を参照して、上述した大当たり制御処理１３（Ｓ１０７１）の詳細につ

いて説明する。この大当たり制御処理１３は、上述した通り、第８実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図３２参照）に代えて実行される処理であり、特定入賞口６５ａの開閉制御を行うための処理である。

【１５２５】

この第９実施形態における大当たり制御処理１３（Ｓ１０７１）のうち、Ｓ１２０１～Ｓ１２１２，Ｓ１２１４，Ｓ１２１６、およびＳ１２１７の各処理では、それぞれ第８実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図３２参照）のＳ１２０１～Ｓ１２１２，Ｓ１２１４，Ｓ１２１６、およびＳ１２１７の各処理と同一の処理が実行される。

【１５２６】

また、本第９実施形態における大当たり制御処理１３（図２０２参照）では、Ｓ１２１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングになったと判別した場合に（Ｓ１２１２：Ｙｅｓ）、今回の大当たりが時短大当たりであるか否かを判別して（Ｓ１２５１）、時短大当たりであると判別した場合は、処理をＳ１２１４へと移行する。これに対し、Ｓ１２５１の処理において、時短大当たりではないと判別した場合は（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、処理をＳ１２１６へと移行する。

【１５２７】

次に、図２０３を参照して、上述した小当たり制御処理１３（Ｓ１０７２）の詳細について説明する。この小当たり制御処理１３（Ｓ１０７２）は、上述した通り、小当たり遊技中の各種制御を実行するための処理である。言い換えれば、上述した第３実施形態における小当たり制御処理（図６７参照）と同様の制御を行うための処理である。

【１５２８】

この小当たり制御処理１３（図２０３参照）のうち、Ｓ１３０１～Ｓ１３０４，Ｓ１３１０、およびＳ１３１１の各処理では、それぞれ第３実施形態における小当たり制御処理（図６７参照）のＳ１３０１～Ｓ１３０４，Ｓ１３１０、およびＳ１３１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）では、Ｓ１３０３の処理が終了すると、次いで、小当たり用の動作シナリオの開始を設定して（Ｓ１３２１）、本処理を終了する。

【１５２９】

また、本第９実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）では、Ｓ１３１１の処理が終了すると、次に、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ１３２２）、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオンであると判別した場合は（Ｓ１３２２：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｉの値を０にリセットし（Ｓ１３２３）、大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納されているデータに対応する種別の大当たりの開始を設定し（Ｓ１３２４）、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃをオフに設定して（Ｓ１３２５）、本処理を終了する。一方、Ｓ１３２２の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオフであると判別した場合は（Ｓ１３２２：Ｎｏ）、Ｓ１３２３～Ｓ１３２５の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１５３０】

また、本第９実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）では、Ｓ１３１０の処理において、小当たりの終了タイミングではないと判別した場合に（Ｓ１３１０：Ｎｏ）、Ｖ入賞口への入球を監視して、入球を検出した場合に、Ｖ入賞口の種別に対応する制御を行うためのＶ通過検出処理を実行して（Ｓ１３２６）、本処理を終了する。このＶ通過検出処理（Ｓ１３２６）の詳細について、図２０４を参照して説明する。

【１５３１】

図２０４は、Ｖ通過検出処理（Ｓ１６２５）を示したフローチャートである。このＶ通過検出処理（Ｓ１６２５）は、上述した通り、Ｖ入賞口への入球を監視して、入球を検出した場合に、Ｖ入賞口の種別に対応する制御を行うための処理である。このＶ通過検出処理（Ｓ１６２５）が実行されると、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ１６０１）、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオンであると判別した場合は（Ｓ１６

０１：Ｙｅｓ）、既にいずれかのＶ入賞口への入球（通過）を検出済みであり、新たな設定の必要がないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【１５３２】

これに対して、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオフであると判別した場合は（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、いずれかのＶ入賞口に対する入球（通過）を検出したか否かを判別して（Ｓ１６０２）、Ｖ入賞口に対する入球（通過）を検出していないと判別した場合は（Ｓ１６０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１６０２の処理において、Ｖ入賞口に対する入球を検出したと判別した場合は（Ｓ１６０２：Ｙｅｓ）、次いで、Ｖ入賞の有効期間中であるか否かを判別し（Ｓ１６０３）、有効期間外である場合は（Ｓ１６０３：Ｎｏ）、不正行為等により遊技球がＶ入賞口へと入球した（通過した）可能性があるため、エラーコマンドを設定して（Ｓ１６０４）、本処理を終了する。

【１５３３】

これに対し、Ｓ１６０３の処理において、Ｖ有効期間内であると判別した場合は（Ｓ１６０３：Ｙｅｓ）、次に、Ｓ１６０２の処理で入球を検出したＶ入賞口の種別が、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６０５）、今回の入球（通過）が通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらでもない（ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、または特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２のいずれかである）と判別した場合は（Ｓ１６０５：Ｎｏ）、大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納されているデータを、１６ラウンド大当たりに対応するデータに書き換えて（Ｓ１６０６）、処理をＳ１６０７へと移行する。

【１５３４】

これに対して、Ｓ１６０５の処理において、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらかに対する入球を検出したと判別した場合は（Ｓ１６０５：Ｙｅｓ）、Ｓ１６０６の処理をスキップして、処理をＳ１６０７へと移行する。Ｓ１６０７の処理では、Ｖ通過コマンドを設定し（Ｓ１６０７）、次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃをオンに設定する（Ｓ１６０８）。次に、通過を検出したＶ入賞口の種別を音声ランプ制御装置１１３に通知するためのＶ入賞口コマンドを設定して（Ｓ１６０９）、本処理を終了する。

【１５３５】

このＶ通過検出処理により、小当たり有効期間の間にＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、および特殊ＭＡＸＶ入賞口６７５２への入球を検出した場合に、小当たり種別とは無関係に１６ラウンドの大当たりを実行することができる。これにより、小当たり有効期間の間に入球するＶ入賞口の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５３６】

＜第９実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２０５から図２０７を参照して、本第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図２０５を参照して、本第９実施形態における当たり関連処理１３（Ｓ４３００１）について説明する。この当たり関連処理１３（Ｓ４３００１）は、コマンド判定処理（図３６参照）において、第８実施形態における当たり関連処理１２（図１８４参照）に代えて実行される処理であり、第８実施形態における当たり関連処理１２（図１８４参照）と同様に、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。

【１５３７】

この第９実施形態における当たり関連処理１３（図２０５参照）のうち、Ｓ４４０４，Ｓ４４０５，Ｓ４４０７、およびＳ４４０８の各処理では、それぞれ第８実施形態における当たり関連処理１２（図１８４参照）のＳ４４０４，Ｓ４４０５，Ｓ４４０７、およびＳ４４０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９実施形態における当たり関連処理１３（図２０５参照）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に、ラウンド数コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に小

当たり用オープニングコマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ４４００１）、小当たり用オープニングコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４００１：Ｙｅｓ）、小当たり中の演出態様を設定するための期待度示唆設定処理を実行して（Ｓ４４００２）、本処理を終了する。この期待度示唆設定処理（Ｓ４４００２）の詳細については、図２０６を参照して後述する。

【１５３８】

また、本第９実施形態における当たり関連処理１３（図２０５参照）では、Ｓ４４００１の処理において、小当たり用オープニングコマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ４４００１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中にＶ入賞口コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ４４００３）、Ｖ入賞口コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４００３：Ｙｅｓ）、入球を検出したＶ入賞口の種別、および状態に応じた制御を実行するためのＶ入賞口コマンド処理を実行して（Ｓ４４００４）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４００３の処理において、Ｖ入賞口コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４００３：Ｎｏ）、処理をＳ４４０９へと移行する。なお、Ｖ入賞口コマンド処理（Ｓ４４００４）の詳細については、図２０７を参照して後述する。

【１５３９】

次に、図２０６を参照して、上述した期待度示唆設定処理（Ｓ４４００２）の詳細について説明する。この期待度示唆設定処理（Ｓ４４００２）は、上述した通り、小当たり中の演出態様を設定するための処理である。この期待度示唆設定処理（Ｓ４４００２）では、まず、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０１０１）、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオンであると判別した場合は（Ｓ４０１０１：Ｙｅｓ）、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態で小当たりが実行されたことを意味するので、特殊小当たり演出の演出態様を決定するためのＳ４０１０３～Ｓ４０１０５の各処理を実行する。より具体的には、期待度選択テーブル２２２ｅａを読み出して（Ｓ４０１０３）、読み出した期待度選択テーブル２２２ｅａから、今回の小当たり種別、および演出抽選カウンタ２２３ｅａのカウンタ値に対応する期待度種別を特定し（Ｓ４０１０４）、特定した期待度種別の特殊小当たり演出の実行を設定して（Ｓ４０１０５）、本処理を終了する。

【１５４０】

これに対して、Ｓ４０１０１の処理において、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオフであると判別した場合は（Ｓ４０１０１：Ｎｏ）、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されていることを意味するので、通常の小当たり演出の実行を設定して（Ｓ４０１０２）、本処理を終了する。この期待度示唆設定処理（図２０６参照）により、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている場合に、特殊小当たり演出の演出態様によってＶ入賞させた場合に時短大当たりが実行される期待度を遊技者に示唆することができる。よって、特殊小当たり演出の示唆内容を加味して、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させるか否かを選択させるという遊技性を実現することができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５４１】

次に、図２０７を参照して、上述したＶ入賞口コマンド処理（Ｓ４４００４）の詳細について説明する。このＶ入賞口コマンド処理（Ｓ４４００４）は、上述した通り、入球を検出したＶ入賞口の種別、および状態に応じた制御を実行するための処理である。このＶ入賞口コマンド処理（Ｓ４４００４）では、まず、今回受信したＶ入賞口コマンドが、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１への入球を示すコマンドであるか否かを判別し（Ｓ４０２０１）、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４０２０１：Ｙｅｓ）、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａをオンに設定し（Ｓ４０２０２）、小当たり有効期間中にＶ入賞口へと入賞したことを示すＶ入賞演出を設定して（Ｓ４０２０３）、本処理を終了する。

【１５４２】

一方、Ｓ４０２０１の処理において、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１への入球を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４０２０１：Ｎｏ）、次に、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２への入球を示すＶ入賞口コマンドであるか否かを判別する（Ｓ４０２０４）。Ｓ４０２０４の処理において、今回のＶ入賞口コマンドが特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４０２０４：Ｙｅｓ）、次に、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａをオフに設定し（Ｓ４０２０５）、次いで、現在が小当たり遊技の実行中であるか否かを判別する（Ｓ４０２０６）。Ｓ４０２０６の処理において、現在が小当たり遊技の実行中であると判別した場合は（Ｓ４０２０６：Ｙｅｓ）、小当たり有効期間中に、開放状態の特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球したことを意味するので、Ｖ入賞演出の実行を設定して（Ｓ４０２０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０２０６の処理において、小当たり遊技の実行中ではない（通常遊技中である）と判別した場合は（Ｓ４０２０６：Ｎｏ）、小当たり有効期間外において左打ちを行ったことにより、開放されていた特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球して特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されたことを意味するので、転落演出の実行を設定して（Ｓ４０２０８）、本処理を終了する。

【１５４３】

これに対し、Ｓ４０２０４の処理において、今回受信したＶ入賞口コマンドが、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２への入賞を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４０２０４：Ｎｏ）、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のいずれかを示すコマンドであることを意味するので、Ｖ入賞演出の実行を設定して（Ｓ４０２０９）、本処理を終了する。このＶ入賞口コマンド処理（図２０７参照）を実行することにより、入賞を検出したＶ入賞口の種別、および特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２の状態等に応じて、好適な制御を実行することができる。

【１５４４】

以上説明した通り、本第９実施形態におけるパチンコ機１０では、小当たりに当選した場合に入球すると大当たりに当選するＶ入賞口の種別として、１６ラウンド大当たりが実行される契機となるＭＡＸ用Ｖ入賞口と、小当たり種別に対応するラウンド数の大当たりが実行される契機となる通常Ｖ入賞口との２種類を設ける構成としている。また、１６ラウンド大当たりが付与されるＭＡＸ用Ｖ入賞口として、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１と、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２との２つを設ける構成とし、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２に対しては非電動役物６７５２ａを付随して設ける構成としている。この非電動役物６７５２ａは、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球したことに連動して開放される構成としている。この開放状態は、次に特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球するまでの間継続するので、小当たり中にＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球を入球させることができれば、小当たりとなった場合に、小当たりが終了するよりも前に左打ちにより特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させるだけで、容易に１６ラウンドの大当たりを確定させることができる非常に有利な状態を形成することができる。つまり、連続して最も有利な種別の大当たりに当選する可能性が高い、極めて有利な状態を形成することができるので、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【１５４５】

また、本第９実施形態では、時短状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２の状態によらず、８０％の割合で１６ラウンド大当たりとなるように構成されている。これに対し、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されている状態においてＶ入賞が発生した場合には、約３６．７％の割合（ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１に入球した場合、および小当たりＡ１３の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合）でしか１６ラウンド大当たりに当選しない一方で、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態においては、小当たり有効期間中に特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２を狙って遊技球を発射するだけで必ず１６ラウンド大当たりに当選する構成となっている。言い換えれば、普通図柄の時短状態において特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５

２が閉鎖されている場合には、小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合よりも、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が有利な１６ラウンド大当たりとなる割合が高くなる一方で、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている場合には、小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合の方が、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合よりも１６ラウンド大当たりとなる割合が高くなる。よって、同一の遊技状態であるにもかかわらず、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されているか否かに応じて、第２特別図柄の抽選で小当たりとなり、当該小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生して大当たりとなった場合と、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合との有利度合いを切り替えることができる。よって、普通図柄の時短状態において、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２の状態に応じて、大当たりの当選契機（Ｖ入賞、および第２特別図柄の抽選）として、異なる契機を遊技者に願わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５４６】

＜第９実施形態の変形例＞

次に、図２０８を参照して、上述した第９実施形態の変形例について説明する。上述した第９実施形態では、小当たり遊技の実行中（小当たり有効期間の間）に遊技球をいずれかのＶ入賞口へと入球（通過）させることにより、Ｖ入賞口の種別に対応するラウンド数の大当たりが開始される構成としていた。即ち、小当たり種別に応じて、Ｖ入賞した場合に時短大当たりとなるか、通常大当たりとなるかのみが予め定められており、大当たりのラウンド数についてはＶ入賞が発生するまで不定となる構成としていた。

【１５４７】

これに対して第９実施形態の変形例では、大当たりのラウンド数に加えて、大当たり終了後の遊技状態についても、小当たり有効期間の間に入球したＶ入賞口の種別に応じて可変し得る構成としている。より具体的には、大当たりＧ１３（特殊通常大当たり）に対応する小当たりＣ１３に当選したとしても、当該小当たり有効期間においてＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、または特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと入球すれば、１６ラウンド時短大当たりが付与される（大当たりＧ１３が１６ラウンド時短大当たりに書き換えられる）構成としている。このように構成することで、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、および特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合における恩恵をより大きくすることができるので、抽選装置６７５０へと遊技球が入球した場合には、入球するＶ入賞口の種別に対してより注目して遊技を行わせることができる。また、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放された状態で時短状態に移行した場合には、９／１０で当選する小当たりの小当たり有効期間内に左打ちを行うだけで、容易に１６ラウンド時短大当たりに当選させることができる極めて有利な状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５４８】

この第９実施形態の変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第９実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第９実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第９実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１５４９】

＜第９実施形態の変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２０８を参照して、本変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過検出処理（Ｓ１６２５）について説明する。このＶ通過検出処理（Ｓ１６２５）は、上述した第９実施形態におけるＶ通過検出処理（図２０４参照）と同様に、Ｖ入賞口への入球を監視して、入球を検出した場合に、Ｖ入賞口の種別に対応する制御を行うための処理である。

【１５５０】
この第９実施形態の変形例におけるＶ通過検出処理（図２０８参照）のうち、Ｓ１６０１～Ｓ１６０５、およびＳ１６０７～Ｓ１６０９の各処理では、それぞれ第９実施形態におけるＶ通過検出処理（図２０４参照）のＳ１６０１～Ｓ１６０５、およびＳ１６０７～Ｓ１６０９の各処理と同一の処理が実行される。
【１５５１】
また、本変形例におけるＶ通過検出処理（図２０８参照）では、Ｓ１６０５の処理において、今回通過を検出したＶ入賞口が、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらでもない（即ち、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２のいずれかである）と判別した場合に（Ｓ１６０５：Ｎｏ）、大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納されているデータを、１６ラウンド時短大当たりを示すデータに書き換えて（Ｓ１６１１）、処理をＳ１６０７へと移行する。
【１５５２】
このように、本変形例におけるＶ通過検出処理（図２０８参照）では、小当たり有効期間の間にＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、または特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２への入球を検出した場合に、小当たり種別によらず（即ち、小当たり種別に対応する大当たり種別によらず）、１６ラウンド時短大当たりが設定されるように構成している。このように構成することで、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、または特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合における遊技者の有利度合いをより高めることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１５５３】
以上説明した通り、第９実施形態の変形例におけるパチンコ機１０では、小当たり有効期間の間にＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球した場合に、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放される上に、１６ラウンド時短大当たりに当選するように構成している。このように構成することで、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと入球させると、必ず、右打ちにより遊技を行う遊技状態へと移行することになるので、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放された後、小当たりに１度も当選せずに特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されるという自体が生じることを抑制することができる。また、小当たり有効期間の間に特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合にも、１６ラウンド時短大当たりに当選する構成としているので、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球を入球させることで、短い間隔で少なくとも２回、１６ラウンド時短大当たりに当選することがほぼ確定する極めて有利な状態を形成することができる。よって、小当たり有効期間中に抽選装置６７５０の内部へと遊技球が入球した場合に、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球することをより強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１５５４】
また、本変形例では、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、および特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される構成としているので、時短状態への移行し易さを、遊技状態、および特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２の状態に応じて可変させることができる。より具体的には、普通図柄の通常状態においては、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５０％の割合で時短大当たりとなるのに対し、普通図柄の時短状態において第２特別図柄の抽選で大当たりになると、８０％の割合で時短大当たりとなるように構成されている（図１９３（ａ）参照）。一方、時短状態において小当たり中のＶ入賞により大当たりに当選する場合に時短状態となる割合は、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されているか否かに応じて可変する。即ち、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されている状態においてＶ入賞が発生した場合には、小当たりＡ１３，Ｂ１３（時短大当たりに対応する小当たり）のどちらかにおける小当たり有効期間の間にＶ入賞が発生した場合（５５％）と、小当たりＣ１３の小当たり有効期間の間にＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと入球した場合（４５％×１／３）とに、時短大当たりに当選する。つまり、７０％の割合で時短大当たりとなる。これに対し、

特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態においては、小当たり有効期間中に左打ちを行うだけで、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと入球させて時短大当たりを実行させることができる。このため、時短状態において特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されている場合には、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合の方が、小当たり有効期間中にＶ入賞が発生する場合よりも時短状態に移行し易くなるのに対し、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている場合には、第２特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した方が時短状態に移行し易くなる。よって、普通図柄の時短状態において、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２の状態に応じて、大当たりの当選契機（Ｖ入賞、および第２特別図柄の抽選）として、異なる契機を遊技者に願わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５５５】

なお、第９実施形態、およびその変形例では、小当たり種別毎に、小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合に当選する大当たりの種別を対応付けて規定しておき、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、または特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合には、大当たり種別を１６ラウンド大当たり、または１６ラウンド時短大当たりに書き換える構成としていたが、必ずしも小当たり種別毎に大当たり種別を予め規定しておく必要はない。大当たり種別は、Ｖ入賞が発生した時点で抽選により決定する構成としてもよい。より具体的には、例えば、小当たり有効期間の間に通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５へと遊技球が入球した場合には、５％の割合で１６ラウンド時短大当たり、５０％の割合で４ラウンド時短大当たり、４５％の割合で４ラウンド通常大当たりが決定されるように抽選を行う構成としてもよい。また、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２への入球を検出した場合には、必ず１６ラウンド時短大当たりが決定されるように抽選を行う構成としてもよい。このように構成することで、小当たり種別と大当たり種別とを対応付けて規定しておく必要がなくなるので、小当たり種別選択テーブル２０２ｅａを省略することができる。

【１５５６】

＜第１０実施形態＞

次に、図２０９から図２２０を参照して、第１０実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第９実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態の間に実行され易くなる第２特別図柄の抽選において、高確率で小当たりに当選する一方で、第１特別図柄の抽選では小当たりに当選し得ない構成としていた。そして、小当たり有効期間の間にＶ入賞口へと遊技球が入球することにより、大当たりに当選する構成としていた。

【１５５７】

これに対して本第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の抽選が実行された場合にも、所定確率（例えば、１／１００）で小当たりに当選する構成とし、且つ、第１特別図柄の小当たりの一部でＶ入賞し得る開放パターンが設定される構成としている。即ち、左打ちにより第１入球口６４を狙って遊技球を発射することにより遊技を進行すべき通常状態においても、Ｖ入賞による大当たり当選が発生し得る構成としている。また、Ｖ入賞が発生し得る第１特別図柄の小当たりとして、Ｖ入賞率が異なる複数の小当たり種別（５０％、７５％、および１００％のＶ入賞率）を設ける構成としている。これにより、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、Ｖ入賞が可能となる開放パターンの小当たりとなることを期待させることができる上に、より高いＶ入賞率の小当たりとなることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５５８】

この第１０実施形態におけるパチンコ機１０が、第９実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によ

って実行される各種処理については、第９実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第９実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１５５９】

まず、図２０９を参照して、本第１０実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図２０９は、本第１０実施形態における遊技盤１３の正面図である。図２０９に示した通り、本第１０実施形態では、可変表示装置ユニット８０の下方に、第９実施形態における抽選装置６７５０に代えて、抽選装置６７５５が設けられていると共に、第９実施形態における特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が削除されている点で相違している。この抽選装置６７５５の詳細について、図２１０から図２１２を参照して説明する。

【１５６０】

図２１０は、本第１０実施形態の遊技盤１３における抽選装置６７５５周辺の拡大正面図である。図２１０に示した通り、本第１０実施形態における抽選装置６７５５の内部には、第９実施形態における振分回転体６７５０ｆに代えて、振分回転体６７５５ｆが設けられている。この振分回転体６７５５ｆには、３つのＶ入賞口（中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３）と、３つのアウト口（中央アウト口６７５５ｆｏ１～６７５５ｆｏ３）とが設けられており、第９実施形態における振分回転体６７５０ｆと同様に、常時一定速度で回転動作を行うように構成されている。小当たりに当選するタイミング等によって振分回転体６７５５ｆに到達した遊技球が６つの入球口のいずれかへとランダムに振り分けられるので、振分回転体６７５５ｆに到達した遊技球がＶ入賞口に振り分けられる確率（割合）は１／２（３／６）となる。

【１５６１】

また、図２１０に示した通り、抽選装置６７５５には、抽選装置６７５５を開閉可能な小当たり用アタッカー６７５５ａと、遊技球を外部へと排出させるための排出領域６７５５ｄと、排出領域６７５５を開閉するための球排出扉６７５５ｃと、球排出扉６７５５ｃの上面を通過した遊技球を一時的に誘導流路６７５５ｂ内に停留させるための球止め部６７５５ｅとが設けられている。これらの小当たり用アタッカー６７５５ａ、排出領域６７５５ｄ、球排出扉６７５５ｃ、および球止め部６７５５ｅは、それぞれ第９実施形態における抽選装置６７５０に設けられていた小当たり用アタッカー６７５０ａ、排出領域６７５０ｄ、球排出扉６７５０ｃ、および球止め部６７５０ｅと同一の機能を有して構成されているので、ここではその詳細な説明については省略する。

【１５６２】

また、図２１０に示した通り、抽選装置６７５５の内部における小当たり用アタッカー６７５５ａと、排出領域６７５５ｄとの間の所定位置には、遊技球を振分回転体６７５５ｆとは異なる方向（下方）へと流下させることが可能な誘導流路６７５５ｂ２と、その誘導流路６７５５ｂ２を流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている２つの入球口（右Ｖ入賞口６７５５ｂＶ、および右アウト口６７５５ｂＯ）と、誘導流路６７５５ｂ２の上端を開閉させることが可能な上開閉扉６７５５ｂＵと、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶの上方を開閉することが可能な下開閉扉６７５５ｂＤと、が設けられている。この誘導流路６７５５ｂ２の周辺構造について、図２１１を参照して詳細に説明する。

【１５６３】

図２１１（ａ）は、上開閉扉６７５５ｂＵと、下開閉扉６７５５ｂＤとの両方が閉鎖された状態における誘導流路６７５５ｂ２周辺の拡大正面図であり、図２１１（ｂ）は、上開閉扉６７５５ｂＵが開放され、下開閉扉６７５５ｂＤが閉鎖された状態における誘導流路６７５５ｂ２周辺の拡大正面図であり、図２１１（ｃ）は、上開閉扉６７５５ｂＵと、下開閉扉６７５５ｂＤとの両方が開放された状態における誘導流路６７５５ｂ２周辺の拡大正面図である。

【１５６４】

図２１１（ａ）に示した通り、上開閉扉６７５５ｂＵと、下開閉扉６７５５ｂＤとの両方が閉鎖された状態になると、上開閉扉６７５５ｂＵの上面を遊技球が転動することによ

り通過可能となる。これにより、抽選装置６７５５の内部へと入球した遊技球は、上開閉扉６７５５ｂＵの上を通過して、振分回転体６７５５ｆへ向けて流下する。また、図２１１（ｂ）に示した通り、上開閉扉６７５５ｂＵが開放され、下開閉扉６７５５ｂＤが閉鎖された状態になると、遊技球が誘導流路６７５５ｂ２へと流入可能となり、且つ、流入した遊技球が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球不可能（困難）となる。また、図２１０（ｂ）に示した通り、下開閉扉６７５５ｂＤは、閉鎖状態において、右アウト口６７５５ｂＯへと向けて下る向きの傾斜を形成する。これにより、上開閉扉６７５５ｂＵが開放され、下開閉扉６７５５ｂＤが閉鎖された状態で抽選装置６７５５の内部へと流入した遊技球は、上端が開放されている誘導流路６７５５ｂ２へと流入し、閉鎖されている下開閉扉６７５５ｂＤの上面が成す傾斜により右アウト口６７５５ｂＯの方向へと誘導される結果、右アウト口６７５５ｂＯへと入球する。

【１５６５】

また、図２１０（ｃ）に示した通り、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶは、誘導流路６７５５ｂ２の直下に配置されている一方で、右アウト口６７５５ｂＯは、誘導流路６７５５ｂ２の流下方向に対して左側に分岐した位置に設けられている。よって、上開閉扉６７５５ｂＵと、下開閉扉６７５５ｂＤとの両方が開放された状態において抽選装置６７５５の内部へと入球した遊技球は、誘導流路６７５５ｂ２の流下方向に沿って流下し、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球する。

【１５６６】

このように、本第１０実施形態の抽選装置６７５５は、上開閉扉６７５５ｂＵと、下開閉扉６７５５ｂＤの開閉の組み合わせに応じて、抽選装置６７５５の内部へと流入した遊技球を振分回転体６７５５ｆ側へと流下させる状態（図２１１（ａ）参照）と、右アウト口６７５５ｂＯへと流下させる状態（図２１１（ｂ）参照）と、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと流下させる状態とに切り替えることができる。つまり、１／２の割合でＶ入賞が発生する流下方向（振分回転体６７５５ｆが設けられている方向）と、Ｖ入賞不可能（困難）な流下方向（右アウト口６７５５ｂＯの方向）と、Ｖ入賞が確定する（容易となる）流下方向（右Ｖ入賞口６７５５ｂＶの方向）とを切り替えることができる。よって、抽選装置６７５５へと入球した遊技球の流下方向により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５６７】

なお、詳細については後述するが、本第１０実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかへと入球することによりＶ入賞が発生した場合の方が、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球することによりＶ入賞が発生した場合よりも時短大当たりとなる可能性が高くなるように構成している。より具体的には、第２特別図柄の小当たり遊技中に中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３へと遊技球が入球すると、１００％の割合で１６ラウンド時短大当たりに当選する一方で、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球した場合には、４割弱でしか時短大当たりとならないように構成している。このように構成することで、第２特別図柄の小当たりとなった場合に、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球するよりも、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかへと入球することをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、特に、第２特別図柄の小当たり遊技の実行中に、振分回転体６７５５ｆへと向けて遊技球が流下した場合（即ち、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３、または中央アウト口６７５５ｆｏ１～６７５５ｆｏ３のいずれかへと遊技球が振り分けられることが確定した場合）に、Ｖ入賞することを強く願わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５６８】

次に、図２１２を参照して、本第１０実施形態における振分回転体６７５５ｆの構成について説明する。図２１２は、本第１０実施形態における振分回転体６７５５ｆの上面図である。図２１２に示した通り、本第１０実施形態における振分回転体６７５５ｆには、第９実施形態における振分回転体６７５０（図１８９（ａ）参照）と同様に、外周部分に

沿って６つの入球口が配置されている。具体的には、図２１２に示した通り、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３と、中央アウト口６７５５ｆｏ１～６７５５ｆｏ３とが、Ｖ入賞口とアウト口とが交互に隣接するように配置されている。振分回転体６７５５ｆは、軸６７５５ｆｚを回転軸として、一定方向に一定速度で回転動作を行い続けるので、振分回転体６７５５ｆへと到達した遊技球は、各入球口へと均等な割合で振り分けられる。即ち、Ｖ入賞口へと遊技球が入球する割合（確率）は１／２（３／６）である。

【１５６９】

次に、図２１３を参照して、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における、上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ、球止め部６７５５ｅ、および球排出扉６７５５ｃの作動パターンについて説明する。ここで、本第１０実施形態では、小当たりに当選した場合に、小当たり用アタッカー６７５５ａの開閉動作の態様（開放パターン）のみを小当たり種別に応じて異ならせ、その他の作動態様（上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ、球止め部６７５５ｅ、および球排出扉６７５５ｃの作動パターン）については小当たり種別によらず共通となるように構成している。図２１３では、小当たり種別によらず共通となる、小当たり用アタッカー６７５５ａ以外の部分の作動態様について説明する。なお、小当たり種別毎の小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンについては、図２１４、および図２１５を参照して後述する。

【１５７０】

図２１３は、小当たり遊技の実行中における上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ、球止め部６７５５ｅ、および球排出扉６７５５ｃの開閉状態の経時変化（作動パターン）を示した図である。図２１３に示した通り、上開閉扉６７５５ｂＵは、開放状態が初期状態として設定されており、小当たりが開始されてから０．２秒間が経過した時点で閉鎖状態に切り替わる。即ち、振分回転体６７５５ｆの方向へと遊技球を流下させることが可能となる状態に切り替わる。この閉鎖状態は、０．２秒間継続し（即ち、小当たりの開始から０．４秒が経過するまで継続し）、閉鎖状態に切り替わってから０．２秒経過時に開放状態に切り替わる。その後、小当たりの開始から２秒間経過時点まで上開閉扉６７５５ｂＵは開放状態に維持され、２秒経過時点から３秒経過時点までの間、再び閉鎖状態に切り替わる。そして、小当たりの開始から３秒が経過した時点で、再度、開放状態に切り替わり、以降は小当たり終了まで開放状態が維持される。即ち、小当たり開始後０．２秒経過時点から０．４秒経過時点までの間、および２秒経過時点から３秒経過時点までの間に抽選装置６７５５の内部に入球した遊技球は、閉鎖されている上開閉扉６７５５ｂＵの上面を転動して振分回転体６７５５ｆ側へと流下し（図２１１（ａ）参照）、その他の期間において抽選装置６７５５の内部に入球した遊技球は誘導流路６７５５ｂ２へと流入して、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶ、または右アウト口６７５５ｂＯへと誘導される（図２１１（ｂ），（ｃ）参照）。

【１５７１】

また、図２１３に示した通り、下開閉扉６７５５ｂＤは、閉鎖状態が初期状態として設定されており、小当たりの開始から０．６秒間が経過するまでの間、閉鎖状態が維持される。そして、小当たりの開始から０．６秒間が経過した時点で、開放状態に切り替わる。これにより、誘導流路６７５５ｂ２へと流入した遊技球が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球可能な状態となる。この下開閉扉６７５５ｂＤの開放状態は、０．２秒間の間継続し、小当たり開始から０．８秒経過時に閉鎖状態に切り替わる。その後は、小当たり開始から３秒間が経過するまでの間、下開閉扉６７５５ｂＤが閉鎖状態に保たれ、３秒経過時点で再度、開放状態に切り替わる。この開放状態は、１秒間の間継続する。即ち、小当たりの開始から４秒間が経過する時点まで、開放状態が継続し、小当たりの開始から４秒経過時点で閉鎖状態に切り替わる。そして、以降は小当たりが終了するまでの間、閉鎖状態が維持される。

【１５７２】

これらの上開閉扉６７５５ｂＵ、および下開閉扉６７５５ｂＤの作動パターンの組み合わせにより、大当たりの開始から０．２秒間の間は遊技球を右アウト口６７５５ｂＯへと

誘導する状態（図２１１（ｂ）参照）となる。即ち、小当たりの開始から０．２秒間の間は、遊技球が抽選装置６７５５へと入球したとしても、Ｖ入賞口へと入球することが不可能（困難）な期間（Ｖ不可期間）となる。そして、小当たりの開始から０．２秒間が経過して上開放扉６７５５ｂＵが閉鎖状態に切り替わると、遊技球を振分回転体６７５５ｆへと誘導する状態（図２１１（ａ）参照）となる。上述した通り、振分回転体６７５５ｆに到達した遊技球は、１／２の割合でいずれかのＶ入賞口へと振り分けられるので、小当たり開始から０．２秒間が経過することで、抽選装置６７５５へと入球した遊技球が１／２の割合でＶ入賞する期間（Ｖ入賞率５０％期間）となる。このＶ入賞率５０％期間は、小当たり開始から０．４秒経過時点まで継続して０．４秒経過時に、Ｖ不可期間に切り替わる。

【１５７３】

Ｖ不可期間は、小当たり開始から０．６秒経過時まで継続し、小当たり開始から０．６秒間が経過した時点で、上開閉扉６７５５ｂＵが開放状態に維持されたまま、下開閉扉６７５５ｂＤが開放される。これにより、抽選装置６７５５へと入球した遊技球を右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと誘導する状態（図２１１（ｃ）参照）となる。つまり、抽選装置６７５５へと入球した遊技球がほぼ１００％の割合でＶ入賞する期間（Ｖ入賞率１００％期間）となる。このＶ入賞率１００％期間は、０．２秒間継続し、小当たりの開始から０．８秒間が経過した時点で下開閉扉６７５５ｂＤが閉鎖されることにより、再びＶ不可期間に切り替わる。このＶ不可期間は、小当たり開始から２秒間経過時点まで継続し、小当たり開始から２秒経過時点で上開閉扉６７５５ｂＵが閉鎖されることにより、小当たり開始後３秒経過時までの１秒間の間、Ｖ入賞率５０％期間に切り替わる。そして、小当たり開始後３秒経過時点で、上開閉扉６７５５ｂＵが開放されると共に、下開閉扉６７５５ｂＤが開放されることにより、Ｖ入賞率１００％期間に切り替わる。このＶ入賞率１００％期間は、小当たり開始後４秒経過時点までの間（即ち、１秒間）継続し、１秒間が経過すると、下開閉扉６７５５ｂＤが閉鎖されることによりＶ不可期間へと切り替わる。そして、以降は、小当たりが終了するまでの間、Ｖ不可期間が維持される。

【１５７４】

このように、小当たり遊技の実行中は、Ｖ不可期間、Ｖ入賞率５０％期間、およびＶ入賞率１００％期間が切り替わるので、抽選装置６７５５へと遊技球が入球したタイミングに応じて、Ｖ入賞率を可変させることができる。よって、抽選装置６７５５へと遊技球が入球するタイミングに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５７５】

また、図２１３に示した通り、球止め部６７５５ｅは、小当たりの開始から５秒が経過するまでの間、閉鎖状態に維持され、５秒経過時点（２回目のＶ入賞率５０％期間が経過した後、２秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態（誘導流路６７５５ｂを流下可能となる状態）に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。これに対して球排出扉６７５５ｃは、小当たりの開始から４．５秒が経過するまでの間、閉鎖状態に維持され、４．５秒経過時点（２回目のＶ入賞率５０％期間が経過した後、１．５秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。即ち、小当たりが開始されてから４．５秒の間は、球止め部６７５５ｅも球排出扉６７５５ｃも閉鎖された状態となるので、Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５の内部へと入球し、閉鎖された状態の上開閉扉６７５５ｂＵの上面を通過した遊技球は、全て、球止め部６７５５ｅによって誘導流路６７５５ｂ内に停留される。

【１５７６】

また、小当たりの開始から４．５秒が経過すると、球止め部６７５５ｅが閉鎖された状態で球排出扉６７５５ｃが開放されるので、球止め部６７５５ｅの右側に直接接触することにより停留されている１の遊技球以外の遊技球が、全て球排出扉６７５５ｃの開口部から排出領域６７５５ｄへと落下して外部へと排出される。即ち、Ｖ入賞率５０％期間の間

に複数の遊技球が抽選装置６７５５の内部へと流入したとしても、球排出扉６７５５ｅが開放されて以降は、抽選装置６７５５の内部に停留されている遊技球が最大で１個のみの状態とすることができる。そして、球排出扉６７５５ｃが開放されてから０．５秒後に球止め部６７５５ｅが開放されるので、抽選装置６７５５の内部に残存している１個の遊技球が振分回転体６７５５ｆに向けて流下する。先に球排出扉６７５５ｃを開放させてから球止め部６７５５ｅを開放させる構成とすることにより、Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５の内部に２個以上の遊技球が入球したとしても、球止め部６７５５ｅが開放されるまでの間に、２個目以降の遊技球を排出領域６７５５ｄから外部に排出しておくことができる。よって、１の小当たりにおいて振分回転体６７５５ｆへと到達する遊技球を、最大１個に限ることができるので、Ｖ入賞率５０％期間の間に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合におけるＶ入賞率を、毎回一定（５０％）とすることができる。

【１５７７】

このように、本第１０実施形態では、小当たりに当選した場合における上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ、球止め部６７５５ｅ、および球排出扉６７５５ｃの動作を、小当たりの種別によらず、共通としている。これにより、小当たり種別に応じて小当たり用アタッカー６７５５ａの動作のみを異ならせればよいので、小当たり当選時における処理負荷を軽減することができる。

【１５７８】

次に、図２１４を参照して、本第１０実施形態において第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり用アタッカー６７５５ａに対して設定される開放パターンについて説明する。本第１０実施形態では、第１特別図柄の小当たりにおける小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、４種類の異なる開放パターンが設けられている。具体的には、図２１４に示した通り、Ｖ入賞確定パターン（図２１４（ａ）参照）と、Ｖ入賞率５０％パターン（図２１４（ｂ）参照）と、Ｖ入賞率７５％パターン（図２１４（ｃ）参照）と、通常小当たり用パターン（図２１４（ｄ）参照）との４種類が設けられている。

【１５７９】

図２１４（ａ）に示した通り、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞確定パターンが設定されると、小当たりの開始から１秒間が経過するまでの間、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖状態に保たれる。この間は、右打ちにより発射された遊技球が閉鎖されている小当たり用アタッカー６７５５ａに阻まれて、抽選装置６７５５内に入球することが不可能となる。そして、小当たりの開始から１秒間が経過した時点で、０．１秒間の間、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される。０．１秒間が経過すると、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖される。この０．１秒間の間は、Ｖ不可期間に相当するため、抽選装置６７５５へと遊技球を入球させることができたとしても、単に入球に対する賞球（例えば、１０個の賞球）を得ることができるのみであり、Ｖ入賞口へと入球させることはできない。

【１５８０】

０．１秒間の開放期間経過後の閉鎖状態は、小当たり開始後３秒間が経過するまで継続する。そして、小当たり開始後３秒間が経過すると、１秒間の間（即ち、小当たり開始後４秒間経過時点まで）小当たり用アタッカー６７５５ａが開放状態に設定される。図２１３を参照して上述した通り、小当たり開始後３秒間から４秒間の間は、Ｖ入賞率１００％期間となる。即ち、上開閉扉６７５５ｂＵと、下開閉扉６７５５ｂＤとの両方が開放された状態（図２１１（ｃ）参照）となるので、開放期間の間に遊技球を抽選装置６７５５へと入球させることにより、ほぼ確実に右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球して、大当たりに当選する。小当たりの間に右打ちを行い続けていれば、１秒間の開放期間の間に容易に遊技球を抽選装置６７５５へと入球させることができるので、開放パターンとしてＶ入賞確定パターンが設定されると、ほぼ、Ｖ入賞が確定する。

【１５８１】

一方、図２１４（ｂ）に示した通り、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターン

として、Ｖ入賞率５０％パターンが設定された場合、２秒経過時点までの開閉動作はＶ入賞確定パターンと同一となる。即ち、小当たり開始後１秒経過時点から０．１秒間のみ小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される。そして、Ｖ入賞率５０％パターンでは、小当たり開始後２秒間が経過した時点で、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放され、この開放状態が１秒間の間継続する。即ち、小当たり開始後２秒経過時点から３秒経過時点まで開放状態が維持され、３秒経過時点で小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖される。この１秒間は、最短の発射間隔（即ち、０．６秒間隔）で遊技球を右打ちし続けることにより、１以上の遊技球を容易に抽選装置６７５５へと入球させることが可能となる期間として設定されている。小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖されて以降は、小当たり終了まで、小当たりアタッカー６７５５ａが閉鎖状態に維持される。図２１３を参照して上述した通り、小当たり開始後２秒間から３秒間の間は、Ｖ入賞率５０％期間となる。即ち、上開閉扉６７５５ｂＵと、下開閉扉６７５５ｂＤとの両方が閉鎖された状態（図２１１（ａ）参照）となるので、開放期間の間に遊技球を抽選装置６７５５へと入球させることにより、１の遊技球を振分回転体６７５５ｆへと流下させることができる。上述した通り、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が到達すると、１／２の割合でＶ入賞口へと振り分けられるので、開放パターンとしてＶ入賞率５０％パターンが設定された場合にＶ入賞が発生する割合は５０％である。

【１５８２】

また、図２１４（ｃ）に示した通り、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞率７５％パターンが設定された場合、２秒経過時点までの開閉動作はＶ入賞確定パターンや、Ｖ入賞率５０％パターンと同一となる。即ち、小当たり開始後１秒経過時点から０．１秒間のみ小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される。そして、Ｖ入賞率７５％パターンでは、小当たり開始後２．５秒間が経過した時点で、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放され、この開放状態が１秒間の間継続する。即ち、小当たり開始後２．５秒経過時点から３．５秒経過時点まで開放状態が維持され、３．５秒経過時点で小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖される。以降は、小当たり終了まで、小当たりアタッカー６７５５ａが閉鎖状態に維持される。図２１３を参照して上述した通り、小当たり開始後２秒間から３秒間の間は、Ｖ入賞率５０％期間となり、３秒間から４秒間の間は、Ｖ入賞率１００％期間となる。即ち、Ｖ入賞率７５％パターンが設定された場合は、開放期間の前半０．５秒間がＶ入賞率５０％期間になると共に、開放期間の後半０．５秒間がＶ入賞率１００％期間になる。よって、１秒間の開放期間の前半に抽選装置６７５５へと遊技球が入球すると、Ｖ入賞率が５０％となる一方で、後半で抽選装置６７５５へと入球すると、Ｖ入賞率が１００％となる。よって、Ｖ入賞率７５％パターンが設定された場合におけるＶ入賞率は、平均７５％（５０％×１／２＋１００％×１／２）となる。

【１５８３】

これらに対し、図２１４（ｃ）に示した通り、通常小当たり用パターンが設定された場合には、２秒経過時点までの開閉動作はＶ入賞確定パターンや、Ｖ入賞率５０％パターンや、Ｖ入賞率７５％パターンと同一になるものの、０．１秒間の開放期間が終了した後は、小当たりが終了するまでの間、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されることはない。よって、通常小当たり用パターンが設定されると、小当たり有効期間の間に０．１秒間という極めて短い期間しか小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されない上に、開放期間の間に運良く遊技球を抽選装置６７５５の内部へと入球させることができたとしても、右アウト口６７５５ｂＯへと入球する。即ち、Ｖ入賞が発生することはない。よって、通常小当たり用パターンは、遊技者にとって最も不利となる（恩恵が少ない）開放パターンである。

【１５８４】

このように、本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、Ｖ入賞率の異なる４種類の開放パターンのうちいずれかが小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして設定される構成としている。また、少なくとも小当たりが開始されてから２秒間が経過するまでは、小当たり用アタッカー６７５５ａに対して設定された

開放パターンによらず、共通の開閉動作（１秒経過時に０．１秒間のみ開放される動作）が実行される構成としている。このように構成することで、小当たりが開始されてから少なくとも２秒間が経過するまでの間は、いずれの開放パターンが設定されたのかを遊技者が認識困難になるように構成できるので、全ての小当たり種別において、Ｖ入賞を期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５８５】

なお、本第１０実施形態においては、１の小当たりにおける遊技球の上限の入球個数を１個に設定し、１個の遊技球の入球を検出したことに基づいて、小当たりの終了が設定されるように構成していた。即ち、小当たり用アタッカー６７５５ａの閉鎖が設定されると共に、小当たり用アタッカー６７５５ａが完全に閉鎖されるまでの間に抽選装置６７５５内に入球した全ての遊技球がいずれかの抽選装置６７５５内のいずれかの入球口へと入球して排出されることにより、小当たりが開始されてからの経過時間によらず、小当たりが終了される構成としている。よって、例えば、右打ちした遊技球が、０．１秒間の開放期間の間に抽選装置６７５５の内部へと入球してしまった場合には、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖されると共に、入球した遊技球が右アウト口６７５５ｂＯへと入球した時点で小当たりが終了されてしまう構成となっている。言い換えれば、Ｖ入賞可能な開放パターン（図２１４（ａ）～（ｃ）参照）が設定されていたとしても、小当たり開始後１秒経過時点で設定される０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させてしまうと、Ｖ入賞可能な期間（Ｖ入賞率５０％期間、およびＶ入賞率１００％期間）に到達するよりも前に小当たりが終了されてしまうという極めて不利な状況が生じ得る。一方で、通常小当たり用パターン（図２１４（ｄ）参照）が設定された場合には、０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させなければ、その後に小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されることはなく、賞球を得る機会もないため、０．１秒間の開放期間にあわせて右打ちを行わないと、遊技者にとって損になる可能性がある。このため、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定された場合には、０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させない方が遊技者にとって有利になる可能性が高いのに対して、Ｖ入賞が不可能な通常小当たり用パターンが設定された場合には、０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させた方が遊技者に有利となるので、小当たり種別（設定される開放パターン）を予測して０．１秒間の開放期間の間に抽選装置６７５５へと入球させるか否かを選択させる遊技性を実現することができる。即ち、Ｖ入賞可能な開放パターンであると予測した遊技者に対して、０．１秒間の開放期間において遊技球が抽選装置６７５５へと入球しないように待機若しくは左打ちを行うという選択をさせる一方で、通常小当たり用パターンであると予測した遊技者に対して、０．１秒間の開放期間を狙って右打ちを行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５８６】

なお、本第１０実施形態では、全ての小当たり種別において、小当たりの開始から２秒間の動作を共通化していたが、これに限られるものではない。一部のＶ入賞可能な小当たりにおいては、通常小当たり用パターンと同一の動作態様が含まれない小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンが設定される構成としてもよい。このように構成することで、Ｖ入賞可能となる小当たりをいち早く察知できるケースを設けることができるので、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンに注目して遊技を行わせることができる。

【１５８７】

次に、図２１５を参照して、本第１０実施形態において第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり用アタッカー６７５５ａに対して設定される開放パターンについて説明する。本第１０実施形態では、第２特別図柄の小当たりにおける小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、３種類の異なる開放パターン（開放パターンＡ～Ｃ）が設けられている。

【１５８８】

本第１０実施形態では、小当たり中に遊技球１個以上の遊技球が入球した場合に、当該

入球した遊技球が排出された時点で小当たりが終了される一方で、遊技球が入球しなかった場合には、８秒が経過するまで小当たりが終了しない構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、１の小当たりにおける小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間が全て終了した時点で遊技球の入球を検出していなければ、その時点で小当たりを打ち切る構成としてもよい。このように構成することで、遊技球が抽選装置６７５５へと入球しなかった（即ち、Ｖ入賞が発生する可能性が無い）にもかかわらず、小当たり開始から８秒経過するまで小当たりが終了されないという事象が生じることを抑制できるので、遊技の効率化を図ることができる。

【１５８９】

また、逆に、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間が全て終了した時点からの経過時間によって小当たりの終了を設定する構成としてもよい。より具体的には、例えば、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間が終了してから所定期間（例えば、５秒間）が経過した時点で小当たりが強制的に（抽選装置６７５５内に遊技球が残存していても）終了する構成としても良い。この場合において、小当たりを終了させるまでの期間は、Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５へと入球した遊技球が、振分回転体６７５５ｆによっていずれかの入球口へと振り分けられる（入球を検出する）よりも少なくとも長い期間で、且つ、磁石等により無理矢理振分回転体６７５５ｆ側の流路（中央ルート）へと遊技球を誘導することが困難となる長さの期間に設定すればよい。このように構成することで、磁石等を用いて無理矢理遊技球を振分回転体６７５５ｆへと誘導する不正行為に対する抑制を図ることができる。ここで、遊技球は磁性体（金属）で構成されているのが通常であるため、遊技領域を流下している遊技球に対して磁石等を近接させることにより、遊技球の流下方向を可変させることが可能となる。この性質を利用することで、例えば、抽選装置６７５５に入球した遊技球を磁石によって引きつけ、上開閉扉６７５５ｂＵが閉鎖されているか開放されているかに関係なく、磁石の磁力によって遊技球を誘導することにより、上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃを通過させて振分回転体６７５５ｆへと誘導する不正行為を行われる可能性がある。特に、普通図柄の時短状態においては、振分回転体６７５５ｆへと到達した遊技球がＶ入賞口へと入球することで、最も有利な１６ラウンド時短大当たりとなる。つまり、磁石等によって毎回の小当たりで振分回転体６７５５ｆへと遊技球を誘導する不正行為が行われてしまうと、小当たりに当選する確率が高い（９／１０）時短状態と、最も有利な１６ラウンド時短大当たりとが延々と繰り返されてしまい、不正行為者にとって極めて有利な状況となってしまう。言い換えれば、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまう可能性がある。これに対して本変形例では、磁石等によって無理矢理振分回転体６７５５ｆへと遊技球を誘導しようとしても、遊技球がいずれかの入球口へと入球する前に小当たりが終了されてしまうように構成している。つまり、上開閉扉６７５５ｂＵが開放されている状態で、遊技盤１３の手前側から磁石によって遊技球を引きつけることにより、誘導流路６７５５ｂに対して遊技球を浮かせて、開放状態の上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃの上方を無理矢理通過させるという一連の不正行為を行った場合、通常（Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５へと遊技球が入球して振分回転体６７５５ｆへと遊技球が流下した場合）よりも振分回転体６７５５ｆへと流下するまでの期間が長くなるため、不正行為により振分回転体６７５５ｆへと到達した遊技球がいずれかの入球口へと振り分けられるよりも前に小当たりを終了させることができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができる。

【１５９０】

また、小当たり用アタッカー６７５５ａの閉鎖タイミングから所定期間（例えば、５秒間）経過後に小当たりを終了させるのではなく、小当たりにおける最後のＶ入賞率５０％期間が経過してから所定期間経過後に小当たりを終了させる構成とした上で（即ち、小当たりの種別によらず、小当たり開始からの小当たりが打ち切られるまでの期間を共通化した上で）、Ｖ入賞率５０％期間やＶ入賞率１００％期間の順序を異ならせることにより、磁石等により振分回転体６７５５ｆの側へと誘導する不正行為を防止する構成としてもよい。このように構成することで、小当たりの終了条件を単純化することができるので、処

理負荷を軽減することができる。
【１５９１】
図２１５（ａ）に示した通り、開放パターンＡが設定されると、小当たりの開始と共に、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される。この開放状態は、０．６秒間の間継続し、小当たり開始後０．６秒が経過した時点で小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖される。以降は、小当たりが終了するまでの間、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖状態に維持される。開放時間が０．６秒間と比較的短いため、最短の発射間隔（即ち、０．６秒間隔）で右打ちを実行していたとしても、遊技球が入球する割合は７割程度である。また、開放期間の間に２個以上の遊技球を入球させることは極めて困難となる。
【１５９２】
図２１３を参照して上述した通り、小当たりの開始から０．２秒間が経過するまでの間、および０．４秒経過時点から０．６秒経過時点までは、Ｖ不可期間に設定される一方で、０．２秒経過時点から０．４秒経過時点までは、Ｖ入賞率５０％期間に設定される。このため、開放パターンＡが設定されて抽選装置６７５５へと入球した場合の１／３（０．２ｓ／０．６ｓ）はＶ入賞率５０％期間の間における入球となる。即ち、１／３の割合で、抽選装置６７５５へと入球した遊技球が振分回転体６７５５ｆへと振り分けられ、その１／２の割合でＶ入賞が発生する。
【１５９３】
また、図２１５（ｂ）に示した通り、開放パターンＢが設定されると、小当たりの開始後０．４秒間の間は、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖状態に維持され、０．４秒経過時から１秒経過時までの０．６秒間の間、開放状態に切り替わり、１秒経過以降は小当たり終了まで閉鎖状態に維持される。上述した通り、小当たりの開始後０．４秒経過時点から０．６秒経過時点まで、および０．８秒経過時点から１秒経過時点までは、Ｖ不可期間に設定される一方で、０．６秒経過時点から０．８秒経過時点までは、Ｖ入賞率１００％期間に設定される。このため、開放パターンＢが設定されて抽選装置６７５５へと入球した場合の１／３（０．２ｓ／０．６ｓ）はＶ入賞率１００％期間の間における入球となる。即ち、１／３の割合で、抽選装置６７５５へと入球した遊技球が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球することによりＶ入賞が発生する。なお、上述した通り、第２特別図柄の小当たりとなった場合に右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球すると、時短状態となる可能性が比較的低くなる（４割弱になる）ように構成されている。一方、上述した通り、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３へと入球した場合は、遊技者にとって最も有利な１６ラウンド時短大当たりが確定する。このため、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへしか入球し得ない開放パターンＢは、開放パターンＡよりも不利な開放パターンであるといえる。
【１５９４】
また、図２１５（ｃ）に示した通り、開放パターンＣが設定されると、小当たりの開始後０．２秒間の間は、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖状態に維持され、０．２秒経過時から０．８秒経過時までの０．６秒間の間、開放状態に切り替わり、０．８秒経過以降は小当たり終了まで閉鎖状態に維持される。上述した通り、小当たりの開始後０．２秒経過時点から０．４秒経過時点までは、Ｖ入賞率５０％期間に設定され、０．４秒経過時点から０．６秒経過時点までは、Ｖ不可期間に設定され、０．６秒経過時点から０．８秒経過時点までは、Ｖ入賞率１００％期間に設定される。このため、開放パターンＣが設定されて抽選装置６７５５へと入球した場合の１／３（０．２ｓ／０．６ｓ）は、Ｖ入賞率５０％期間の間における入球となり、１／３（０．２ｓ／０．６ｓ）は、Ｖ入賞率１００％期間の間における入球となる。即ち、開放パターンＣは、抽選装置６７５５へと入球した場合の２／３でＶ入賞が発生する開放パターンとなるので、他の開放パターンよりもＶ入賞率が高い有利な開放パターンとなる。
【１５９５】
このように、本第１０実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、３種類の開放パターンのいずれかが設定される構成とし、開放パターンに応じて、Ｖ入賞率や、入球し得るＶ入賞口の種別を異ならせる構成としている。このように構成すること

で、小当たり時に小当たり用アタッカー６７５５ａに設定される開放パターン（開放期間中における上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤの動作）により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５９６】

次に、図２１６を参照して、本第１０実施形態における第３図柄表示装置８１において実行される特徴的な演出について説明する。図２１６は、本第１０実施形態において、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に実行される選択演出の表示態様の一例を示した図である。上述した通り、本第１０実施形態では、第１特別図柄の小当たりとして、Ｖ入賞可能な開放パターン（図２１４（ａ）～（ｃ）参照）が設定される小当たりと、Ｖ入賞不可能（困難）な開放パターン（図２１４（ｄ）参照）が設定される小当たりとが設けられているが、少なくとも２秒間が経過するまでは、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターン（小当たり用アタッカー６７５５ａの動作態様）が共通となるため、見た目からＶ入賞可能な開放パターンが設定されているのか否かを区別することが困難となる。よって、共通の開放パターンで動作している間に設定される０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させると、遊技者にとって特になるのか損になるのかも、不明となる。つまり、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定されている場合には、Ｖ不可期間において設定される０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させると、賞球は付与されるものの、小当たりが終了されてしまうため損になるが、通常小当たり用パターンが設定されている場合には、０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させると、賞球が付与されるため遊技者にとって得になる。選択演出は、共通の開放パターン（動作態様）が実行されている間に設定される０．１秒間の開放期間を狙って遊技球を発射すべきかどうかを遊技者に選択させるための演出である。

【１５９７】

図２１６に示した通り、選択演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の表示画面における中央上部に対して、「選べ！！」という文字が表示された表示領域ＨＲ８が形成される。また、表示画面における中央左側には、「賞球ゲットの期待度低」という文字と、「Ｖチャレンジ期待度中」という文字とが表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ９が形成される。また、表示領域ＨＲ９の下方には、「左打ち」という文字が表示された、左向きの矢印を模した形状の矢印画像ＹＧ１が表示される。一方、表示画面における中央右側には、「賞球ゲットの期待度中」という文字と、「Ｖチャレンジ期待度低」という文字とが表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１０が形成される。また、表示領域ＨＲ１０の下方には、「右打ち」という文字が表示された、右向きの矢印を模した形状の矢印画像ＹＧ２が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行った場合のメリット、デメリットと、右打ちを行った場合のメリット、デメリットを遊技者に把握させることができる。即ち、左打ちを行うと、０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させて賞球を得ることはできないが、Ｖ入賞可能となる期間において小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される（Ｖチャレンジが実行される）可能性があるということを遊技者に理解させることができる。また、右打ちを行うと、０．１秒間の開放期間の間に遊技球が入球することで賞球を獲得できる可能性があるが、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定されていた場合には、Ｖチャレンジ（Ｖ入賞可能な期間における小当たり用アタッカー６７５５ａの開放）が実行されずに小当たりが終了されてしまう可能性があるということを遊技者に理解させることができる。

【１５９８】

なお、選択演出の態様には、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定されている期待度が異なる複数の種類が設けられている。即ち、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定された場合に選択される割合、および通常小当たり用の開放パターンが設定された場合に選択される割合が異なる複数の種類が設けられている（図示せず）。これにより、選択演出により示唆されるＶ入賞可能な開放パターンの期待度も加味して、右打ちを行うか左打ちを行うかを遊技者に決断させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５９９】
次に、図２１７を参照して、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の経時変化について説明する。図２１７（ａ）は、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定される小当たり（Ｖチャレンジ小当たり）に当選した場合における表示態様の経時変化を示した図である。図２１７（ａ）では、Ｖチャレンジ小当たりとして、Ｖ入賞率５０％パターンが設定される小当たりに当選した場合を例にとって説明する。
【１６００】
図２１７（ａ）に示した通り、Ｖ入賞率５０％パターンが設定される小当たりに当選すると、まず、小当たりに対応する変動表示が開始される。この変動表示は６０秒間継続した後、小当たりの当選が報知されると共に、選択演出（図２１６参照）が開始される。即ち、小当たりに対応する図柄が確定表示される期間となった時点で、選択演出が開始される。この選択演出は、最大で３秒間の間継続する。即ち、小当たりが開始されてから２秒間が経過するまで（共通の動作態様が終了するまで）の間継続する。
【１６０１】
小当たり開始後１秒経過時に設定される０．１秒間の開放期間の間に遊技球が抽選装置６７５５内に入球しなければ（即ち、小当たりの終了条件が成立していなければ）、Ｖ入賞可能な期間において小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されると共に、Ｖチャレンジ演出が実行されたことを示すＶチャレンジ演出が実行される。図示については省略するが、このＶチャレンジ演出は、右打ちを行って遊技球を抽選装置６７５５へと入球させることにより、振分回転体６７５５ｆ、または右Ｖ入賞口６７５５ｂＶのどちらかへと遊技球を到達させることができるということを報知する演出である。つまり、最低でも５０％の割合でＶ入賞が発生するということを報知するための演出である。このＶチャレンジ演出において遊技球を抽選装置６７５５へと入球させ、Ｖ入賞が発生すると、大当たりが実行される。
【１６０２】
なお、選択演出の実行中に右打ちを行って、０．１秒間の開放期間の間に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合には、賞球を獲得したことを祝福する演出が実行されて、選択演出が終了される。即ち、Ｖチャレンジ小当たりにおいて、０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させたことにより、Ｖチャレンジの実行がキャンセルされてしまったとしても、通常小当たり用パターンが設定されて遊技球が入球した場合と区別することが不可能（困難）に構成できる。よって、Ｖチャレンジの実行がキャンセルされたとしても、遊技者に対して、通常小当たり用パターンが設定されたと予測して右打ちを行い、狙い通りに遊技球を入球させることができたと思わせることができる。従って、Ｖチャレンジがキャンセルされたとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制できる。
【１６０３】
図２１７（ｂ）は、通常小当たり用パターンが設定される通常小当たりに当選した場合における演出態様の経時変化を示した図である。図２１７（ｂ）に示した通り、通常小当たりに当選した場合、通常小当たりに対応する変動表示が開始されてから、小当たり開始後２秒間が経過するまでの間の演出態様の経時変化は、Ｖチャレンジ小当たりに当選した場合と同一となる。即ち、６０秒間の変動表示演出の実行後に、選択演出が実行される。選択演出は、０．１秒間の開放期間の間に遊技球の入球が検出されなかったこと（即ち、小当たりの終了条件が成立しなかったこと）を条件に、４秒間の間継続する。即ち、Ｖチャレンジ小当たりのうち、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されるまでの期間が最も長いＶ入賞確定パターン（図２１４（ａ）参照）が設定される小当たりのＶチャレンジの開始タイミングと同一のタイミング（小当たり開始から４秒間経過時点）まで、選択演出が実行され続ける。そして、小当たり開始後４秒が経過した時点で、Ｖチャレンジが実行されないこと（Ｖチャレンジに非当選であったこと）を報知するための演出を実行する。これにより、Ｖチャレンジ小当たりであると予測して選択演出の間、左打ちを行うとい

う選択を行った遊技者に対して、より長く、Ｖチャレンジに対する期待感を抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６０４】

なお、本第１０実施形態では、小当たり変動の終了時に選択演出を開始させる構成とし、選択演出の開始から２秒経過時に０．１秒間の開放期間が設定される構成としていたが、これに限られるものではない。選択演出のタイミング、および開放期間はより早いタイミングで設定してもよい。具体的には、変動中（第１図柄表示装置３７において第１図柄が停止表示されるよりも前）から選択演出を実行すると共に、小当たり開始直後に解放期間が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、第１図柄表示装置３７に表示される第１図柄を識別することにより小当たり種別を特定して、開放期間に遊技球が入球するように遊技球を発射するか否かを決定しても、開放期間に間に合わないようにすることができるので、より真剣に、右打ちするか、左打ちするかを予め選択させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６０５】

＜第１０実施形態における電気的構成＞

次に、図２１８から図２２０を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２について説明する。ここで、本第１０実施形態では、上述した第９実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図１９２（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、および小当たり種別選択テーブル２０２ｅａの規定内容が一部変更となっている点でのみ相違する。その他の構成については、上述した第９実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１６０６】

まず、図２１８を参照して、本第１０実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図２１８（ａ）は、本第１０実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図２１８（ａ）に示した通り、本第１０実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される判定値として、「０，１」の２つの乱数値（カウンタ値）が規定されている（図２１８（ａ）の２０２ａ１参照）。なお、大当たりとなる判定値は、第９実施形態と同様に、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで共通である。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００個の乱数値のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）は２個であるので、特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／２００（２／４００）である。また、第１特別図柄の抽選で外れと判定される判定値の範囲として「２～３９５」が規定され（図２１８（ａ）の２０２ａ２参照）、第１特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として、「３９６～３９９」が規定されている（図２１８（ａ）の２０２ａ３参照）。

【１６０７】

第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００個の乱数値のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）は４個であるので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は１／１００（４／４００）である。なお、詳細については後述するが、第１特別図柄の小当たりのうち６割は開放パターンとして通常小当たり用パターン（即ち、抽選装置６７５５に遊技球を入球させてもＶ入賞が発生し得ない開放パターン）が設定される。つまり、Ｖチャレンジ小当たりは第１特別図柄の小当たりのうち４割である。即ち、１／１００の割合で、Ｖチャレンジ小当たりを遊技者に期待させることが可能となる小当たり用アタッカー６７５５ａの０．１秒間の開放動作が実行され、そのうち４割でＶチャレンジが実行される（即ち、Ｖ入賞可能となるタイミングで小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される）。よって、第１特別図柄の抽選でＶチャレンジ小当たりとなる確率は１／２５０（１／１００×４／１０）である。

【１６０８】

また、図２１８（ａ）に示した通り、第２特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「２～３９」が規定され（図２１８（ａ）の２０２ａ２参照）、第２特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「４０～３９９」が規定されている（図２１８（ａ

）の２０２ａ３参照）。よって、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は、上述した第９実施形態と同様に、９／１０（３６０／４００）である。なお、第２特別図柄の小当たりに関しては、全ての小当たり種別において、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間の間にＶ入賞可能な期間が含まれるように構成している。

【１６０９】

このように、本第１０実施形態では、第９実施形態と同様に、第２特別図柄の抽選が実行された場合に高確率（９／１０）で小当たりに当選する構成としているのに加え、第１特別図柄の抽選が実行された場合にも、低確率（１／１００）で小当たりに当選する構成としている。即ち、不利な通常状態において主として実行される第１特別図柄の抽選でも、Ｖ入賞に基づく大当たりの当選を期待させることができる。また、本第１０実施形態では、第１特別図柄の小当たりとして、Ｖ入賞が可能となる期間（Ｖ入賞率５０％期間、Ｖ入賞率１００％期間のうち一方又は両方）に小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されるＶチャレンジ小当たりと、Ｖ入賞が不可能（困難）となる期間（Ｖ不可期間）にのみ小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される通常小当たりとを設ける構成としている。これにより、小当たりに当選した場合に、Ｖチャレンジ小当たりに当選していることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、上述した通り、本第１０実施形態では、通常小当たりと、Ｖチャレンジ小当たりとで、小当たり開始後２秒間における小当たり用アタッカー６７５５ａの開閉動作の動作態様を共通としている。即ち、小当たり開始後１秒経過時点で、０．１秒間のみ小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される動作態様が実行される。このため、小当たりの当選が報知された後も、少なくとも２秒間の間は、通常小当たりであるかＶチャレンジ小当たりであるかを遊技者が認識困難に構成することができる。よって、通常小当たりに当選したとしても、小当たりの開始から所定期間（２秒間）の間は、Ｖチャレンジ小当たりに対する期待感を持続して抱かせ続けることができる。よって、小当たりに当選する毎に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６１０】

次に、図２１８（ｂ）を参照して、本第１０実施形態における小当たり種別選択テーブル２０２ｅａの詳細について説明する。図２１８（ｂ）は、本第１０実施形態における小当たり種別選択テーブル２０２ｅａの構成を示した図である。図２１８（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態における小当たり種別選択テーブル２０２ｅａには、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照される特図１小当たり用テーブル２０２ｅａ１と、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照される特図２小当たり用テーブル２０２ｅａ２とが設けられている。まず、図２１９を参照して、特図１小当たり用テーブル２０２ｅａ１の詳細について説明する。

【１６１１】

図２１９は、上述した特図１小当たり用テーブル２０２ｅａ１の規定内容を示した図である。図２１９に示した通り、特図１小当たり用テーブル２０２ｅａ１には、小当たり種別カウンタＣ５の値の範囲に対応付けて、決定される小当たり種別が規定されている。より具体的には、図２１９に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０，１」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＡ１４」が対応付けて規定されている（図２１９の２０２ｅａ１ａ参照）。この「小当たりＡ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞確定パターン（図２１４（ａ）参照）が設定される小当たり種別である。また、この「小当たりＡ１４」においてＶ入賞が発生すると、「大当たりＥ１４」に当選する。「大当たりＥ１４」は、ラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。よって、「小当たりＡ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に右打ちして抽選装置６７５５へと遊技球を入球させるだけで、ほぼ確実にＶ入賞を発生させることができる上に、Ｖ入賞が発生することにより大当たり後に有利な時短状態が付与される小当たり種別である。

【１６１２】
小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は２個なので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＡ１４」が決定される割合は２％（２／１００）である。
【１６１３】
また、図２１９に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「２，３」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＢ１４」が対応付けて規定されている（図２１９の２０２ｅａ１ｂ参照）。この「小当たりＢ１４」は、「小当たりＡ１４」と同様に、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞確定パターン（図２１４（ａ）参照）が設定される小当たり種別である。また、この「小当たりＢ１４」においてＶ入賞が発生すると、「大当たりＦ１４」に当選する。「大当たりＦ１４」は、ラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が不利な普通図柄の通常状態に設定される大当たり種別である。よって、「小当たりＢ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に右打ちして抽選装置６７５５へと遊技球を入球させるだけで、ほぼ確実にＶ入賞を発生させることができるものの、Ｖ入賞が発生した場合は、大当たり後に不利な通常状態が付与される小当たり種別である。よって、「小当たりＢ１４」は、「小当たりＡ１４」よりも不利な小当たり種別である。
【１６１４】
小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＢ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は２個なので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＢ１４」が決定される割合は２％（２／１００）である。
【１６１５】
また、図２１９に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「４～９」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＣ１４」が対応付けて規定されている（図２１９の２０２ｅａ１ｃ参照）。この「小当たりＣ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞率７５％パターン（図２１４（ｃ）参照）が設定される小当たり種別である。また、この「小当たりＣ１４」においてＶ入賞が発生すると、「大当たりＥ１４」（５ラウンド時短大当たり）に当選する。よって、「小当たりＣ１４」は、Ｖ入賞確定パターンが設定される「小当たりＡ１４」や、「小当たりＢ１４」よりもＶ入賞が発生し難い開放パターンが設定されるものの、Ｖ入賞が発生した場合は、大当たり後に有利な時短状態が付与される小当たり種別である。よって、「小当たりＣ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとしては「小当たりＡ１４」や「小当たりＢ１４」よりも不利となる（Ｖ入賞し難くなる）。また、Ｖ入賞が発生した場合に大当たり後に設定される遊技状態の面では、「小当たりＢ１４」よりも有利となる。
【１６１６】
小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＣ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は６個なので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＣ１４」が決定される割合は６％（６／１００）である。
【１６１７】
また、図２１９に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「１０～１５」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＤ１４」が対応付けて規定されている（図２１９の２０２ｅａ１ｄ参照）。この「小当たりＤ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞率７５％パターン（図２１４（ｃ）参照）が設定される小当たり種別である。また、この「小当たりＤ１４」においてＶ入賞が発生すると、「大当たりＦ１４」（５ラウンド通常大当たり）に当選する。よって、「小当たりＤ１４」は、Ｖ入賞確定パターンが設定される「小当たりＡ１４」や、「小当たりＢ１４」よりもＶ入賞が発生し難い開放パターンが設定される上に、Ｖ入賞が発生した場合は、大当たり

後に不利な通常状態が付与される小当たり種別である。よって、「小当たりＤ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとしては「小当たりＡ１４」や「小当たりＢ１４」よりも不利となる（Ｖ入賞し難くなる）。また、Ｖ入賞が発生した場合に大当たり後に設定される遊技状態の面も、最も不利となる。

【１６１８】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＤ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は６個なので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＤ１４」が決定される割合は６％（６／１００）である。

【１６１９】

また、図２１９に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「１６～２７」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＥ１４」が対応付けて規定されている（図２１９の２０２ｅａ１ｅ参照）。この「小当たりＥ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞率５０％パターン（図２１４（ｂ）参照）が設定される小当たり種別である。また、この「小当たりＥ１４」においてＶ入賞が発生すると、「大当たりＥ１４」（５ラウンド時短大当たり）に当選する。よって、「小当たりＥ１４」は、Ｖ入賞確定パターンが設定される「小当たりＡ１４」や、「小当たりＢ１４」、およびＶ入賞率７５％パターンが設定される「小当たりＣ１４」や、「小当たりＤ１４」よりもＶ入賞が発生し難い開放パターンが設定されるものの、Ｖ入賞が発生した場合は、大当たり後に有利な時短状態が付与される小当たり種別である。よって、「小当たりＥ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとしては「小当たりＡ１４」～「小当たりＤ１４」よりも不利となる（Ｖ入賞し難くなる）。一方で、Ｖ入賞が発生した場合に大当たり後に設定される遊技状態の面では、最も有利となる。

【１６２０】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＥ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は１２個なので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＥ１４」が決定される割合は１２％（１２／１００）である。

【１６２１】

また、図２１９に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「２８～３９」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＦ１４」が対応付けて規定されている（図２１９の２０２ｅａ１ｆ参照）。この「小当たりＦ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞率５０％パターン（図２１４（ｂ）参照）が設定される小当たり種別である。また、この「小当たりＦ１４」においてＶ入賞が発生すると、「大当たりＦ１４」（５ラウンド通常大当たり）に当選する。よって、「小当たりＦ１４」は、Ｖ入賞確定パターンが設定される「小当たりＡ１４」や、「小当たりＢ１４」、およびＶ入賞率７５％パターンが設定される「小当たりＣ１４」や、「小当たりＤ１４」よりもＶ入賞が発生し難い開放パターンが設定される上に、Ｖ入賞が発生した場合に、大当たり後に不利な時短状態が付与される小当たり種別である。よって、「小当たりＦ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして「小当たりＡ１４」～「小当たりＤ１４」よりも不利となる（Ｖ入賞し難くなる）。また、Ｖ入賞が発生した場合に大当たり後に設定される遊技状態の面でも、最も不利となる。つまり、「小当たりＦ１４」は、Ｖチャレンジ小当たりの中で、小当たり用アタッカー６７５５ａに設定される開放パターンの面でも、Ｖ入賞が発生した場合における大当たり終了後の遊技状態の面でも最も不利となる小当たり種別である。

【１６２２】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＦ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は１２個なので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＦ１４」が決定される割合は１２％（１２／１００）である。

【１６２３】
また、図２１９に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「４０～９９」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＧ１４」が対応付けて規定されている（図２１９の２０２ｅａ１ｇ参照）。この「小当たりＧ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、通常小当たり用パターン（図２１４（ｄ）参照）が設定される小当たり種別である。このため、小当たり有効期間中にＶ入賞させることはほぼ不可能となる。なお、Ｖ入賞が発生することは極めて困難ではあるが、「小当たりＧ１４」の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合は、「大当たりＥ１４」（５ラウンド時短大当たり）となる。
【１６２４】
小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＧ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は６０個なので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＧ１４」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。
【１６２５】
このように、本第１０実施形態では、第１特別図柄のＶチャレンジ小当たりとして、Ｖ入賞率が異なる複数種類の小当たり種別を設ける構成としている。即ち、Ｖ入賞率が１００％となる「小当たりＡ１４」、「小当たりＢ１４」と、Ｖ入賞率が７５％となる「小当たりＣ１４」、「小当たりＤ１４」と、Ｖ入賞率が５０％となる「小当たりＥ１４」、「小当たりＦ１４」とが設けられている。このように構成することで、遊技者に対して、より高いＶ入賞率の小当たりに当選することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第１０実施形態では、Ｖチャレンジ小当たりに加え、Ｖ入賞が不可能（困難）となる期間（Ｖ不可期間）にのみ小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される「小当たりＧ１４」（通常小当たり）を設ける構成としている。これにより、小当たりに当選した場合に、Ｖチャレンジ小当たりに当選していることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第１０実施形態では、通常小当たりと、Ｖチャレンジ小当たりとで、小当たり開始後２秒間における小当たり用アタッカー６７５５ａの開閉動作の動作態様を共通としている。即ち、小当たり開始後１秒経過時点で、０．１秒間のみ小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される動作態様が実行される。このため、小当たりの当選が報知された後も、少なくとも２秒間の間は、通常小当たりであるかＶチャレンジ小当たりであるかを遊技者が認識困難に構成することができる。よって、通常小当たりに当選したとしても、小当たりの開始から所定期間（２秒間）の間は、Ｖチャレンジ小当たりに対する期待感を持続して抱かせ続けることができる。よって、小当たりに当選する毎に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１６２６】
次に、図２２０を参照して、上述した特図２小当たり用テーブル２０２ｅａ２の詳細について説明する。図２２０は、この特図２小当たり用テーブル２０２ｅａ２の規定内容を示した図である。図２２０に示した通り、この特図２小当たり用テーブル２０２ｅａ２には、「小当たりＨ１４」～「小当たりＭ１４」の６種類の小当たり種別が規定されている。
【１６２７】
図２２０に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～１２」の範囲に対しては、「小当たりＨ１４」が対応付けて規定されている（図２２０の２０２ｅａ２ａ参照）。この「小当たりＨ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、開放パターンＡ（図２１５（ａ）参照）が設定される小当たり種別である。即ち、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に、右アウト口６７５５ｂＯへと入球するか、若しくは振分回転体６７５５ｆへと到達する可能性がある開放パターンが設定される。「小当たりＨ１４」においてＶ入賞が発生した場合、入球したＶ入賞口の種別に応じて異なる大当たり種別に当選する。より具体的には

、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球することによりＶ入賞が発生した場合には、「大当たりＧ１４」に当選する。この「大当たりＧ１４」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。一方、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかへと遊技球が入球する（即ち、振分回転体６７５５ｆに設けられているＶ入賞口に入球する）ことによりＶ入賞が発生した場合には、「大当たりＩ１４」に当選する。この「大当たりＩ１４」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態に設定される大当たり種別である。即ち、ラウンド数が最も多い上に、大当たり終了後の遊技状態も有利となるため、最も有利な大当たり種別である。なお、図２２０に示した通り、第２特別図柄の小当たりとなって、当該小当たりの有効期間中に中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかへと遊技球が入球した場合には、小当たり種別とは無関係に「大当たりＩ１４」に当選するように構成されている。よって、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が流下した場合には、５０％の割合で最も有利な大当たりに当選するので、遊技者の期待感を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、開放パターンＡでは、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球可能となるタイミングで小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されることはないため、基本的に「小当たりＨ１４」でＶ入賞が発生した場合には、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかに対するＶ入賞である。即ち、「小当たりＨ１４」の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合は、基本的に最も有利な「大当たりＩ１４」に当選する。

【１６２８】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＨ１４」に対応付けられているカウンタ値の個数は１３個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に「小当たりＨ１４」に当選する割合は１３％（１３／１００）である。

【１６２９】

また、図２２０に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「１３～２５」の範囲に対しては、「小当たりＩ１４」が対応付けて規定されている（図２２０の２０２ｅａ２ｂ参照）。この「小当たりＩ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、開放パターンＢ（図２１５（ｂ）参照）が設定される小当たり種別である。即ち、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に、右アウト口６７５５ｂＯへと入球するか、若しくは右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球する可能性がある開放パターンが設定される。「小当たりＩ１４」において右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに対するＶ入賞が発生した場合、「小当たりＨ１４」と同様に、「大当たりＧ１４」（１０ラウンド時短大当たり）に当選する。なお、開放パターンＢでは、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が到達可能となるタイミングで小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されることはないため、基本的に「小当たりＩ１４」でＶ入賞が発生した場合には、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに対するＶ入賞である。即ち、「小当たりＩ１４」の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合は、基本的に「大当たりＧ１４」（１０ラウンド時短大当たり）に当選する。

【１６３０】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＩ１４」に対応付けられているカウンタ値の個数は１３個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に「小当たりＩ１４」に当選する割合は１３％（１３／１００）である。

【１６３１】

また、図２２０に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「２６～３８」の範囲に対しては、「小当たりＪ１４」が対応付けて規定されている（図２２０の２０２ｅａ２ｃ参照）。この「小当たりＪ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、開放パターンＣ（図２１５（ｃ）参照）が設定される小当たり種別である。即ち、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に遊技球が抽選装置６７５５へと入球し

た場合に、右アウト口６７５５ｂＯへと入球するか、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球するか、若しくは振分回転体６７５５ｆに到達する可能性がある開放パターンが設定される。「小当たりＪ１４」において右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに対するＶ入賞が発生した場合、「小当たりＨ１４」、「小当たりＩ１４」と同様に、「大当たりＧ１４」（１０ラウンド時短大当たり）に当選する。なお、開放パターンＣでは、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が到達可能となるタイミングでも、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球可能となるタイミングでも小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される。即ち、「小当たりＪ１４」の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合は、「大当たりＧ１４」となる可能性も、「大当たりＩ１４」となる可能性もある。

【１６３２】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＪ１４」に対応付けられているカウンタ値の個数は１３個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に「小当たりＪ１４」に当選する割合は１３％（１３／１００）である。

【１６３３】

また、図２２０に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「３９～５８」の範囲に対しては、「小当たりＫ１４」が対応付けて規定されている（図２２０の２０２ｅａ２ｄ参照）。この「小当たりＫ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、開放パターンＡ（図２１５（ａ）参照）が設定される小当たり種別である。即ち、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に、右アウト口６７５５ｂＯへと入球するか、若しくは振分回転体６７５５ｆへと到達する可能性がある開放パターンが設定される。「小当たりＫ１４」において右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに対するＶ入賞が発生した場合、「大当たりＨ１４」に当選する。この「大当たりＨ１４」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に不利な普通図柄の通常状態が設定される大当たり種別である。なお、開放パターンＡでは、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球可能となるタイミングで小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されることはないため、基本的に「小当たりＫ１４」でＶ入賞が発生した場合には、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかに対するＶ入賞である。即ち、「小当たりＫ１４」の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合は、基本的に「大当たりＩ１４」（１６ラウンド時短大当たり）に当選する。

【１６３４】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＫ１４」に対応付けられているカウンタ値の個数は２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に「小当たりＫ１４」に当選する割合は２０％（２０／１００）である。

【１６３５】

また、図２２０に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５９～７９」の範囲に対しては、「小当たりＬ１４」が対応付けて規定されている（図２２０の２０２ｅａ２ｅ参照）。この「小当たりＬ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、開放パターンＢ（図２１５（ｂ）参照）が設定される小当たり種別である。即ち、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に、右アウト口６７５５ｂＯへと入球するか、若しくは右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球する可能性がある開放パターンが設定される。「小当たりＬ１４」において右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに対するＶ入賞が発生した場合、「小当たりＫ１４」と同様に、「大当たりＨ１４」（１０ラウンド通常大当たり）に当選する。なお、開放パターンＢでは、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が到達可能となるタイミングで小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されることはないため、基本的に「小当たりＬ１４」でＶ入賞が発生した場合には、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに対するＶ入賞である。即ち、「小当たりＬ１４」の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合は、基本的に「大当たりＨ１４」（１０ラウンド通常大当たり）に当選する。よって、「小当たりＬ１４」は、Ｖ入賞が発生すると遊技

者に不利になる（時短状態が終了してしまう）小当たり種別である。
【１６３６】
小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＬ１４」に対応付けられているカウンタ値の個数は２１個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に「小当たりＬ１４」に当選する割合は２１％（２１／１００）である。
【１６３７】
また、図２２０に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「８０～９９」の範囲に対しては、「小当たりＭ１４」が対応付けて規定されている（図２２０の２０２ｅａ２ｆ参照）。この「小当たりＭ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、開放パターンＣ（図２１５（ｃ）参照）が設定される小当たり種別である。即ち、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に、右アウト口６７５５ｂＯへと入球するか、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球するか、若しくは振分回転体６７５５ｆに到達する可能性がある開放パターンが設定される。「小当たりＭ１４」において右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに対するＶ入賞が発生した場合、「小当たりＫ１４」、「小当たりＬ１４」と同様に、「大当たりＨ１４」（１０ラウンド通常大当たり）に当選する。なお、開放パターンＣでは、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が到達可能となるタイミングでも、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球可能となるタイミングでも小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される。即ち、「小当たりＭ１４」の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合は、「大当たりＨ１４」となる可能性も、「大当たりＩ１４」となる可能性もある。
【１６３８】
小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＭ１４」に対応付けられているカウンタ値の個数は２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に「小当たりＭ１４」に当選する割合は２０％（２０／１００）である。
【１６３９】
このように、本第１０実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、遊技球が入球したＶ入賞口の種別に応じて異なる大当たり種別に当選する構成としている。即ち、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかへと遊技球が入球した場合には、最も有利な「大当たりＩ１４」が確定する一方で、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球した場合には、比較的有利な「大当たりＧ１４」と、不利な「大当たりＨ１４」とのいずれかとなる。また、「大当たりＧ１４」となる割合（即ち、「小当たりＨ１４」～「小当たりＪ１４」のいずれかに当選する割合）よりも、「大当たりＨ１４」となる割合（即ち、「小当たりＫ１４」～「小当たりＭ１４」のいずれかに当選する割合）の方が高くなるように構成している。これにより、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、遊技者に対して、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球するよりも、５０％の割合でしかＶ入賞が発生しない振分回転体６７５５ｆへと遊技球が到達することを期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。よって、抽選装置６７５５へと遊技球が入球する毎に、遊技球の流下方向に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１６４０】
以上説明した通り、第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の抽選が実行された場合に、所定確率（例えば、１／１００）で小当たりに当選する構成としている。これにより、左打ちによって遊技を進行する必要がある普通図柄の通常状態においても、特別図柄の抽選で小当たりになることを期待して遊技を行わせることができる。また、本第１０実施形態では、第１特別図柄の小当たりとして、Ｖ入賞率が異なる複数の種別が設けられている。即ち、Ｖ入賞率が１００％、７５％、および５０％のＶチャレンジ小当たりと、Ｖ入賞が不可能（困難）になる通常小当たりとが設けられている。これにより、小当たりに当選した場合に、より高いＶ入賞率に対応する小当たり種別が決定される

ことを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、本第１０実施形態では、第１特別図柄の小当たりとなった場合に、小当たり種別によらず、小当たり開始から２秒間の間における小当たり用アタッカー６７５５ａの開閉動作の態様を共通化している。このように構成することで、少なくとも小当たり開始から２秒間が経過するまでは、いずれの小当たり種別の小当たりが実行されているのかを遊技者に認識困難にすることができるので、通常小当たりが実行されている場合においても、Ｖチャレンジ小当たりに対する期待感をより長く抱かせ続けることができる。

【１６４１】

また、本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、Ｖチャレンジ小当たりであるか否かを予測して、その予測結果に応じて遊技球の発射方向を遊技者に可変させる選択演出を実行する構成としている。即ち、今回の小当たりが通常小当たりだった場合には、小当たりの開始後２秒間の、共通の動作態様が実行されている間に右打ちを行うことにより、遊技球を抽選装置６７５５へと入球させて賞球を獲得することが可能となる一方で、左打ちを行うと賞球を獲得することができない。一方で、今回の小当たりがＶチャレンジ小当たりであった場合は、共通の動作態様が実行されている間に右打ちを行って遊技球が抽選装置６７５５へと入球してしまうと、その時点で小当たりの終了条件（１個以上の遊技球が入球すること）が成立してしまい、Ｖチャレンジが実行されずに小当たりが終了されてしまう。これに対し、Ｖチャレンジ小当たりにおいて共通の動作態様が実行されている間（即ち、選択演出の実行中に）、左打ちを行った場合、Ｖチャレンジが開始されるまで小当たりが終了されることはない。よって、通常小当たりでは、選択演出の間に右打ちを行うことで賞球を獲得可能になるというメリットが生じるのに対し、Ｖチャレンジ小当たりでは、選択演出の間に左打ちを行うことにより、確実にＶチャレンジを実行させることができるというメリットがある。よって、遊技者に対して、小当たり種別を予測させて、予測に応じた方向へと遊技球を発射させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【１６４２】

なお、本第１０実施形態では、通常小当たりとＶチャレンジ小当たりとで、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放動作が共通となる小当たり開始後２秒間の間において、０．１秒間のみ小当たり用アタッカー６７５５ａを開放する構成としていたが、これに限られるものではなく、Ｖ入賞が不可能（困難）な期間の間に小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されるのであれば、共通の動作態様として任意の動作態様を設定してもよい。例えば、共通の動作態様として、小当たり開始後０．８秒経過時点から０．５秒間の開放動作を設定する構成としても良い。このように構成することで、共通の動作態様の実行中に遊技球を抽選装置６７５５の内部へと入球させ易くなるので、通常小当たりと予測した遊技者に対して、右打ちによってより容易に賞球を獲得させることができる。

【１６４３】

本第１０実施形態では、抽選装置６７５５において、小当たり用アタッカー６７５５ａ以外の各部の作動パターンを、小当たり種別とは無関係に共通としたが、これに限られるものではなく、小当たり種別に応じて、各部の作動パターンを異ならせてもよい。これにより、小当たり種別毎の動作を多様化させることができるので、小当たり当選時における動作の自由度を向上させることができる。

【１６４４】

本第１０実施形態では、小当たり中に遊技球１個以上の遊技球が入球した場合に、当該入球した遊技球が排出された時点で小当たりが終了される一方で、遊技球が入球しなかった場合には、８秒が経過するまで小当たりが終了しない構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、１の小当たりにおける小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間が全て終了した時点で遊技球の入球を検出していなければ、その時点で小当たりを打ち切る構成としてもよい。このように構成することで、遊技球が抽選装置６７５５へと入球しなかった（即ち、Ｖ入賞が発生する可能性が無い）にもかかわらず、小当たり開始か

ら８秒経過するまで小当たりが終了されないという事象が生じることを抑制できるので、遊技の効率化を図ることができる。

【１６４５】

＜第１０実施形態の第１の変形例＞

次に、図２２１から図２２３を参照して、上述した第１０実施形態の第１の変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、抽選装置６７５５の内部に設けられているいずれかのＶ入賞口へと遊技球が入球することにより大当たりに当選する構成としていた。また、第２特別図柄の小当たりでは、遊技球が入球したＶ入賞口の種別によって、大当たり終了後に時短状態となる期待度が異なるように構成していた。即ち、第２特別図柄の小当たりとなって中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかに遊技球が入球して大当たりに当選した場合は、小当たり種別とは無関係に、必ず大当たり終了後に時短状態が設定されるのに対し、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに入球して大当たりに当選した場合は、３９％の割合（即ち、小当たりＨ１４～Ｊ１４であった場合）でしか時短状態が設定されない構成となっていた。即ち、第２特別図柄の小当たりにおいては、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球するよりも、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が到達した方が遊技者にとって喜ばしい構成としている。また、第２特別図柄の小当たりの開放期間は０．６秒と短いため、１の遊技球を入球させるのがせいぜいとなるように構成していた。

【１６４６】

これに対して本変形例では、第２特別図柄の小当たりの一部において、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が振り分けられる期間の間に小当たり用アタッカー６７５５ａが開放された後で、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が誘導される期間においても再度、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される特殊開放パターンが設定される構成とした。また、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと続く流路の途上に、遊技球の流下速度を遅延させるための遅延装置６７５５ｂ３を設ける構成とし、特殊開放パターンにおいて右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が誘導される期間と、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が誘導される期間との両方で遊技球を入球させた場合に、振分回転体６７５５ｆによって遊技球がいずれかの入球口へと振り分けられた後で右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が流下するように、遅延装置６７５５ｂ３による遅延期間を設定している。これにより、遊技者に対して、振分回転体６７５５ｆによって中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３の何れかへと振り分けられなければ（即ち、中央アウト口６７５５ｆｏ１～６７５５ｆｏ３の何れかへと振り分けられてしまうと）、時短状態の期待度が低い右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球してしまうことを認識させることができるので、振分回転体６７５５ｆにより振り分けられる入球口の種別により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６４７】

まず、第１０実施形態の第１の変形例におけるパチンコ機１０の抽選装置６７５５の構成について、図２２１を参照して説明する。図２２１は、第１の変形例における抽選装置６７５５の誘導流路６７５５ｂ２周辺における拡大正面図である。図２２１に示した通り、本第１の変形例における誘導流路６７５５ｂ２は下開閉扉６７５５ｂＤと、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶとの間に、下開閉扉６７５５ｂＤを通過した遊技球（即ち、Ｖ入賞１００％期間の間に抽選装置６７５５へと入球した遊技球）が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと到達するまでの期間を長くする（遅延させる）ための遅延装置６７５５ｂ３が設けられている。この遅延装置６７５５ｂ３は、公知のクルーン手段で構成されている。つまり、下開閉扉６７５５ｂＤを通過して遅延装置６７５５ｂ３の左側から入射した遊技球が、内壁部分を約８秒間の間周回し続けた後に、中央に設けられている通過口を介して右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへ向けて落下するように構成されている。なお、図２２１に示した通り、誘導流路６７５５ｂ２における上部右側は、遅延装置６７５５ｂ３の左側に向かって下る向きの傾斜を形成している。これにより、Ｖ入賞率１００％期間において抽選装置６７５５へと入球し、下開閉扉６７５５ｂＤを通過した遊技球を、確実に遅延装置６７５５ｂ３の左方へ

と落下させることができる。つまり、下開閉扉６７５５ｂＤを通過した遊技球が、遅延装置６７５５ｂ３の開口部を直接通過してしまう（遊技球の流下を遅延させることができなくなってしまう）ことを抑制することができる。これにより、特殊開放パターン（Ｖ入賞率１００％期間と、Ｖ入賞率５０％期間とで小当たりアタッカー６７５５ａが開放される開放パターン）が設定される小当たりが実行され、且つ、Ｖ入賞率１００％期間と、Ｖ入賞率５０％期間との両方で遊技者が遊技球を抽選装置６７５５へと入球させた場合に、確実に、振分回転体６７５５ｆによる遊技球の振り分けが終了した後で、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球を入球させることができる。このため、特殊開放パターンが設定された場合に、振分回転体６７５５ｆによっていずれかのＶ入賞口へと遊技球が振り分けられることをより強く期待させる遊技性を提供することができる。即ち、時短大当たりに当選する期待度が低い右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球するよりも前に、入球した時点で１６ラウンド時短大当たり（大当たりＩ１４）の当選が確定する中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかへと遊技球を入球させたいと強く願わせる遊技性を実現することができる。よって、特殊開放パターンが設定された場合における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６４８】

なお、誘導流路６７５５ｂ２以外の盤面構成については、上述した第１０実施形態における遊技盤１３の盤面構成と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１６４９】

次に、図２２２を参照して、第１０実施形態の第１の変形例における特殊開放パターンの詳細について説明する。この特殊開放パターンは、第２特別図柄の小当たりのうち、所定割合（例えば、第２特別図柄の小当たりの１％の割合）で選択される特殊小当たりとなった場合に、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして設定される。図２２２に示した通り、特殊開放パターンが設定されると、小当たりの開始から０．４秒間が経過するまでの間、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖状態に維持され、小当たりの開始から０．４秒間が経過した時点で小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される。この開放状態は、０．６秒間の間継続し、小当たり開始後１秒が経過した時点で小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖される。この閉鎖状態は、小当たり開始後２秒経過時点まで継続する。即ち、特殊開放パターンは、小当たり開始後２秒間の間、上述した開放パターンＢ（図２１５（ｂ）参照）と全く同一の動作となる。つまり、小当たり開始後０．４秒間～１秒間の間に抽選装置６７５５へと入球した遊技球が、１／３の割合で右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと流下する。

【１６５０】

また、図２２２に示した通り、特殊開放パターンでは、小当たり開始後２秒間が経過すると、０．５秒間の間、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放され、小当たり開始後２．５秒が経過した時点で再度、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖される。そして、以降は小当たりが終了するまで小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖状態に維持される。図２１３を参照して上述した通り、小当たり開始後２秒～２．５秒の間は、Ｖ入賞率５０％期間に設定されるので、この０．５秒間の開放期間の間に抽選装置６７５５へと入球した遊技球は、閉鎖状態の上開閉扉６７５５ｂＵの上面を通過して、振分回転体６７５５ｆへと誘導される。即ち、５０％の割合で、いずれかの中央Ｖ入賞口へと振り分けられて最も有利な１６ラウンド時短大当たりに当選する。なお、上述した通り、Ｖ入賞率１００％期間の間に遊技球が抽選装置６７５５へと入球していた場合、遅延装置６７５５ｂ３によって右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへの到達が遅延される。よって、Ｖ入賞率１００％期間と、Ｖ入賞率５０％期間との両方で抽選装置６７５５へと遊技球を入球させたとしても、先に振分回転体６７５５ｆによる遊技球の振り分けが完了してから右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球する。よって、振分回転体６７５５ｆにより中央Ｖ入賞口へと遊技球が振り分けられた場合には、最も有利な１６ラウンド時短大当たりに当選する一方で、振分回転体６７５５ｆにより中央アウト口へと振り分けられた場合には、時短状態が付与される期待度が低い右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへの入球に基づく大当たりに当選する。このため

、振分回転体６７５５ｆにより振り分けられる入球口の種別により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６５１】

このように、本第１の変形例では、第２特別図柄の小当たりの一部において、Ｖ入賞率１００％期間と、Ｖ入賞率５０％期間とで小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される特殊開放パターンが設定される構成とし、且つ、Ｖ入賞率１００％期間の間に抽選装置６７５５へと入球した遊技球が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと到達するよりも先に、Ｖ入賞率５０％期間の間に入球した遊技球がいずれかの入球口に振り分けられる構成とした。つまり、Ｖ入賞率１００％期間と、Ｖ入賞率５０％期間との両方において遊技球が入球した場合に、まず、振分回転体６７５５ｆによる遊技球の振り分けが完了してから、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球する構成とした。言い換えれば、最も有利な１６ラウンド時短大当たりに当選する（振分回転体６７５５ｆにより中央Ｖ入賞口へと振り分けられる）か否かの結果が出てから、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球するように構成している。右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへの入球に基づく大当たりは、時短状態が付与される期待度が低い（例えば、３９％の割合）ので、遊技者に対して、振分回転体６７５５ｆによって中央Ｖ入賞口へと振り分けられることを強く願って遊技を行わせる斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６５２】

なお、本第１の変形例では、１の小当たりにおいてＶ入賞率１００％期間と、Ｖ入賞率５０％期間とに遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に、先に振分回転体６７５５ｆによる遊技球の振り分けが終了してから右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が到達するように、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと向かう遊技球の流下速度を遅延させる構成としていたが、必ずしも１の小当たりでなくてもよい。遅延装置６７５５ｂ３によって遊技球が遅延されている間に、小当たりを終了させて次の変動および小当たりを開始可能に構成することにより、複数の小当たりをまたいで右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと到達するよりも前に振分回転体６７５５ｆによる振り分けが終了する動作を実現してもよい。このように構成することで、特殊開放パターンが設定される小当たりを設ける必要がなくなる（開放パターンＢが設定される小当たりの後で開放パターンＡが設定される小当たりに当選することで同様の動作を実現できる）ので、ＲＯＭ２０２の記憶容量を削減することができる。

【１６５３】

本第１の変形例では、小当たり有効期間において最初に遊技球が入球したＶ入賞口の種別に基づいて大当たり種別を決定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、１の小当たり有効期間において最後に遊技球が入球したＶ入賞口の種別に基づいて大当たり種別を決定する構成としてもよい。このように構成することで、１の小当たり有効期間中に先に右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球した後で遊技球が振分回転体６７５５ｆへと誘導されたとしても、振分回転体６７５５ｆによって中央Ｖ入賞口へと振り分けられることにより最も有利な１６ラウンド時短大当たりに当選するように構成できる。言い換えれば、遅延装置６７５５ｂ３を設けることなく、上述した第１の変形例と同一の遊技性を実現することができる。これにより、遊技盤１３の盤面構成を簡素化することができるので、パチンコ機１０の原価率を低減することができる。

【１６５４】

＜第１０実施形態の第２の変形例＞

次に、図２２３を参照して、第１０実施形態の第２の変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５へと入球した遊技球が、振分回転体６７５５ｆによって中央アウト口へと振り分けられた場合は、大当たりに当選する可能性が無かった。

【１６５５】

これに対して第２の変形例では、振分回転体６７５５ｆによって遊技球が中央アウト口へと振り分けられた場合にも、大当たりに当選し得る構成としている。

【１６５６】

この第１０実施形態の第２の変形例について、図２２３を参照して説明する。図２２３（ａ）は、抽選装置６７５５の誘導流路６７５５ｂにおける球排出扉６７５５ｃよりも右側の部分を示した上面図である。図２２３（ａ）に示した通り、本第２の変形例における誘導流路６７５５ｂは、球排出扉６７５５ｃと、上開閉扉６７５５ｂＵとの間の部分が正面視手前側と奥側とに分岐している。また、分岐点には、遊技球を正面視手前側の流路、または奥側の流路のどちらかへと振り分けるための振分部材６７５５ｇが設けられている。この振分部材６７５５ｇは、通常時は遊技球を正面視手前側に誘導する状態（図２２３（ｂ）参照）に配置されており、Ｖ入賞率５０％期間の間に、所定期間の間（例えば、０．１秒間）のみ、遊技球を奥側の流路へと振り分け可能な配置（図２２３（ａ）参照）に可変するように構成されている。

【１６５７】

更に、図２２３（ａ）に示した通り、誘導流路６７５５ｂにおける正面視奥側の流路には、遊技球が通過可能なＶ通過口６７５５ｈが設けられている。このＶ通過口６７５５ｈは、抽選装置６７５５内に設けられている各種Ｖ入賞口と同様の機能を有して構成されている。即ち、小当たり有効期間の間に遊技球がＶ通過口６７５５ｈを通過することによって、大当たりに当選する。

【１６５８】

このように、Ｖ入賞率５０％期間の間における所定期間、Ｖ通過口６７５５ｈが設けられている側の流路を遊技球が通過可能となるように構成することで、Ｖ通過口６７５５ｈを通過後に振分回転体６７５５ｆへと到達し、中央アウト口へと振り分けられたとしても、小当たり終了後に、先にＶ通過口６７５５ｈを通過していたことにより既に当選していた大当たりを開始させることができる。即ち、中央アウト口へと振り分けられた時点で、遊技者に対して大当たりに当選しなかったと一旦思わせておいて、大当たりを開始させることができるので、遊技者に対して大きな驚きと喜びとを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６５９】

なお、分岐している流路のいずれを遊技球が通過したのかについては、装飾等によって視認困難となるように構成されている。このように構成することで、Ｖ通過口６７５５ｈを通過することにより既に大当たりに当選しているのか否かを遊技者に認識困難とすることができるので、中央アウト口へと振り分けられたにもかかわらず大当たりの当選が報知された場合に、遊技者をより確実に驚かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６６０】

なお、図示については省略したが、Ｖ通過口６７５５ｈを通過した後で、遊技球が中央アウト口に振り分けられた場合には、一旦、アウト口へと振り分けられたために大当たりに当選しなかったということを報知する演出が実行される。そして、その後に所謂復活演出によって大当たりの当選が報知されて大当たりが開始される。これにより、中央アウト口へと遊技球が振り分けられて大当たりに当選しなかったことが報知される毎に、復活演出が発生することを期待させることができる。よって、遊技者に対して大当たりへの期待感をより長く抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６６１】

なお、第１０実施形態、およびその各種変形例では、複数のＶ入賞口を別々に設ける構成とし、各Ｖ入賞口へと遊技球が入球した時点で大当たりに当選する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遊技球が入球することによって大当たりに当選する特定領域を１つのみ設ける構成とし、各Ｖ入賞口へと入球した遊技球は、最終的に１の特定領域へと流下される構成としてもよい。このように構成することで、各Ｖ入賞口に対して入球を検出するセンサ等の検出手段を設ける必要がなくなるので、パチンコ機１０の原価率を低減することができる。

【１６６２】

第１０実施形態、およびその各種変形例では、Ｖ入賞率１００％期間における入球し易さを小当たり種別に応じて異ならせることにより、小当たり種別に応じてＶ入賞が発生する期待度を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、又は加えて、振分回転体６７５５ｆへと到達可能な遊技球の個数を小当たり種別に応じて異ならせることにより、Ｖ入賞が発生する期待度を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間の間に右打ちを行うことで、振分回転体６７５５ｆへと最大１個の遊技球が到達可能となる小当たり種別と、振分回転体６７５５ｆへと最大２個の遊技球が到達可能となる小当たり種別とを設ける構成としてもよい。２個の遊技球を振分回転体６７５５ｆへと到達させることができた場合、Ｖ入賞が発生する割合は７５％（２個の遊技球が共にＶ入賞できない確率が５０％×５０％＝２５％）であるので、振分回転体６７５５へと到達する遊技球が多くなるほど、Ｖ入賞に対する遊技者の期待感を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６６３】

＜第１１実施形態＞

次に、図２２４から図２５６を参照して、第１１実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に加え、特別図柄の抽選で小当たりになって、その小当たりの有効期間の間にいずれかのＶ入賞口へと遊技球が入球した場合にも、大当たり遊技が実行される構成としていた。また、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、小当たりとなる確率を可変させる構成とし、第２特別図柄の抽選では、高確率（９／１０）で小当たりになる一方で、第１特別図柄の抽選では比較的低確率（１／１００）でしか小当たりに当選しない構成とした。これにより、第２特別図柄の抽選が実行され易い（普通図柄の当たりとなる確率が高い）普通図柄の時短状態においては、相対的に小当たりに当選し易くなる（Ｖ入賞が発生し易くなる）ので遊技者に有利となる一方で、第１特別図柄の抽選により遊技を進行する必要がある普通図柄の通常状態では、相対的に小当たりに当選し難くなる（Ｖ入賞が発生し難くなる）ので遊技者に不利となる。

【１６６４】

これに加えて第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、第１０実施形態の仕様（スペック）のパチンコ機１０において実行することで遊技者の興趣をより向上させることが可能となる各種興趣演出を追加している。より具体的には、特別図柄の変動表示の実行中に、大当たりや小当たりとなる期待度を示唆するために実行される興趣演出や、時短状態における小当たり遊技の実行中に、振り分け回転体６７５５ｆへと遊技球が振り分けられ易い入球タイミングを示唆するために実行される興趣演出等が追加されている。

【１６６５】

この第１１実施形態におけるパチンコ機１０が、第１０実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、前面枠１４に対して、上述した第１制御例と同様に、操作ボタン２３０（図１００参照）が設けられている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行されるその他の処理については、第１０実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１０実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１６６６】

まず、本第１１実施形態における操作ボタン２３０の構成について説明する。なお、本第１１実施形態における操作ボタン２３０の形状は、上述した第１制御例における操作ボ

タン２３０の形状と同一であるため、ここでは、第１制御例における説明で参照した図１００を再度参照して説明を行う。図１００に示した通り、操作ボタン２３０は、貸球操作部４０に対して正面視左側に配設されている。この操作ボタン２３０は、正面視上側に配置された上ボタンＵＢ、正面視下側に配置された下ボタンＤＢ、正面視右側に配置された右ボタンＲＢ、正面視左側に配置された左ボタンＬＢ、および操作ボタン２３０の中央部分に配置された中央ボタンＣＢの５つのボタンで構成されている。本第１１実施形態では、上ボタンＵＢおよび下ボタンＤＢは、パチンコ機１０における各種発光部材の輝度（電飾部２９～３３の発光輝度や、第３図柄表示装置８１の表示画面の輝度等）を調節するためのボタンとして用いられ、右ボタンＲＢおよび左ボタンＬＢは、パチンコ機１０における各種音声の音量を調節するためのボタンとして用いられる。より具体的には、操作ボタン２３０を操作することによって、輝度および音量を、それぞれ５段階のいずれかの段階に設定することができる。即ち、上ボタンＵＢを操作（押下）する毎に、各種発光部材の輝度を１段階増加させるように設定することが可能となる一方で、下ボタンＤＢを操作（押下）する毎に、各種発光部材の輝度を１段階減少させるように設定することが可能となる。また、右ボタンＲＢを操作（押下）する毎に、音量を１段階増加させるように設定することが可能となる一方で、左ボタンＬＢを押下する毎に、音量を１段階減少させるように設定することが可能となる。また、中央ボタンＣＢは、変動表示演出の実行中に設定され得る所定の演出（例えば、後述する操作応援演出等のボタン操作演出）において操作が促される。詳細については図２２４等を参照して後述するが、操作応援演出では、演出の実行中に中央ボタンＣＢを押下する毎に、大当たり等の期待度を示す表示態様が表示される。これにより、遊技者に対して積極的に中央ボタンＣＢを押下させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６６７】

なお、本第１１実施形態では、輝度の設定変更、および音量の設定変更は基本的に常時可能となるように構成されている。即ち、変動表示演出の実行中や、大当たり遊技の実行中でも、操作ボタン２３０を押下することにより遊技者の好みの設定に変更することができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。なお、本第１１実施形態では、中央ボタンＣＢの周辺に輝度の設定変更を行うための上ボタンＵＢ、下ボタンＤＢと、音量の設定変更を行うための右ボタンＲＢ、左ボタンＬＢとが設けられている。即ち、中央ボタンＣＢに対する操作が促される演出（例えば、後述する操作応援演出等のボタン操作演出）が実行されている間、中央ボタンＣＢを押下しようとした遊技者が、誤って異なるボタンを押下してしまう可能性が比較的高いボタン配置となっている。言い換えれば、ボタン操作演出に参加しようとした遊技者が中央ボタンＣＢを押下しようとしたにもかかわらず、輝度の設定が変更されてしまったり、音量の設定が変更されてしまったりする可能性がある。

【１６６８】

そこで、本第１１実施形態では、ボタン操作演出が設定されている変動表示演出の実行期間のうち、少なくとも中央ボタンＣＢに対する操作が有効として扱われる操作有効期間の間は、輝度または音量の設定変更が制限されるように構成されている。より具体的には、中央ボタンＣＢの操作有効期間が開始される１秒前から、操作有効期間の終了後１秒経過するまでの期間に渡って、各種設定（輝度の設定、および音量の設定）を変更するために要する各種ボタン（非演出用ボタン）の操作回数を通常よりも増加させる構成としている。より具体的には、通常時においては、各種ボタン（非演出用ボタン）を１回操作する毎に設定が１段階変更される（例えば、右ボタンＲＢを１回押下する毎に、音量が１段階大きい設定となる）ように構成する一方で、操作有効期間の開始１秒前から終了後１秒経過時までの間は、各種ボタンを２回操作しなければ設定が変更されないように構成している。このように構成することで、ボタン操作演出の実行中に中央ボタンＣＢを操作しようとした遊技者が誤って非演出用ボタンを押下してしまった場合に、遊技者の意に反して各種設定が変更されてしまうことを抑制することができると共に、操作に対応する演出態様が表示されなかったことにより、遊技者に対して操作の誤り（押下するボタンの種別を誤

ったこと）を認識させることができる。よって、ボタン操作演出をより好適に実行することができる。ここで、操作有効期間の間だけでなく、操作有効期間の前後１秒間も非演出用ボタンに対する操作に基づく設定変更が制限されるように構成したのは、ボタン操作演出が開始されることを察知して操作有効期間が始まる前からボタン操作を開始する遊技者や、操作有効期間が終了したことに気付かずに操作を継続し続ける遊技者が誤操作を行ってしまった場合にも対応するためである。これにより、遊技者の意に反する設定変更が行われてしまう可能性をより低減することができる。以降は、説明の簡略化のため、操作有効期間の開始１秒前から終了後１秒経過時までの間の期間のことを、非演出用ボタン制限期間と称する。

【１６６９】

なお、本第１１実施形態では、非演出用ボタン制限期間において非演出用ボタンを２回押下することにより各種設定を１段階変更することが可能となるように構成したが、設定変更を行うための規定の操作回数（押下回数）は２回に限られるものではなく、任意の回数を設定することができる。また、例えば、規定の操作回数に渡って連続して同一の非演出用ボタンを操作しなければ、設定が変更されないように構成してもよい。即ち、異なるボタンを操作する毎に、規定の操作回数がリセットされるように構成してもよい。このように構成することで、非演出用ボタン制限期間において敢えて設定を変更しようと考えて非演出用ボタンを操作した場合以外（例えば、中央ボタンＣＢを大まかに操作することにより、数回に１度程度他のボタンが操作されてしまう場合等）に、設定が変更されてしまうことを抑制することができるので、遊技者の意に反して設定が変更されてしまうことを、より確実に抑制することができる。

【１６７０】

本第１１実施形態では、中央ボタンＣＢの操作有効期間、および操作有効期間の前後１秒間を非演出用ボタン制限期間として設定する構成としていたが、非演出用ボタン制限期間は任意に定めることができる。例えば、ボタン操作演出が設定されている変動表示演出の変動期間の間は常に非演出用ボタン制限期間に設定してもよい。このように構成することで、遊技者が誤操作を行った場合に、遊技者の意に反して設定が変更されてしまうことを抑制することができる。また、例えば、操作有効期間の間のみを非演出用ボタン制限期間に設定する構成としてもよい。このように構成することで、操作有効期間の直前若しくは直後に設定変更を行おうとした遊技者に対して、何らの制限も課さずに設定変更を行わせることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、本第１１実施形態では、操作応援演出においてのみ、非演出用ボタン制限期間を設定する構成としていたが、これに限られるものではなく、他のボタン操作演出でも非演出用ボタン制限期間を設定する構成としてもよい。このように構成することで、他のボタン操作演出でも、遊技者の意に反して設定が変更されてしまうことを抑制することができる。また、他のボタン操作演出において非演出用ボタン制限期間を設定することで、例えば、出現した時点で大当たり期待度が大きく跳ね上がるボタン操作演出が実行されるか否かを、非演出用ボタンを操作することにより予め知ることができる遊技性を実現することができる。より具体的には、例えば、大当たりとなる場合の一部で、一旦外れの図柄で停止表示された後、ボタン操作演出が発生し、当該ボタン操作演出の演出期間の間に中央ボタンＣＢに対する操作が行われた（または所定の演出期間が経過した）ことに基づいて大当たり図柄に変更される演出に対して非演出用ボタン制限期間を設定される構成とする。そして、例えば、有効期間の１秒前（例えば、外れ図柄が停止した時点）に非演出用ボタン制限期間を開始する構成とする。このように構成することで、外れ図柄が停止した際に非演出用ボタンを操作することで、ボタン操作演出が実行されるよりも前に、ボタン操作演出の実行を遊技者に察知させることができる。よって、ボタン操作演出が開始されるよりも前に大当たりとなることを遊技者に理解させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、中央ボタンＣＢとは異なる他の操作手段に対しても、非演出用ボタンを隣接して配置しておき、当該操作手段に対する操作を促す演出が実行される変動表示演出においても、非演出用ボタン制限期間を設定する構成としてもよい。特に、期待度が

高い演出でのみ、操作が促される操作手段の近傍に非演出用ボタンを配置させる構成とすることにより、期待度の高い操作手段に対する操作を促す演出の実行を、非演出用ボタン制限期間において非演出用ボタンを操作することにより、早期に察知することができるので、非演出用ボタン制限期間となっている可能性がある場合に、積極的に非演出用ボタンを押下する遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６７１】

次に、図２２４から図２２６を参照して、本第１１実施形態におけるボタン操作演出の１種である操作応援演出について説明する。この操作応援演出は、演出期間の間に遊技者が中央ボタンＣＢを操作する毎に、実行中の変動表示において大当たりが報知されることに対する期待度や、実行中の変動表示においてより期待度の高い変動表示態様へと発展することに対する期待度（リーチに発展する期待度や、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展することに対する期待度等）を遊技者に示唆するための演出である。以下の説明では、スーパーリーチ演出として、冒険者を模したキャラクタ８１１と、怪獣を模したキャラクタ８１２とが対決する演出が実行されている間に操作応援演出が実行された場合を例にとって説明を行う。

【１６７２】

図２２４（ａ）に示した通り、操作応援演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおける左上部分に対して、横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１１が形成される。また、表示領域ＨＲ１１以外の箇所では、スーパーリーチ演出として、冒険者を模したキャラクタ８１１と、怪獣を模したキャラクタ８１２とが対決する演出が実行される。図２２４（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ１１には、鳥を模したキャラクタ８１３が表示されると共に、キャラクタ８１３の下方に、「ボタンＰＵＳＨで応援だ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、操作ボタン２３０を操作することにより、キャラクタ８１３が応援する演出が実行されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１６７３】

図２２４（ｂ）に示した通り、操作応援演出の実行中に操作ボタン２３０の中央ボタンＣＢが操作（押下）されると、表示領域ＨＲ１１に、「ガンバレー」という文字を模した文字画像８１４が表示される。なお、図２２５（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ１１には、複数の文字画像が表示され得る構成となっている。即ち、表示領域ＨＲ１１が表示されている間（中央ボタンＣＢの操作有効期間の間）に遊技者が中央ボタンＣＢを押下する毎に、文字画像が表示される。図２２５（ａ）は、２つの文字画像８１４ａ，８１４ｂが、通常（デフォルト）の表示態様（白文字の表示態様）で表示されている場合を例示した図である。

【１６７４】

図２２５（ｂ）は、表示領域ＨＲ１１に対して表示されている２つの文字画像のうち、１の文字画像が、より期待度の高いリーチ演出に発展する期待度が高い表示態様（文字態様）に設定された場合を示した図である。図２２５（ｂ）に示した通り、本第１１実施形態では、発展する期待度が高い文字態様として、ストライプ柄の文字態様（文字画像８１４ｃ）が設けられている。このストライプ柄の文字態様が表示されることにより、期待度が高いリーチ演出に発展することを遊技者に期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６７５】

なお、本第１１実施形態では、文字画像８１４の文字態様として６種類が設けられている。具体的には、上述したストライプ柄の文字態様に加え、例えば、外れの変動表示の実行中よりも、大当たりの変動表示の実行中に表示され易くなる（即ち、大当たりの期待度が高くなる）赤文字の表示態様（文字態様）等が設けられている。操作応援演出の実行中は、中央ボタンＣＢが押下される毎に、６種類の文字態様の中から１の文字態様が抽選により決定されて、その決定された文字態様の文字画像が表示される。よって、大当たりと

なる期待度が高くなる文字態様や、発展する期待度が高くなる文字態様が表示されることを期待して、操作応援演出の実行中に積極的に中央ボタンＣＢを操作させることができるので、遊技者の操作応援演出に対する参加意欲を向上させることができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６７６】

なお、本第１１実施形態では、遊技者の操作状況（操作の傾向）に応じて、各文字態様の選択率を可変させる構成としている。即ち、操作応援演出の実行中に積極的に中央ボタンＣＢに対する操作を行う傾向の遊技者であるかを判別して、その判別結果に応じて各文字態様の選択率を異ならせることが可能に構成している。より具体的には、操作応援演出の実行中に積極的に中央ボタンＣＢを押下する傾向の遊技者が遊技を行っていると判別した場合は、期待度が高い文字態様（大当たりの期待度が高い赤文字の文字態様や、発展の期待度が高いストライプ柄の文字態様）が決定される割合が比較的低くなる一方で、操作応援演出の実行中に中央ボタンＣＢを押下する頻度が低い傾向の遊技者が遊技を行っていると判別した場合は、期待度が高い文字態様の決定割合が比較的高くなるように構成している。

【１６７７】

ここで、操作応援演出において、遊技者の押下の傾向によらず、実行中の変動表示演出の当否および発展状況のみによって各文字態様の決定割合を設定する構成とした場合、積極的に押下を行う（即ち、１の操作応援演出における押下回数が多い）遊技者の方が、文字態様を抽選する回数が多くなり易いため、相対的に期待度が高い文字態様の表示割合が高くなってしまう。つまり、遊技者の傾向に応じて、操作応援演出により示される期待度が変わってしまうという問題点がある。

【１６７８】

これに対して本第１１実施形態では、操作応援演出の実行中における遊技者毎の押下の傾向に応じて、各文字態様の決定割合を可変させ、積極的に押下を行う遊技者と、比較的押下回数が少ない遊技者とで、操作応援演出の実行中に示唆される期待度の信頼度の差が少なくなるように構成している。これにより、遊技者の押下の傾向によらず、文字態様の期待度をより適切に提供することができる。

【１６７９】

次に、図２２６を参照して、操作応援演出が設定された変動表示演出が実行された場合における、操作応援演出の実行期間について説明する。なお、図２２６では、スーパーリーチの変動パターン（即ち、６０秒間の変動時間の変動パターン、図１１（ｂ）～（ｄ）参照）に対して操作応援演出が設定された場合を例にとって説明を行う。図２２６に示した通り、スーパーリーチの変動パターンに対して操作応援演出の実行が決定されると、１の変動期間の間に３回の操作応援演出が設定される。具体的には、図２２６に示した通り、変動開始から５秒経過時点から９秒経過時点までの４秒間（第１演出期間）と、変動開始から２５秒経過時点から２９秒経過時点までの４秒間（第２演出期間）と、変動開始から５５秒経過時点から５９秒経過時点までの４秒間（第３演出期間）とで操作応援演出が実行される。即ち、リーチ演出に発展する（リーチが発生する）タイミング（変動開始から１０秒経過時）の５秒前から１秒前までの間の４秒間（第１演出期間）と、スーパーリーチに発展するタイミング（変動開始から３０秒経過時）の５秒前から１秒前までの間の４秒間（第２演出期間）と、変動停止タイミング（変動開始から６０秒経過時）の５秒前から１秒前までの間の４秒間（第３演出期間）とで操作応援演出が実行される。即ち、より期待度の高いリーチ演出へと発展する５秒前、および変動停止の５秒前となる毎に操作応援演出が実行される。

【１６８０】

また、図２２６に示した通り、各演出期間の開始前１秒間から、終了後１秒経過時までの間の６秒間は、非演出用ボタン（輝度の設定変更を行うための上ボタンＵＢおよび下ボタンＤＢと、音量の設定変更を行うための右ボタンＲＢおよび左ボタンＬＢ）に対する操作に基づく設定変更が制限される非演出用ボタン制限期間に設定される。即ち、各種設定

（輝度の設定、および音量の設定）を変更するために要する各種ボタン（非演出用ボタン）の操作（押下）回数を通常よりも増加させる（１回から２回に変更する）構成としている。このように構成することで、ボタン操作演出の実行中に中央ボタンＣＢを操作しようとした遊技者が誤って非演出用ボタンを押下してしまった場合に、遊技者の意に反して各種設定が変更されてしまうことを抑制することができると共に、操作に対応する演出態様が表示されなかったことにより、遊技者に対して操作の誤り（押下するボタンの種別を誤ったこと）を認識させることができる。よって、ボタン操作演出をより好適に実行することができる。また、操作有効期間の前後１秒間も非演出用ボタン制限期間とすることにより、ボタン操作演出が開始されることを察知して操作有効期間が始まる前からボタン操作を開始する遊技者や、操作有効期間が終了したことに気付かずに操作を継続し続ける遊技者が誤操作を行ってしまった場合にも、遊技者の意に反する設定変更が行われてしまうことを防止することができる。

【１６８１】

なお、本実施形態では、全ての発展が完了する前か後か（スーパーリーチの変動パターンの場合は、スーパーリーチ演出まで発展する前後）で、各文字態様の選択比率が可変するように構成している。即ち、図２２６に示した例において、スーパーリーチに発展する前（第１演出期間、および第２演出期間において実行される操作応援演出）では、発展の期待度が高い文字態様（例えば、ストライプ柄の文字態様）の選択割合が比較的高くなる一方で、大当たりの当否を示唆する文字態様（青文字、緑文字、赤文字等）の選択割合が比較的低くなる。これに対し、スーパーリーチに発展した後（第３演出期間において実行される操作応援演出）では、発展の期待度を示す文字態様の選択割合が低くなる一方で、大当たりの当否を示唆する文字態様の選択割合が比較的高くなる。これにより、変動表示における発展の段階毎に、遊技者が表示されることを期待する文字態様の種別を異ならせることができる。即ち、基本的には期待度の高いリーチ演出に発展する程、大当たりの期待度が高くなるので、リーチ演出の発展前や、ノーマルリーチ演出の実行中など、少ない発展の段階（期待度が低い段階）においては、発展の期待度が高くなる文字態様が表示されることを遊技者に期待させることができる。一方、大当たりの期待度が高まる段階（例えば、スーパーリーチ）まで発展した後は、大当たりの期待度が高くなる文字態様が表示されることを遊技者に期待させることができる。よって、操作応援演出という同一の表示態様の演出が実行されているにもかかわらず、リーチ演出の発展の段階に応じて表示されることを期待する文字態様の種別を異ならせることができるという、斬新な演出を実現することができる。

【１６８２】

なお、図２２６では、スーパーリーチの変動パターンに対して操作応援演出が設定された場合を例示して説明したが、その他の変動パターンにおける操作応援演出の実行タイミングについても簡単に説明すると、完全外れの変動パターンでは、変動停止の５秒前にのみ操作応援演出が実行される。即ち、リーチ演出に発展するか否かに遊技者が注目する期間においてのみ、操作応援演出が実行される。また、ノーマルリーチの変動パターンに対して操作応援演出が設定された場合には、リーチ演出に発展する５秒前、および変動停止の５秒前にそれぞれ操作応援演出が実行される。即ち、リーチ演出に発展するか否かに遊技者が注目する期間と、スーパーリーチ演出に発展するか否かに注目する期間とに操作応援演出が実行される。更に、スペシャルリーチの変動パターンに対して操作応援演出が設定された場合には、リーチ演出に発展する５秒前、スーパーリーチ演出に発展する５秒前、スペシャルリーチ演出に発展する５秒前、および変動停止の５秒前にそれぞれ操作応援演出が実行される。

【１６８３】

このように、本第１１実施形態では、操作応援演出が設定されると、第３図柄が停止表示される可能性があるタイミング（より期待度の高いリーチ演出に発展する可能性があるタイミング）の５秒前となる毎に、４秒間の操作応援演出が実行される構成としている。この操作応援演出では、４秒間の演出期間の間に、遊技者が中央ボタンＣＢを押下する毎

に、当該変動表示の終了時に大当たりが報知されることに対する期待度や、操作応援演出の終了後により期待度の高いリーチ演出に発展することに対する期待度を文字画像８１４の文字態様によって示唆する構成としている。このため、なるべく多くの示唆を確認することにより、大当たりとなるか否か、および発展するか否かについてより正確に予測したいと考える遊技者に対して、４秒間の演出期間の間に積極的に中央ボタンＣＢを操作させることができる。よって、遊技者の操作応援演出に対する参加意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６８４】

なお、本第１１実施形態では、遊技者の操作状況（操作の傾向）に応じて、各文字態様の選択率を可変させる構成としている。即ち、操作応援演出の実行中に積極的に中央ボタンＣＢに対する操作を行う傾向の遊技者であるかを判別して、その判別結果に応じて各文字態様の選択率を異ならせることが可能に構成している。これにより、積極的に押下を行う遊技者と、比較的押下回数が少ない遊技者とで、操作応援演出の実行中に示唆される期待度の差を少なくすることができるので、遊技者の押下の傾向によらず、文字態様の期待度をより適切に提供することができる。

【１６８５】

なお、本第１１実施形態では、第３図柄が停止表示される可能性があるタイミング（変動開始後１０秒経過時、３０秒経過時、６０秒経過時、および９０秒経過時）の５秒前から、操作応援演出を４秒間に渡って実行する構成としていたが、操作応援演出の実行タイミングは、これに限られるものではない。例えば、１の変動表示演出の演出期間の中で、擬似的に複数回の変動表示を実行する演出（所謂、擬似連演出）を実行することが可能なタイプのパチンコ機１０においては、次の擬似的な変動が実行され得るタイミングとなる所定期間（例えば、５秒）前から操作応援演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、擬似連の回数毎に、遊技者に対して異なる種別の文字態様が表示されることを期待させることができる。即ち、擬似連の回数が少ない（１回や２回）うちは、次の擬似連に発展する期待度が高くなる文字態様が表示されることを期待させることができる一方で、擬似連の回数が多くなり、大当たりか否かの報知が行われうる段階まで発展した後は、大当たりの期待度が高くなる文字態様が表示されることを期待させることができる。よって、操作応援演出の実行中に表示される文字画像８１４の文字態様により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６８６】

本第１１実施形態では、操作応援演出が設定されると、第３図柄が停止表示される可能性があるタイミング（変動開始後１０秒経過時、３０秒経過時、６０秒経過時、および９０秒経過時）の５秒前となる毎に、操作応援演出を実行する構成としていたが、各タイミングにおいて必ず操作応援演出を実行する必要はなく、例えば、実行タイミングとなる毎に、抽選により操作応援演出を実行するか否かを決定する構成としてもよい。この場合において、大当たりとなるか否かや、発展するか否か等に応じて抽選確率を可変させる構成としてもよい。このように構成することで、操作応援演出が実行されるか否かについても注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６８７】

次に、図２２７から図２３２を参照して、本第１１実施形態における変動表示演出の変動期間中に実行され得るミニキャラ予告演出について説明する。このミニキャラ予告演出は、第３図柄表示装置８１に表示されるキャラクタ（ミニキャラ）が所定の動作（アクション）を行う演出であり、普通図柄の通常状態において、Ｖチャレンジ小当たり（図２１４（ａ）～（ｃ）参照）となることを示唆するために実行される。即ち、変動期間中にミニキャラが最大で３段階のアクションを行う演出が実行され、３段階目のアクションまで実行されることによりＶチャレンジ小当たりが確定するという内容の演出が実行される。

【１６８８】

まず、図２２７（ａ），（ｂ）を参照して、ミニキャラ予告演出における１段階目のアクション（第１アクション）について説明する。変動表示の実行中にミニキャラ予告演出における１段階目のアクションが開始されると、まず、図２２７（ａ）に示した通り、ロボットを模したキャラクタ（ミニキャラ）ＭＣが第３図柄表示装置８１の表示画面における中央下方に出現する。第３図柄表示装置８１の表示画面の下方に出現したミニキャラＭＣは、その後、図２２７（ｂ）に示した通り、正面視右方向へと移動していき、そのまま表示画面外へとフェードアウトする。

【１６８９】

また、１段階目のアクションが終了して、ミニキャラＭＣが画面外へとフェードアウトしてから所定期間が経過した後で実行される２段階目のアクション（第２アクション）では、図２２８（ａ）に示した通り、ミニキャラＭＣが表示画面の右方向から表示画面に対してフェードインし、画面の右方向から左上方向へと飛び上がる態様のアクションが実行される。この２段階目のアクションでは、左上方向へと飛び上がったミニキャラが、表示画面の上方へとそのままフェードアウトしていく。

【１６９０】

更に、２段階目のアクションが終了してから所定期間が経過した後で実行される３段階目のアクション（第３アクション）では、図２２８（ｂ）に示した通り、表示画面の上方へとフェードアウトしていたミニキャラＭＣが、「Ｖチャレンジ」という文字が表示された看板を模した画像（Ｖチャレンジシンボル）と共に上方から表示画面内へとフェードインしてくる演出が実行される。この３段階目のアクションが実行されて、Ｖチャレンジシンボルが表示されることにより、遊技者に対してＶチャレンジ小当たりに当選したことを容易に理解させることができる。なお、この３段階目のアクション（第３アクション）が実行されると共に、第３図柄がＶチャレンジ小当たりを示す図柄の組合せ（図２２８（ｂ）の例では、「３」、「Ｖ」、「３」の組合せ）で停止表示される。

【１６９１】

次に、図２２９を参照して、ミニキャラ予告演出が実行された場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の経時変化について説明する。図２２９は、ミニキャラ予告演出においてミニキャラＭＣが第３アクションまで実行する場合における、ミニキャラ予告演出の開始時を起点としたミニキャラＭＣの表示態様の経時変化を示した図である。図２２９に示した通り、ミニキャラ予告演出が開始されると、まず、ミニキャラＭＣが表示画面の中央下部に出現して右方向へと移動する第１アクション（図２２７（ａ），（ｂ）参照）を行う。この第１アクションは、５秒間継続し、５秒が経過した時点でミニキャラＭＣが画面外へとフェードアウトした状態となる。このミニキャラＭＣが画面外へとフェードアウトした状態の期間（ミニキャラ不在期間）は、５秒間～１０秒間の間継続する。不在期間の長さは、変動種別（特別図柄の抽選結果、および変動期間の長さ等）に応じて抽選により決定される。

【１６９２】

また、図２２９に示した通り、設定されたミニキャラ不在期間が経過すると、ミニキャラＭＣが表示画面の右方向から左上方向へと飛び上がる第２アクションが実行される。この第２アクションは３秒間継続し、３秒間が経過した時点でミニキャラＭＣが画面外へとフェードアウトした状態となる。ミニキャラがフェードアウトした後のミニキャラ不在期間は４秒間～９秒間の間継続し、設定されたミニキャラ不在期間が経過すると、ミニキャラＭＣがＶチャレンジシンボルと共に表示画面内に落下する第３アクションが実行される。第３アクションが実行されることにより、Ｖチャレンジ小当たりの当選が確定するため、ミニキャラ予告演出が開始される毎に、第３アクションまで予告演出が継続することを遊技者に期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６９３】

なお、本第１１実施形態では、ミニキャラ不在期間の長さを可変させることにより、ミニキャラＭＣが行う各種アクション（第１～第３アクション）の実行タイミングを異なら

せる構成としている。また、ミニキャラ予告演出が設定された変動表示において、第３アクションまで発展することなく変動表示が終了する場合には、必ず、変動停止のタイミングがミニキャラ不在期間となるように設定する構成としている。これにより、ミニキャラＭＣが表示画面内においてアクションを行っている途中で変動表示が終了されてしまうことを防止（抑制）することができる。よって、より好適な表示演出を提供することができる。また、ミニキャラＭＣがアクションを行っている途中で変動表示が終了されることを抑制する構成とすることにより、ミニキャラＭＣのアクション開始のタイミングによっては、より期待度の高いリーチ演出に発展することを、発展に係る演出が実行されるよりも前に予め知ることができる遊技性を提供することができる。即ち、リーチ演出に発展する可能性がある変動開始から１０秒経過時の直前（例えば、２秒前）にミニキャラＭＣがアクションを開始した場合には、ミニキャラＭＣのアクションが変動開始後１０秒経過時をまたいで実行されそうだと遊技者に対して認識させることができる。１０秒をまたぐということは、１０秒経過時点において図柄が停止されて変動表示が終了されることがないということを意味するため、ミニキャラＭＣのアクションが発生した段階で、リーチ演出に発展することを遊技者に間接的に理解させることができる。よって、ミニキャラＭＣ自体のアクションの内容だけでなく、ミニキャラＭＣがアクションを開始する際の第３図柄の変動表示の状況にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６９４】

次に、図２３０から図２３１を参照して、第３図柄の変動表示の状況と、ミニキャラＭＣのアクションの状況との対応関係について説明する。本第１１実施形態では、ミニキャラ予告演出における各アクションの実行期間として、低期待度、中期待度、および高期待度の３種類の実行期間が設定されている。即ち、ミニキャラＭＣのアクション自体は共通としておき、ミニキャラＭＣがアクションを行う期間のみを異ならせることでＶチャレンジ小当たりとなることに対する期待度を示唆する構成としている。このように構成することで、ミニキャラ予告演出に要する画像データを最低限にすることができるので、表示制御装置１１４の記憶容量を削減することができる。

【１６９５】

まず、図２３０（ａ）を参照して、長外れの変動パターンに対してミニキャラ予告演出が設定された場合における、ミニキャラＭＣのアクションの期間と、第３図柄の変動時間（変動期間）との対応関係について説明する。図２３０（ａ）に示した通り、長外れの変動パターンに対してミニキャラ予告演出が設定された場合には、必ず、変動開始から５秒経過時点で第１アクションが開始され、外れ図柄停止時に第１アクションが終了される。長外れの変動パターンにおいて第１アクションが実行され得る構成とすることにより、長外れの変動パターンにおいてもＶチャレンジ小当たりとなることに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【１６９６】

次に、図２３０（ｂ）～図２３１を参照して、ノーマルリーチの変動パターンに対してミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラＭＣのアクションの期間との対応関係について説明する。図２３０（ｂ）は、ノーマルリーチ外れ（通常小当たり含む）の変動パターンに対して、低期待度のアクションタイミングのミニキャラ予告演出が設定された場合を示した図である。図２３０（ｂ）に示した通り、低期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合、変動開始から５秒経過時に第１アクションが実行される。即ち、第１アクションの実行期間として、長外れの変動パターンと同一の実行期間が設定される。よって、第１アクションが実行された段階では、遊技者の期待感をさほど向上させることはない。また、図２３０（ｂ）に示した通り、変動開始から２０秒が経過すると、第２アクションが実行される。この第２アクションは、上述した通り、３秒間の間継続する。第２アクションが終了すると、外れ図柄が停止する（変動期間が終了する）までの間、ミニキャラ不在期間に設定される。この低期待度のアクションタイミングは、Ｖチャレンジ小当たりとは異なる抽選結果となった場合に、他の期待度（中期待度、および

高期待度）のアクションタイミングよりも高い割合で選択される。よって、アクションのタイミングを確認した遊技者に対して、Ｖチャレンジの期待度がさほど高くないということを認識させることができるので、期待度を適切に認識させることができる。

【１６９７】

また、図２３０（ｃ）は、ノーマルリーチ小当たり（Ｖチャレンジ小当たり）の変動パターンに対して低期待度のアクションタイミングのミニキャラ予告演出が設定された場合を示した図である。図２３０（ｃ）に示した通り、Ｖチャレンジ小当たりの抽選結果に対応するノーマルリーチの変動パターンに対して低期待度のアクションタイミングのミニキャラ予告演出が設定されると、第１アクション、および第２アクションが、ノーマルリーチ外れの場合（図２３０（ｂ）参照）と同一の期間で実行される。即ち、変動開始後５秒経過時に第１アクションが実行され、２０秒経過時に第２アクションが実行される。そして、図２３０（ｃ）に示した通り、ノーマルリーチ小当たりの変動パターンの開始から２７秒間が経過すると、第３アクションが実行されてＶチャレンジ小当たりの当選が報知される。即ち、変動開始後２７秒が経過するまでの間は、少なくともミニキャラＭＣのアクションタイミングが全く同一となるように構成されている。よって、ミニキャラＭＣのアクションの内容から、低期待度用のミニキャラ予告演出が設定されたノーマルリーチ外れの変動パターンであるか、ノーマルリーチ小当たりの変動パターンであるのかを見分けることが困難（不可能）となるので、第３アクションによってＶチャレンジ小当たりが報知された場合に、遊技者に対してより大きな喜びや驚きを与えることができる。

【１６９８】

図２３１（ａ）は、ノーマルリーチ外れ（通常小当たり含む）の変動パターンに対して中期待度のアクションタイミングのミニキャラ予告演出が設定された場合を示した図である。図２３１（ａ）に示した通り、中期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合、変動開始から１０秒経過時に第１アクションが実行される。即ち、リーチ演出に発展した直後に第１アクションが実行される。この第１アクションは、変動開始後１５秒経過時まで継続し、１５秒経過後はミニキャラ不在期間となる。そして、図２３１（ａ）に示した通り、変動開始から２０秒間が経過した時点で第２アクションが実行される。第２アクションは変動開始後２３秒経過時まで実行され、その後は変動終了までミニキャラ不在期間に設定される。

【１６９９】

図２３１（ｂ）は、ノーマルリーチ小当たり（Ｖチャレンジ小当たりに限る）の変動パターンに対して中期待度のアクションタイミングが設定された場合を示した図である。図２３１（ｂ）に示した通り、ノーマルリーチ小当たりの変動パターンに対して中期待度のアクションタイミングが設定された場合には、第１アクション、および第２アクションが、ノーマルリーチ外れの場合（図２３１（ａ）参照）と同一の期間で実行される。即ち、変動開始後１０秒経過時に第１アクションが実行され、２０秒経過時に第２アクションが実行される。そして、図２３１（ｂ）に示した通り、ノーマルリーチ小当たりの変動パターンの開始から２７秒間が経過すると、第３アクションが実行されてＶチャレンジ小当たりの当選が報知される。即ち、低期待度のアクションタイミングと同様に、変動開始後２７秒が経過するまでの間は、少なくともミニキャラＭＣのアクションタイミングが全く同一となるように構成されている。よって、ミニキャラＭＣのアクションの内容から、中期待度用のミニキャラ予告演出が設定されたノーマルリーチ外れの変動パターンであるか、ノーマルリーチ小当たりの変動パターンであるのかを見分けることが困難（不可能）となるので、第３アクションによってＶチャレンジ小当たりが報知された場合に、遊技者に対してより大きな喜びや驚きを与えることができる。

【１７００】

また、中期待度のアクションタイミングが設定された場合、長外れの変動パターンにミニキャラ予告演出が設定される場合（図２３０（ａ）参照）とは明らかに異なるタイミング（リーチ演出に発展した後）で第１アクションが実行されるので、遊技者に対してより期待度の高い変動表示演出であることを期待させることができる。よって、遊技者の遊技

に対する興趣を向上させることができる。

【１７０１】

図２３１（ｃ）は、ノーマルリーチ外れ（通常小当たり含む）の変動パターンに対して高期待度用のアクションタイミングが設定された場合を示した図である。図２３１（ｃ）に示した通り、高期待度用のアクションタイミングが設定されると、変動開始から８秒経過時に第１アクションが開始される。即ち、リーチ演出に発展する前で、且つ、低期待度用の第１アクションのタイミングよりも遅いタイミングで第１アクションが開始される。これにより、通常時に比較的発生し易い低期待度用の第１アクションとは異なるアクションタイミングが設定されたことを遊技者に対して実感させることができる。よって、Ｖチャレンジ小当たりに対する期待感を高めることができる。また、上述した通り、第１アクションは５秒間継続するので、リーチ演出に発展するタイミングをまたいで第１アクションが実行されることになる。よって、第１アクションの進行状況と、第３図柄の変動表示の態様とを比較して確認した遊技者に対して、リーチ演出が発生するか否かが確定するタイミングよりも第１アクションの終了タイミングの方が後になりそうだと感じさせることができる。ここで、上述した通り、本第１１実施形態では、ミニキャラＭＣのアクションの途中で変動表示が終了することはない。よって、この仕様を理解して遊技を行っている遊技者に対して、リーチ演出の発生タイミングになるよりも前に、リーチ演出が発生することを察知させることができる。従って、変動表示の進行状況と、ミニキャラＭＣのアクションの進行状況とを比較しながら遊技を行うという斬新な楽しみ方を遊技者に対して提供することができる。

【１７０２】

また、図２３１（ｃ）に示した通り、第１アクションが終了する変動開始後１３秒経過時点から、変動開始後２０秒経過時点までの間の７秒間は、ミニキャラ不在期間に設定される。そして、変動開始後２０秒経過時点で３秒間の第２アクションが実行され、以降は変動終了までミニキャラ不在期間に設定される。

【１７０３】

また、図２３１（ｄ）に示した通り、ノーマルリーチ小当たり（Ｖチャレンジ小当たり）の変動パターンに対して高期待度用のアクションタイミングのミニキャラ予告演出が設定されると、第１アクション、および第２アクションがノーマルリーチ外れの場合と同一の期間で実行される。即ち、変動開始後２７秒が経過するまでの間は、少なくともミニキャラＭＣのアクションタイミングが全く同一となるように構成されている。よって、ミニキャラＭＣのアクションの内容から、低期待度用のミニキャラ予告演出が設定されたノーマルリーチ外れの変動パターンであるか、ノーマルリーチ小当たりの変動パターンであるのかを見分けることが困難（不可能）となるので、第３アクションによってＶチャレンジ小当たりが報知された場合に、遊技者に対してより大きな喜びや驚きを与えることができる。

【１７０４】

高期待度用のアクションタイミングは、特別図柄の抽選でＶチャレンジ小当たりとなった場合に設定される割合が比較的高く、且つ、外れの場合に設定される割合が極めて低くなるため、ミニキャラＭＣのアクションのタイミングから高期待度用のアクションであると判断した遊技者に対して、Ｖチャレンジ小当たりとなることに対する大きな期待感を抱かせることができる。よって、ミニキャラＭＣのアクションの内容だけでなく、アクションが開始されるタイミングにも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７０５】

なお、図示については省略したが、変動時間が６０秒間のスーパーリーチの変動パターンや、変動時間が９０秒間のスペシャルリーチの変動パターンについても、低期待度用、中期待度用、および高期待度用のアクションタイミングが規定されている。スーパーリーチおよびスペシャルリーチの場合にも、基本的にはノーマルリーチの場合と同様であり、低期待度のアクションタイミングでは、第１アクションがリーチ演出における最後の発展

タイミングの直前にアクションが終了するように構成されている。即ち、スーパーリーチの変動パターンであれば、スーパーリーチに発展する直前（即ち、変動開始後３０秒経過時）に第１アクションが終了するように第１アクションが実行され、スペシャルリーチの変動パターンであれば、スペシャルリーチに発展する直前（即ち、変動開始後６０秒経過時）に第１アクションが終了するように第１アクションが実行される。また、中期待度用のアクションタイミングでは、リーチ演出における最後の発展タイミングの直後に第１アクションが開始されるように構成されており、高期待度用のアクションタイミングでは、リーチ演出における最後の発展タイミングをまたいで第１アクションが実行されるように構成されている。

【１７０６】

このように、本第１１実施形態では、Ｖチャレンジの実行を示唆する演出の一種として、ミニキャラ予告演出を実行可能に構成している。このミニキャラ予告演出では、ミニキャラＭＣが第１から第３の全てのアクションを完了することによりＶチャレンジが実行されることを遊技者に報知する演出態様となっている。また、ミニキャラ予告演出には、Ｖチャレンジが実行される期待度が異なる複数の種別（低期待度、中期待度、および高期待度）が設けられており、ミニキャラＭＣのアクションの内容自体は同一であるが、アクションが実行されるタイミングが期待度毎に異なって構成されている。これにより、ミニキャラＭＣのアクションを表示させるために用いる画像データ自体は共通化することができるので、表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４の記憶容量を削減することができる。更に、ミニキャラ予告演出が設定された変動表示において、高期待度用のアクションタイミングが設定された場合、より期待度の高いリーチ演出に発展するタイミングをまたいで第１アクションが実行される。よって、第１アクションの進行状況と、第３図柄の変動表示の態様とを比較して確認した遊技者に対して、より期待度の高いリーチ演出に発展するか否かが確定するタイミングよりも第１アクションの終了タイミングの方が後になりそうだと感じさせることができる。ここで、上述した通り、本第１１実施形態では、ミニキャラＭＣのアクションの途中で変動表示が終了することはない。よって、この仕様を理解して遊技を行っている遊技者に対して、実際に演出が発展するタイミングになるよりも前に、発展することを察知させることができる。従って、変動表示の進行状況と、ミニキャラＭＣのアクションの進行状況とを比較しながら遊技を行うという斬新な楽しみ方を遊技者に対して提供することができる。

【１７０７】

次に、図２３２を参照して、本第１１実施形態における普通図柄の時短状態において実行される中央ルート示唆演出について説明する。この中央ルート示唆演出は、基本的に、遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に振分回転体６７５５ｆへと振り分けられる（中央ルートを遊技球が流下する）可能性が高い（振分回転体６７５５ｆへと振り分けられ易くなる）期間（図２１５参照）を示唆する演出である。上述した通り、振分回転体６７５５ｆへと到達した遊技球は、振分回転体６７５５ｆに設けられている６つの入球口（中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３、中央アウト口６７５５ｆｏ１～６７５５ｆｏ３のいずれか）へと入球する（図２１２参照）。これら６つの入球口のうち、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかへと遊技球が入球した場合は、最も有利な「大当たりＩ１４」に当選する。即ち、ラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後に再度普通図柄の時短状態が設定されるので、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３へと遊技球が入球した場合に、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。一方、上述した通り、中央アウト口６７５５ｆｏ１～６７５５ｆｏ３へと入球した場合には、遊技者に対して何らの特典も付与されない状態となる。よって、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が振り分けられてからいずれかの入球口へと振り分けられるまでの間は、遊技者にとって最も期待感が高まる期間の一種である。従って、中央ルート示唆演出により振分回転体６７５５へと遊技球が振り分けられ易い（中央ルートを流下し易い）タイミングを示唆する構成とすることにより、中央ルート示唆演出が実行されている間に遊技球を抽選装置６７５５へと入球させたいと遊技者に願わせる遊技性を実現することができる。

よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７０８】

図２３２（ａ），（ｂ）は、時短状態において小当たりが実行された場合における、第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図２３２（ａ）は、上開閉扉６７５５ｂＵが開放されている間（Ｖ不可期間やＶ入賞率１００％期間）における表示態様の一例を示しており、図２３２（ｂ）は、上開閉扉６７５５ｂＵが閉鎖されている間（Ｖ入賞５０％期間）における表示態様の一例を示している。図２３２（ａ）に示した通り、時短状態における小当たり遊技の実行中は、小領域Ｄｓ２に対して少年のキャラクタ７１０が表示されると共に、小領域Ｄｓ３において、「右打ち！」という文字と、右側を向いた矢印を模した画像とが表示される。これらの表示内容により、小当たり遊技の実行中に右打ちを行うことで小当たり用アタッカー６７５５ａへと遊技球を入球させ、Ｖ入賞を狙うことができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、主表示領域Ｄｍにおいて、小当たりを示す停止図柄が表示され続ける。これにより、小当たり遊技の実行中であることを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、小領域Ｄｓ１の表示内容については、通常時と同一である。即ち、保留図柄が表示されるのみであるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１７０９】

図２３２（ｂ）は、上開放扉６７５５ｂＵが閉鎖されている間（Ｖ入賞率５０％期間）における表示態様の一例を示している。図２３２（ｂ）に示した通り、小領域Ｄｓ２に表示されている少年のキャラクタ７１０の周囲が発光した（オーラを纏った）見た目の態様に変更される。この小領域Ｄｓ２の表示態様の変更により、遊技球が抽選装置６７５５へと入球することで中央ルートへと振り分けられる（１／２の割合で最も有利な大当たりＩ１４に当選する状況となる）ということを容易に認識させることができる。よって、時短状態において小当たりとなった場合には、少年のキャラクタ７１０がオーラを纏った（発光した）表示態様となっている間に遊技球が抽選装置６７５５へと入球するか否かについて、より注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７１０】

なお、本第１１実施形態では、中央ルートへと振り分けられることが無い期間においても、中央ルート示唆演出を実行される可能性がある。具体的には、小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれか（即ち、Ｖ入賞が発生した場合に１０ラウンド時短大当たりとなる小当たり種別）となった場合におけるＶ入賞率１００％期間においても、所定の割合（例えば、４０％の割合）で中央ルート示唆演出を実行する構成としている。これにより、中央ルート示唆演出が発生している間に遊技球を抽選装置６７５５へと入球させたにもかかわらず、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が誘導されて、且つ、大当たり後に時短状態に継続するという、通常とは異なる挙動（振分回転体６７５５ｆへと振り分けられる挙動）を実現することができる。よって、遊技者に対して大きな驚きと、喜びとを与えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７１１】

ここで、上述した通り、中央ルート示唆演出は、小当たり開始後１秒以内に設定されるＶ入賞率５０％期間、若しくはＶ入賞率１００％期間に同期して実行される演出であるため、演出時間は０．２秒間となる（図２１５参照）。よって、中央ルート示唆演出が発生したことを視認してから遊技球を発射したとしても、演出が終了するまでの間に抽選装置６７５５へと遊技球を到達させることは不可能（困難）となる。これにより、普通図柄の時短状態において、中央ルート示唆演出が発生している間に抽選装置６７５５へと遊技球を入球させることを狙う変則的な遊技方法を成り立たなくすることができるので、ホールに対して不測の不利益を与えてしまうことを抑制することができる。また、中央ルート示唆演出を視認してから遊技球を発射しても、演出の実行期間中に抽選装置６７５５へと遊技球を入球させることが不可能な仕様とすることにより、既に発射した遊技球が抽選装置６７５５に入球するタイミングで、中央ルート示唆演出が発生することを期待させる遊技

性を実現することができる。つまり、抽選装置６７５５へと入球した遊技球の流下経路だけでなく、抽選装置６７５５へと入球する時点の演出状況にも注目して遊技を行わせることができる。言い換えれば、中央ルート示唆演出の発生状況と、抽選装置６７５５に対する遊技球の入球タイミングとを比較して、遊技球の流下経路を予め遊技者に把握させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７１２】

このように、本第１１実施形態では、普通図柄の時短状態において小当たりに当選した場合に、Ｖ入賞率５０％期間（振分回転体６７５５ｆへと遊技球が誘導され易い期間）であることを遊技者に示唆するための中央ルート示唆演出を実行する構成としている。このように構成することで、遊技球が抽選装置６７５５の内部へと入球した遊技球がいずれかの入球口へと入球するまでの間の流下経路だけでなく、遊技球が抽選装置６７５５へと入球する際の演出状況にも注目して遊技を行わせることができる。即ち、抽選装置６７５５へと遊技球が入球するタイミングと、小領域Ｄｓ２において実行される中央ルート示唆演出の状況とを比較して中央ルートを流下する（振分回転体６７５５ｆへと遊技球が振り分けられる）期待度を遊技者に予測させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この挙動から、中央ルート示唆演出は、演出発生中に抽選装置６７５５へと入球した遊技球によってＶ入賞が発生した場合に、大当たり終了後の時短状態が確定する（演出が発生していない状況で入球した遊技球によりＶ入賞が発生した場合よりも時短状態が設定され易くなる）演出とも言える。

【１７１３】

なお、本第１１実施形態では、中央ルート示唆演出によって中央ルートに振り分けられる可能性が高い入球タイミングを報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、中央ルート示唆演出の表示態様に複数の種別を設ける構成とし、表示態様に応じて中央ルートに振り分けられる期待度を異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、中央ルート示唆演出が実行されている期間だけでなく、中央ルート示唆演出の表示態様にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７１４】

本第１１実施形態では、中央ルート示唆演出を、Ｖ入賞率５０％期間、若しくはＶ入賞率１００％期間に同期して実行する構成としたが、これに限られるものではない。例えば、抽選装置６７５５へと入球してから上開閉扉６７５５ｂＵ（下開閉扉６７５５ｂＤ）へと遊技球が到達するまでの間のタイムラグを加味して中央ルート示唆演出の実行タイミングを設定する（例えば、期間が開始される０．１秒前から、期間が終了する０．１秒前までの間を実行期間に設定する）構成としてもよい。このように構成することで、中央ルート示唆演出が実行されている間に抽選装置６７５５へと遊技球が入球したにもかかわらず、振分回転体６７５５ｆ（若しくは右Ｖ入賞口６７５５ｂＶ）へと遊技球が流下しない状況が発生し、遊技者に不満感を抱かせてしまったり、中央ルート示唆演出の意味が理解し難くなってしまったりすることを防止（抑制）することができる。

【１７１５】

＜第１１実施形態の電気的構成＞

次に、図２３３（ａ）を参照して、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の構成について説明する。図２３３（ａ）は、本第１１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図２３３（ａ）に示した通り、本第１１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成は、第１０実施形態（および第８実施形態）におけるＲＯＭ２２２の構成（図１９５（ａ）参照）に対して、文字態様選択テーブル２２２ｆａと、ミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂと、小当たり時演出選択テーブル２２２ｆｃとが追加されている点で相違している。

【１７１６】

文字態様選択テーブル２２２ｆａは、操作応援演出（図２２４（ｂ）参照）の実行中において、中央ボタンＣＢを遊技者が押下（操作）した場合に表示される文字画像８１４の文字態様を決定するためのデータが規定されているデータテーブルである。詳細については、図２３４および図２３５を参照して後述するが、この文字態様選択テーブル２２２ｆａは、操作応援演出の実行中において中央ボタンＣＢが操作された場合に、特別図柄の抽選結果や遊技者の中央ボタンＣＢに対する操作状況等に応じた文字態様を選択するために参照される（図２４５のＳ４０６０９参照）。

【１７１７】

ミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂは、ミニキャラ予告演出（図２２７および図２２８参照）においてミニキャラＭＣにより実行されるアクションのタイミングを決定するためのデータが規定されているデータテーブルである。詳細については図２３６および図２３７を参照して後述するが、このミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づく変動表示の実行を設定する際に参照され、ミニキャラ予告演出の有無、および予告演出により示唆する期待度（ミニキャラＭＣのアクションのタイミング）を決定するために参照される（図２５４のＳ４１３０７参照）。

【１７１８】

小当たり時演出選択テーブル２２２ｆｃは、普通図柄の時短状態において小当たりとなった場合に、中央ルート示唆演出（図２３２（ｂ）参照）の実行有無、および実行タイミングを決定するためのデータが規定されているデータテーブルである。詳細については図２３８を参照して後述するが、この小当たり時演出選択テーブル２２２ｆｃは、小当たりの開始時（主制御装置１１０から、小当たり種別を示す小当たり種別コマンドを受信した場合）に参照されて、小当たり種別に応じて中央ルート示唆演出の実行有無、および実行タイミングが決定される（図２５０のＳ４１００４，Ｓ４１００５参照）。

【１７１９】

次に、図２３４および図２３５を参照して、文字態様選択テーブル２２２ｆａの詳細について説明する。この文字態様選択テーブル２２２ｆａは、上述した通り、操作応援演出（図２２４（ｂ）参照）の実行中において、中央ボタンＣＢを遊技者が押下（操作）した場合に表示される文字画像８１４の文字態様を決定するために参照されるデータテーブルである。

【１７２０】

図２３４（ａ）は、文字態様選択テーブル２２２ｆａの規定内容を示したブロック図である。図２３４（ａ）に示した通り、文字態様選択テーブル２２２ｆａは、大当たりに対応する変動表示（変動演出）の実行中であり、且つ、リーチ演出における最後の発展タイミングよりも前に実行された操作応援演出において文字態様を選択するために参照される当たり（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ１と、大当たりに対応する変動表示（変動演出）の実行中であり、且つ、リーチ演出における最後の発展タイミングよりも後に実行された操作応援演出において文字態様を選択するために参照される当たり（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ２と、外れに対応する変動表示（変動演出）の実行中であり、且つ、リーチ演出における最後の発展タイミングよりも前に実行された操作応援演出において文字態様を選択するために参照される外れ（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ３と、外れに対応する変動表示（変動演出）の実行中であり、且つ、リーチ演出における最後の発展タイミングよりも後に実行された操作応援演出において文字態様を選択するために参照される外れ（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ４と、で構成されている。

【１７２１】

まず、図２３４（ｂ）を参照して、当たり（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ１の詳細について説明する。図２３４（ｂ）は、当たり（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ１の規定内容を示した図である。図２３４（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値の範囲毎に、当たり（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ１には、操作応援演出において文字画像８１４に設定され得る６種類の文字態様がそれぞれ対応付けて規定されて

いる。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値は、遊技者の操作状況（操作応援演出に対する参加状況）に応じて異なる範囲が規定されている。操作頻度が少ない遊技者が遊技を行っている場合（操作応援演出が設定された前回の変動表示における各操作応援演出の操作回数の平均が５回以下である場合）には、図２３４（ｂ）における「操作頻度少」に対応する規定内容が参照され、操作頻度が中程度の遊技者が遊技を行っている場合（操作応援演出が設定された前回の変動表示における各操作応援演出の操作回数の平均が６回以上、９回以下である場合）には、図２３４（ｂ）における「操作頻度中」に対応する規定内容が参照され、操作頻度が高い遊技者が遊技を行っている場合（操作応援演出が設定された前回の変動表示における各操作応援演出の操作回数の平均が１０回以上である場合）には、図２３４（ｂ）における「操作頻度多」に対応する規定内容が参照される。

【１７２２】

図２３４（ｂ）に示した通り、操作頻度が少ない遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～１９９」の範囲に対して、文字態様として「白」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ａ）。演出抽選カウンタ２２３ｅａは、「０～９９９」の１０００個の値を取り得るので、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、２０％（２００／１０００）の割合で白文字の文字画像８１４が表示される。

【１７２３】

また、図２３４（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「２００～４４９」の範囲に対して、文字態様として「青」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｂ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、２５％（２５０／１０００）の割合で青文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「４５０～４７９」の範囲に対して、文字態様として「緑」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｃ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、３％（３０／１０００）の割合で緑文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「４８０～４９９」の範囲に対して、文字態様として「赤」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｄ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、２％（２０／１０００）の割合で赤文字の文字画像８１４が表示される。

【１７２４】

また、図２３４（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「５００～９４９」の範囲に対して、文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｅ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、４５％（４５０／１０００）の割合で黒のストライプ柄の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９５０～９９９」の範囲に対して、文字態様として「ストライプ（赤）」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｆ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、５％（５０／１０００）の割合で赤のストライプ柄の文字画像８１４が表示される。

【１７２５】

このように、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、操作頻度が少ない（１の操作応援演出における平均の操作回数が５回以下）遊技者が中央ボタンＣＢを操作した場合、１／２の割合で、発展の期待度が高くなる黒若しくは赤のストライプ柄の文字態様が設定される。また、詳細につい

ては後述するが、当たりとなる期待度が高くなる種別の文字態様（緑文字や赤文字）が、外れの場合よりも高い割合で設定される。よって、発展する期待度が高い文字態様（黒のストライプ柄や赤のストライプ柄）が選択された場合に、遊技者に対してより期待度の高いリーチ演出に発展することを期待させることができる。また、当たりとなる期待度が高くなる種別の文字態様（緑文字や赤文字）が選択された場合に、大当たりとなることに対する期待感を高めることができる。なお、赤ストライプ柄に関しては、リーチ演出における最後の発展が完了した後に実行される操作応援演出においては表示され得ないように構成している。つまり、赤ストライプ柄の文字画像８１４が表示された時点で、現状のリーチ演出の段階よりも期待度の高い演出に発展することが確定する。

【１７２６】

一方、操作頻度が中程度の遊技者（１の操作応援演出における平均の操作回数が６回以上、９回以下）に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～５７９」の範囲に対して、文字態様として「白」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ａ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合５８％（５８０／１０００）の割合で白文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「５８０～７７９」の範囲に対して、文字態様として「青」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｂ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、２０％（２００／１０００）の割合で青文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「７８０～７９１」の範囲に対して、文字態様として「緑」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｃ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、１．２％（１２／１０００）の割合で緑文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「７９２～７９９」の範囲に対して、文字態様として「赤」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｄ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、０．８％（８／１０００）の割合で赤文字の文字画像８１４が表示される。

【１７２７】

また、図２３４（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「８００～９７９」の範囲に対して、文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｅ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、１８％（１８０／１０００）の割合で黒のストライプ柄の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９８０～９９９」の範囲に対して、文字態様として「ストライプ（赤）」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｆ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、２％（２０／１０００）の割合で赤のストライプ柄の文字画像８１４が表示される。

【１７２８】

このように、操作頻度が中程度（平均の操作回数が６回以上、９回以下）の場合は、操作頻度が少ない（平均の操作回数が５回以下）場合に比較して、大当たりの期待度が高い文字態様（緑文字、赤文字）や、発展に対する期待度が高い文字態様（黒のストライプ柄や赤のストライプ柄）の選択割合が低くなっている。このように構成することで、操作の傾向によらず各文字態様の選択割合を共通とした場合に比べて、操作回数の傾向が異なる遊技者が遊技を行った場合でも、１の操作応援演出において大当たりおよび発展の期待度が高い文字態様が表示される回数の差を少なくすることができる。よって、操作の傾向に

よらず、好適に演出を設定することができる。

【１７２９】

一方、操作頻度が多い遊技者（１の操作応援演出における平均の操作回数が１０回以上）に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～７９９」の範囲に対して、文字態様として「白」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ａ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合８０％（８００／１０００）の割合で白文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「８００～８８９」の範囲に対して、文字態様として「青」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｂ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、９％（９０／１０００）の割合で青文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「８９０～８９５」の範囲に対して、文字態様として「緑」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｃ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、０．６％（６／１０００）の割合で緑文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「８９６～８９９」の範囲に対して、文字態様として「赤」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｄ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、０．４％（４／１０００）の割合で赤文字の文字画像８１４が表示される。

【１７３０】

また、図２３４（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９００～９８９」の範囲に対して、文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｅ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、９％（９０／１０００）の割合で黒のストライプ柄の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９９０～９９９」の範囲に対して、文字態様として「ストライプ（赤）」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｆ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、１％（１０／１０００）の割合で赤のストライプ柄の文字画像８１４が表示される。

【１７３１】

このように、操作頻度が多い（平均の操作回数が１０回以上）場合は、操作頻度が少ない（平均の操作回数が５回以下）場合や中程度（平均の操作回数が６回以上、９回以下）の場合に比較して、大当たりの期待度が高い文字態様（緑文字、赤文字）や、発展に対する期待度が高い文字態様（黒のストライプ柄や赤のストライプ柄）の選択割合が更に低くなっている。このように構成することで、操作の傾向によらず各文字態様の選択割合を共通とした場合に比べて、操作回数の傾向が異なる遊技者が遊技を行った場合でも、１の操作応援演出において大当たりおよび発展の期待度が高い文字態様が表示される回数の差を少なくすることができる。よって、操作の傾向によらず、好適に演出を設定することができる。

【１７３２】

次に、図２３４（ｃ）を参照して、上述した当たり（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ２の詳細について説明する。この当たり（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ２は、上述した通り、大当たりに対応する変動表示（変動演出）の実行中であり、且つ、リーチ演出における最後の発展タイミングよりも後に実行された操作応援演出において文字態様を選択する場合に参照されるデータテーブルである。

【１７３３】
図２３４（ｃ）に示した通り、操作頻度が少ない遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～９９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ａ参照）、「１００～１９９」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｂ参照）、「２００～６９９」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｃ参照）、「７００～９４９」の範囲に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定されている（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｄ参照）、「９５０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｅ参照）。また、「ストライプ（赤）」については演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が対応付けられていない（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｆ参照）。よって、中央ボタンＣＢを押下しても赤のストライプ柄が設定されることはない。

【１７３４】
このように、リーチ演出における最後の発展が完了した後に実行される操作応援演出では、最後の発展が完了するよりも前に実行される操作応援演出に比較して、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が増加する（緑文字の選択比率が３％→５０％、赤文字の選択比率が２％→２５％に増加する）。よって、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様が表示されることにより、現在の発展段階で大当たりが報知されることをより強く期待させることができる。一方で、リーチ演出における最後の発展が完了した後は、発展の期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が大幅に低下する（黒のストライプ柄の選択比率が４５％→５％、赤のストライプ柄の選択比率が５％→０％に低下する）ので、発展の期待度が高いことを示す文字態様が表示されない程、現在の発展段階で抽選結果が報知される可能性が高いということを遊技者に認識させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７３５】
また、図２３４（ｃ）に示した通り、操作頻度が中程度の遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～３９９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ａ参照）、「４００～６７９」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｂ参照）、「６８０～８７９」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｃ参照）、「８８０～９７９」の範囲に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定されている（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｄ参照）、「９８０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている。また、「ストライプ（赤）」については演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が対応付けられていない（中央ボタンＣＢを押下しても赤のストライプ柄が設定されることはない）。

【１７３６】
即ち、操作頻度が中程度の遊技者が遊技を行っている場合においても、リーチ演出における最後の発展が完了した後に実行される操作応援演出では、最後の発展が完了するよりも前に実行される操作応援演出に比較して、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が増加する（緑文字の選択比率が１．２％→２０％、赤文字の選択比率が０．８％→１０％に増加する）と共に、発展の期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が大幅に低下する（黒のストライプ柄の選択比率が１８％→２％、赤のストライプ柄の選択比率が２％→０％に低下する）。発展の期待度が高いことを示す文字態様が出難くなることで、現在の発展段階で特別図柄の抽選結果が報知される可能性が高いことを遊技者に認識させることができる。また、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様が出易くなることで、現在の発展段階で大当たりとなることに対する期待感を向上させることができる。

【１７３７】

また、図２３４（ｃ）に示した通り、操作頻度が多い遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～６９９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ａ参照）、「７００～８３９」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｂ参照）、「８４０～９３９」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｃ参照）、「９４０～９８９」の範囲に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定されている（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｄ参照）、「９９０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている。また、「ストライプ（赤）」については演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が対応付けられていない（中央ボタンＣＢを押下しても赤のストライプ柄が設定されることはない）。

【１７３８】

即ち、操作頻度が多い遊技者が遊技を行っている場合においても、リーチ演出における最後の発展が完了した後に実行される操作応援演出では、最後の発展が完了するよりも前に実行される操作応援演出に比較して、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が増加する（緑文字の選択比率が０．６％→２０％、赤文字の選択比率が０．４％→５％に増加する）と共に、発展の期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が大幅に低下する（黒のストライプ柄の選択比率が９％→１％、赤のストライプ柄の選択比率が１％→０％に低下する）。発展の期待度が高いことを示す文字態様が出難くなることで、現在の発展段階で特別図柄の抽選結果が報知される可能性が高いことを遊技者に認識させることができる。また、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様が出易くなることで、現在の発展段階で大当たりとなることに対する期待感を向上させることができる。

【１７３９】

次に、図２３５（ａ）を参照して、上述した外れ（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ３の詳細について説明する。この外れ（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ３は、上述した通り、外れに対応する変動表示（変動演出）の実行中であり、且つ、リーチ演出における最後の発展タイミングよりも前に実行された操作応援演出において文字態様を選択する場合に参照されるデータテーブルである。

【１７４０】

図２３５（ａ）に示した通り、操作頻度が少ない遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～９９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ａ参照）、「１００～４７９」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｂ参照）、「４８０～４９４」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｃ参照）、「４９５～４９９」の範囲に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｄ参照）、「５００～９４９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｅ参照）、「９５０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（赤）」が対応付けて規定されている（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｆ参照）。

【１７４１】

このように、外れに対応する変動演出において、最後の発展が完了する前に操作応援演出が実行された場合は、当たり（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ１（図２３４（ｂ）参照）が参照された場合よりも、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が低くなる（緑文字の選択比率が３％→１．５％、赤文字の選択比率が２％→０．５％に減少する）。これに対し、発展する期待度が高いことを示す文字態様の選択比率は、当たり（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ１（図２３４（ｂ）参照）が参照された場合と同一である。最後の発展が完了する前において、大当たりの場合も外れの場合も発展する期待度が高いことを示す文字態様の選択比率を共通とすることにより、各文字態様の選択比率をほぼ共通とすることができる。よって、外れの場合でも当たりの場合でも、最後の発

展が完了するまでは、当たりとなる期待度が高いことを示す文字態様が選択され難くなる結果、最後の発展が完了するまでの間、大当たりに対する期待感を持続して抱かせ続けることができる。

【１７４２】

また、図２３５（ａ）に示した通り、操作頻度が中程度の遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～５９９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ａ参照）、「６００～７９１」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｂ参照）、「７９２～７９７」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｃ参照）、「７９８，７９９」の範囲に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｄ参照）、「８００～９７９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｅ参照）、「９８０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（赤）」が対応付けて規定されている（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｆ参照）。

【１７４３】

更に、図２３５（ａ）に示した通り、操作頻度が多い遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～７９９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ａ参照）、「８００～８９５」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｂ参照）、「８９６～８９８」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｃ参照）、「８９９」に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｄ参照）、「９００～９８９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｅ参照）、「９９０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（赤）」が対応付けて規定されている（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｆ参照）。

【１７４４】

このように、外れ（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ３においても、操作頻度が多い遊技者が遊技を行っているほど、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様や、発展する期待度が高いことを示す文字態様の選択割合が低くなる。これにより、１の操作応援演出における各文字態様の出現回数が大きく異なってしまい、遊技方法に応じて期待度が可変してしまうことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【１７４５】

次に、図２３５（ｂ）を参照して、上述した外れ（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ４の詳細について説明する。この外れ（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ４は、上述した通り、外れに対応する変動表示（変動演出）の実行中であり、且つ、リーチ演出における最後の発展タイミングよりも後に実行された操作応援演出において文字態様を選択する場合に参照されるデータテーブルである。

【１７４６】

図２３５（ｂ）に示した通り、操作頻度が少ない遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～２５４」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ａ参照）、「２５５～７５４」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｂ参照）、「７５５～９４４」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｃ参照）、「９４５～９４９」の範囲に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｄ参照）、「９５０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｅ参照）。一方、「ストライプ（赤）」の文字態

様に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が対応付けられていない（図２３５（ｂ）の２２２ｆ４ｆ参照）。

【１７４７】

このように、外れに対応する変動演出において、最後の発展が完了した後に操作応援演出が実行された場合は、当たり（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ２（図２３４（ｃ）参照）が参照された場合よりも、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が低くなる（緑文字の選択比率が５０％→１９％、赤文字の選択比率が２５％→０．５％に減少する）。これに対し、発展する期待度が高いことを示す文字態様の選択比率は、当たり（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ２（図２３４（ｃ）参照）が参照された場合と同一であり、黒のストライプ柄の文字態様が５％の割合で選択され、赤のストライプ柄の文字態様は選択されない。即ち、発展の期待度が高い文字態様がほとんど選択されない。最後の発展が完了した後において、大当たりの場合も外れの場合も発展する期待度が高いことを示す文字態様の選択比率を共通の低確率（５％の割合）とすることにより、演出がこれ以上発展しないということ（即ち、現状の発展段階で特別図柄の抽選結果が報知されること）を遊技者に認識させることができる。よって、停止表示される第３図柄の組合せに対してより注目して遊技を行わせることができる。

【１７４８】

また、図２３５（ｂ）に示した通り、操作頻度が中程度の遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～６９９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ａ参照）、「７００～８９９」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｂ参照）、「９００～９７７」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｃ参照）、「９７８，９７９」の範囲に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｄ参照）、「９８０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｅ参照）。一方、「ストライプ（赤）」の文字態様に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が対応付けられていない（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｆ参照）。

【１７４９】

更に、図２３５（ｂ）に示した通り、操作頻度が多い遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～８４９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ａ参照）、「８５０～９４９」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｂ参照）、「９５０～９８８」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｃ参照）、「９８９」に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｄ参照）、「９９０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｅ参照）。一方、「ストライプ（赤）」の文字態様に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が対応付けられていない（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｆ参照）。

【１７５０】

よって、外れ（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ４においても、操作頻度が多い遊技者が遊技を行っているほど、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様や、発展する期待度が高いことを示す文字態様の選択割合が低くなる。これにより、１の操作応援演出における各文字態様の出現回数が大きく異なってしまい、遊技方法に応じて期待度が可変してしまうことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【１７５１】

このように、本第１１実施形態では、同一の変動演出（変動表示）に対して操作応援演出が複数回実行されるように構成し、操作応援演出が実行されるタイミング（全ての発展

が完了する前であるか、後であるか）に応じて、中央ボタンＣＢを遊技者が押下した際に表示される文字態様の選択比率が可変するように構成した。より具体的には、全ての発展が完了する前に実行された操作応援演出においては、特別図柄の抽選結果によらず、発展の期待度が高くなる文字態様（黒のストライプ柄や赤のストライプ柄）に設定される割合が高くなる一方で、大当たりとなる期待度が高くなる文字態様に設定される割合が極めて低くなる。これにより、最後の発展が完了するよりも前に実行される操作応援演出においては、大当たりの場合も外れの場合も表示される文字態様に差がほぼ生じないので、少なくとも最後の発展が完了するまでは遊技者に対して大当たりに対する期待感を損ねずに遊技を行わせることができる。また、大当たりとなる期待度が高くなる文字態様の選択率は低いものの、選択された場合には大当たりとなる期待度が高まるため、毎回の操作応援演出において、大当たりとなる期待度が高まる文字態様が表示されることを期待して中央ボタンＣＢを押下させることができる。よって、遊技者の操作応援演出に対する参加意欲を向上させることができる。また、本第１１実施形態では、操作応援演出において遊技者が中央ボタンＣＢを押下した回数をカウントし、１の操作応援演出における平均の操作回数を算出する構成としている。そして、平均の操作回数に応じて、中央ボタンＣＢに対する押下１回当たりの各文字態様の選択比率を異ならせる構成としている。即ち、押下の頻度が少ない遊技者が遊技を行っている場合は、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様や、発展の期待度が高いことを示す文字態様の選択比率を高くする一方で、押下の頻度が多い遊技者が遊技を行っている場合は、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様や、発展の期待度が高いことを示す文字態様の選択比率を低くする構成とした。このように構成することで、遊技者の操作の傾向によらず、操作応援演出において期待度が高いことを示す文字態様の表示回数を同等にすることができるので、より好適な演出を実現することができる。

【１７５２】

次に、図２３６および図２３７を参照して、上述したミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂの詳細について説明する。図２３６（ａ）は、ミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂの規定内容を示した図である。図２３６（ａ）に示した通り、ミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂは、Ｖチャレンジ小当たりに対応する変動表示においてミニキャラ予告演出の実行可否、およびアクションタイミングを決定するために参照されるＶチャレンジ小当たり用テーブル２２２ｆｂ１と、通常小当たりに対応する変動表示においてミニキャラ予告演出の実行可否、およびアクションタイミングを決定するために参照される通常小当たり用テーブル２２２ｆｂ２と、小当たり以外の抽選結果に対応する変動表示においてミニキャラ予告演出の実行可否、およびアクションタイミングを決定するために参照される非小当たり用テーブル２２２ｆｂ３と、の３つのデータテーブルで少なくとも構成されている。

【１７５３】

まず、図２３６（ｂ）を参照して、Ｖチャレンジ小当たり用テーブル２２２ｆｂ１の詳細について説明する。このＶチャレンジ小当たり用テーブル２２２ｆｂ１は、上述した通り、Ｖチャレンジ小当たりに対応する変動表示においてミニキャラ予告演出の実行可否、およびアクションタイミングを決定するためのデータが規定されているデータテーブルである。図２３６（ｂ）に示した通り、Ｖチャレンジ小当たり用テーブル２２２ｆｂ１は、変動種別毎に、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値の範囲と、ミニキャラ予告演出の演出態様とが対応付けて規定されている。

【１７５４】

具体的には、図２３６（ｂ）に示した通り、ノーマルリーチの変動種別（変動パターン）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～９９」の範囲に対してミニキャラ予告演出無しが対応付けて規定され（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ａ参照）、「１００～３９９」の範囲に対して低期待度のミニキャラ予告演出（図２３０（ｃ）参照）が対応付けて規定され（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ｂ参照）、「４００～６９９」の範囲に対して中期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｂ）参照）が対応付けて規定され（

図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ｃ参照）、「７００～９９９」の範囲に対して高期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｄ）参照）が対応付けて規定されている（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ｄ参照）。

【１７５５】

また、図２３６（ｂ）に示した通り、スーパーリーチ、およびスペシャルリーチの変動種別（変動パターン）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～９９」の範囲に対してミニキャラ予告演出無しが対応付けて規定され（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ｅ参照）、「１００～１４９」の範囲に対して低期待度のミニキャラ予告演出（図２３０（ｃ）参照）が対応付けて規定され（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ｆ参照）、「１５０～６４９」の範囲に対して中期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｂ）参照）が対応付けて規定され（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ｇ参照）、「６５０～９９９」の範囲に対して高期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｄ）参照）が対応付けて規定されている（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ｈ参照）。

【１７５６】

即ち、より期待度の高いリーチに発展する変動種別の方が、期待度が高いミニキャラ予告演出が選択され易くなるように構成している。特に、高期待度のミニキャラ予告演出の選択比率を、期待度の高いリーチ演出において高める構成とすることによって、より期待度の高い発展段階において、高期待度のアクションタイミングが設定される可能性を高くすることができる。上述した通り、高期待度の第１アクションが設定されると、より期待度の高いリーチ演出へと発展するタイミングをまたいでミニキャラＭＣが第１アクションを行う。そして、ミニキャラＭＣの各アクションは、途中で打ち切られることが無いように構成されている（即ち、ミニキャラＭＣのアクションの途中で変動時間が経過することが無いようにアクションが設定される）。よって、当該仕様を理解して遊技を行う遊技者に対して、期待度の高いリーチ演出へと発展するよりも前に、発展することを察知させることができる。しかしながら、比較的期待度の低い発展段階において高期待度の第１アクションが実行され、発展を察知することができたとしても、期待度が低い発展段階で特別図柄の抽選結果が報知される可能性が高くなるため、Ｖチャレンジ小当たりに対する期待感をさほど高めることができない。そこで、本第１１実施形態では、期待度が高い変動種別の方が、高期待度のアクションが実行される割合を高める構成としている。これにより、期待度の高い発展段階までリーチ演出が発展した状態で、更に期待度の高い演出に発展することを遊技者に事前に察知させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７５７】

次に、図２３７（ａ）を参照して、上述した通常小当たり用テーブル２２２ｆｂ２の詳細について説明する。図２３７（ａ）は、この通常小当たり用テーブル２２２ｆｂ２の規定内容を示した図である。この通常小当たり用テーブル２２２ｆｂ２は、上述した通り、通常小当たりに対応する変動表示においてミニキャラ予告演出の実行可否、およびアクションタイミングを決定するためのデータが規定されているデータテーブルである。

【１７５８】

図２３７（ａ）に示した通り、ノーマルリーチの変動種別（変動パターン）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～４９９」の範囲に対してミニキャラ予告演出無しが対応付けて規定され（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ａ参照）、「５００～８９９」の範囲に対して低期待度のミニキャラ予告演出（図２３０（ｂ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ｂ参照）、「９００～９８９」の範囲に対して中期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ａ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ｃ参照）、「９９０～９９９」の範囲に対して高期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｃ）参照）が対応付けて規定されている（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ｄ参照）。

【１７５９】

また、図２３７（ａ）に示した通り、スーパーリーチ、およびスペシャルリーチの変動

種別（変動パターン）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～９９」の範囲に対してミニキャラ予告演出無しが対応付けて規定され（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ｅ参照）、「１００～７９９」の範囲に対して低期待度のミニキャラ予告演出（図２３０（ｂ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ｆ参照）、「８００～９４９」の範囲に対して中期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ａ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ｇ参照）、「９５０～９９９」の範囲に対して高期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｃ）参照）が対応付けて規定されている（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ｈ参照）。

【１７６０】

よって、通常小当たりとなってノーマルリーチの変動種別が選択されると、Ｖチャレンジ小当たりの場合に比較して、ミニキャラ予告演出の実行割合が低くなり（９０％→５０％）、更に、実行されたとしても、ほぼ、低期待度のミニキャラ予告演出が決定される。よって、ノーマルリーチの変動パターンにおいて中期待度や高期待度のミニキャラ予告演出が実行された場合に、遊技者のＶチャレンジ小当たりに対する期待感を向上させることができる。また、通常小当たりとなってスーパーリーチ、若しくはスペシャルリーチの変動種別が選択されると、ミニキャラ予告演出自体の実行割合は同等となるが、中期待度や高期待度のミニキャラ予告演出の選択割合が低くなる。よって、中期待度や高期待度のミニキャラ予告演出が実行された場合に、遊技者のＶチャレンジ小当たりに対する期待感を向上させることができる。

【１７６１】

次に、図２３７（ｂ）を参照して、上述した非小当たり用テーブル２２２ｆｂ３の詳細について説明する。図２３７（ｂ）は、この非小当たり用テーブル２２２ｆｂ３の規定内容を示した図である。この非小当たり用テーブル２２２ｆｂ３は、上述した通り、小当たり以外の抽選結果に対応する変動表示においてミニキャラ予告演出の実行可否、およびアクションタイミングを決定するためのデータが規定されているデータテーブルである。

【１７６２】

図２３７（ｂ）に示した通り、長外れの変動種別（変動パターン）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～９４９」の範囲に対してミニキャラ予告演出無しが対応付けて規定され（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ａ参照）、「９５０～９９９」の範囲に対して低期待度のミニキャラ予告演出（図２３０（ｂ）参照）が対応付けて規定されている（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｂ参照）。

【１７６３】

また、図２３７（ｂ）に示した通り、ノーマルリーチの変動種別（変動パターン）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～５９９」の範囲に対してミニキャラ予告演出無しが対応付けて規定され（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｃ参照）、「６００～９４９」の範囲に対して低期待度のミニキャラ予告演出（図２３０（ｂ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｄ参照）、「９５０～９９８」の範囲に対して中期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ａ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｅ参照）、「９９９」に対して高期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｃ）参照）が対応付けて規定されている（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｆ参照）。

【１７６４】

また、図２３７（ｂ）に示した通り、スーパーリーチ、およびスペシャルリーチの変動種別（変動パターン）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～３９９」の範囲に対してミニキャラ予告演出無しが対応付けて規定され（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｇ参照）、「４００～８９９」の範囲に対して低期待度のミニキャラ予告演出（図２３０（ｂ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｈ参照）、「９００～９７９」の範囲に対して中期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ａ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｉ参照）、「９８０～９９９」の範囲に対して高期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｃ）参照）が対応付けて規定され

ている（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｊ参照）。
【１７６５】
よって、小当たり以外の抽選結果になると、通常小当たりの場合よりも、ミニキャラ予告演出の実行割合が低下する上に、中期待度用や高期待度用のミニキャラ予告演出が選択される割合もより低くなる。これにより、ミニキャラ予告演出が実行された時点で、少なくとも小当たり（Ｖチャレンジ小当たり、または通常小当たり）の抽選結果となっている、可能性が高くなるので、ミニキャラ予告演出が実行されることにより、遊技者の小当たり遊技に対する期待感を向上させることができる。
【１７６６】
なお、本第１１実施形態では、Ｖチャレンジ小当たりの場合にのみ、ミニキャラ予告演出で第３アクション（図２２８（ｂ）参照）まで実行される構成としたが、これに限られるものではない。例えば、第３アクションを、通常小当たりでも実行する構成にするとともに、第３図柄表示装置８１の表示内容として、小当たりのみが確定する表示態様（例えば、「小当たり」という文字が表示されたシンボルと共にミニキャラＭＣが落下するアクション）を設定してもよい。このように構成することで、ミニキャラＭＣが第３アクションまで実行した場合に、アクションの内容からＶチャレンジ小当たりであるか、通常小当たりであるかを予測する遊技性を実現することができる。即ち、上述した第１０実施形態における選択演出（図２１６参照）と同様に、小当たり種別を予測させ、予測結果に応じて発射方向を切り替える斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１７６７】
次に、図２３８を参照して、上述した小当たり時演出選択テーブル２２２ｆｃの詳細について説明する。図２３８（ａ）は、小当たり時演出選択テーブル２２２ｆｃの構成を示したブロック図である。図２３８に示した通り、小当たり時演出選択テーブル２２２ｆｃは、普通図柄の時短状態において小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれかとなった場合に、中央ルート示唆演出（図２３２（ｂ）参照）の実行可否、および実行タイミングを選択するための小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブル２２２ｆｃ１と、普通図柄の時短状態において小当たりＫ１４～Ｍ１４のいずれかとなった場合に、中央ルート示唆演出（図２３２（ｂ）参照）の実行可否、および実行タイミングを選択するための小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブル２２２ｆｃ２と、で構成されている。
【１７６８】
まず、図２３８（ｂ）を参照して、小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブル２２２ｆｃ１の詳細について説明する。図２３８（ｂ）は、小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブル２２２ｆｃ１の規定内容を示した図である。図２３８（ｂ）に示した通り、小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブル２２２ｆｃ１には、中央ルート示唆演出の実行タイミング毎に、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値の範囲が対応付けて規定されている。
【１７６９】
図２３８（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～５９９」の範囲に対しては、中央ルート示唆演出の実行タイミングとして、「Ｖ入賞率５０％期間」が対応付けて規定されている（図２３８（ｂ）の２２２ｆｃ１ａ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａは、「０～９９９」の１０００個の値を取り得るので、小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれかとなった場合に、Ｖ入賞率５０％期間の間（即ち、抽選装置６７５５へと入球した遊技球が振分回転体６７５５ｆに振り分けられ易くなる期間）にのみ中央ルート示唆演出が実行される割合（確率）は６０％（６００／１０００）である。
【１７７０】
また、図２３８（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「６００～７４９」の範囲に対しては、中央ルート示唆演出の実行タイミングとして「Ｖ入賞率１００％期間」が対応付けて規定されている（図２３８（ｂ）の２２２ｆｃ１ｂ参照）。よって、小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれかとなった場合に、Ｖ入賞率１００％期間の間（即ち、抽選装置６７５５へと入球した遊技球が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに振り分けられ易くな

る期間）にのみ中央ルート示唆演出が実行される割合（確率）は１５％（１５０／１０００）である。つまり、小当たりＨ１４～Ｊ１４に当選した場合は、基本的に振分回転体６７５５ｆへと遊技球が流下し易くなる（中央ルートを流下し易くなる）タイミングを示唆する中央ルート示唆演出を、中央ルートを流下し得ないタイミングにも実行し得る構成としている。これは、小当たりＨ１４～Ｊ１４になると、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３へと入球した場合も、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球した場合も、時短大当たりとなるためである。つまり、中央ルート示唆演出の実行中に抽選装置６７５５へと入球したにもかかわらず、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が振り分けられるという基本的な演出法則から外れ、時短状態となる期待度が低い（３９％の割合でしか時短状態にならない）右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球した場合に、逆に、大当たり終了後の時短状態が確定するという斬新な挙動を実現することができる。よって、中央ルート示唆演出の実行中に抽選装置６７５５へと入球した遊技球が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球した場合（即ち、中央ルート示唆演出の基本的な演出法則に外れた挙動が発生した場合）に、遊技者に対して時短状態が付与されることを確信させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１７７１】

また、図２３８（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「７５０～７９９」の範囲に対しては、中央ルート示唆演出の実行タイミングとして「両期間」（Ｖ入賞率５０％期間、およびＶ入賞率１００％期間の両方の期間）が対応付けて規定されている（図２３８（ｂ）の２２２ｆｃ１ｃ参照）。よって、小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれかとなった場合に、Ｖ入賞率５０％期間と、Ｖ入賞率１００％期間との両方の期間で中央ルート示唆演出が実行される割合（確率）は５％（５０／１０００）である。両方の期間で中央ルート示唆演出を実行することにより、通常よりも時短状態となるチャンスが増加しているかのように遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７７２】

更に、図２３８（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「８００～９９９」の範囲に対しては、「非実行」が対応付けて規定されている。よって、小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれかとなった場合に、中央ルート示唆演出が実行されない割合（確率）は２０％（２００／１０００）である。小当たりに当選しても、中央ルート示唆演出が実行されない場合を設ける構成とすることにより、中央ルート示唆演出が実行されていない間に抽選装置６７５５へと遊技球が入球したとしても、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が流下したり、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球して時短状態が付与されたりする事象が生じ得る構成とすることができる。よって、中央ルート示唆演出が実行されていない状態で抽選装置６７５５へと遊技球が入球した場合にも、時短状態を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７７３】

次に、図２３８（ｃ）を参照して、上述した小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブル２２２ｆｃ２の詳細について説明する。図２３８（ｃ）は、小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブル２２２ｆｃ２の規定内容を示した図である。図２３８（ｃ）に示した通り、小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブル２２２ｆｃ２において、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～９４９」の範囲に対しては、中央ルート示唆演出の実行タイミングとして、「Ｖ入賞率５０％期間」が対応付けて規定されている（図２３８（ｃ）の２２２ｆｃ２ａ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａは、「０～９９９」の１０００個の値を取り得るので、小当たりＫ１４～Ｍ１４のいずれかとなった場合に、Ｖ入賞率５０％期間の間（即ち、抽選装置６７５５へと入球した遊技球が振分回転体６７５５ｆに振り分けられ易くなる期間）にのみ中央ルート示唆演出が実行される割合（確率）は９５％（９５０／１０００）である。

【１７７４】

図２３８（ｃ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９５０～９９９」の範囲に対しては、「非実行」が対応付けて規定されている。よって、小当たりＫ１４～

Ｍ１４のいずれかとなった場合に、中央ルート示唆演出が実行されない割合（確率）は５％（５０／１０００）である。小当たりに当選しても、中央ルート示唆演出が実行されない場合を設ける構成とすることにより、中央ルート示唆演出が実行されていない間に抽選装置６７５５へと遊技球が入球したとしても、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が流下したり、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球して時短状態が付与されたりする事象が生じ得る構成とすることができる。よって、中央ルート示唆演出が実行されていない状態で抽選装置６７５５へと遊技球が入球した場合にも、時短状態を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７７５】

このように、本第１１実施形態では、Ｖ入賞率５０％期間、若しくはＶ入賞が発生することで時短大当たりとなる種別の小当たりにおけるＶ入賞率１００％期間に同期させて、中央ルート示唆演出を実行する構成とした。このように構成することで、中央ルート示唆演出の実行中に遊技球が抽選装置６７５５へと入球すれば、振分回転体６７５５ｆに振り分けられて１／２の割合で１６ラウンド時短大当たりとなるか、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに入球して時短大当たりになるので、中央ルート示唆演出の実行中に抽選装置６７５５へと遊技球を入球させたいと強く期待して遊技を行わせることができる。よって、抽選装置６７５５に対する遊技球の入球タイミングと、中央ルート示唆演出の実行状況（第３図柄表示装置８１の表示態様）とを比較して時短状態となるか否かを予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７７６】

次に、図２３３（ｂ）を参照して、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図２３３（ｂ）は、本第１１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図２３３（ｂ）に示した通り、本第１１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成は、第１０実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１９６参照）に対して、演出タイミング格納エリア２２３ｆａと、操作有効期間中フラグ２２３ｆｂと、応援演出フラグ２２３ｆｃと、発展完了フラグ２２３ｆｄと、押下回数カウンタ２２３ｆｅと、操作頻度フラグ２２３ｆｆと、ミニキャラフラグ２２３ｆｇと、アクションタイミング格納エリア２２３ｆｈと、アクションカウンタ２２３ｆｉと、制限期間中フラグ２２３ｆｊと、制限期間中カウンタ２２３ｆｋと、が追加されている点で相違している。

【１７７７】

演出タイミング格納エリア２２３ｆａは、普通図柄の時短状態における小当たり開始時に決定された中央ルート示唆演出の実行タイミングを示すデータを、少なくとも実際に中央ルート示唆演出を開始させるまでの間一時的に記憶しておくための記憶領域である。この演出タイミング格納エリア２２３ｆａは、例えば、１バイトの記憶領域が割り当てられており、データとして「００Ｈ」が格納されている場合に中央ルート示唆演出を実行しないことを示し、「０１Ｈ」が格納されている場合にＶ入賞率５０％期間でのみ中央ルート示唆演出を実行することを示し、「０２Ｈ」が格納されている場合にＶ入賞率１００％期間でのみ中央ルート示唆演出を実行することを示し、「０３Ｈ」が格納されている場合にＶ入賞率５０％期間とＶ入賞率１００％期間との両方で中央ルート示唆演出を実行することを示す。この演出タイミング格納エリア２２３ｆａは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、小当たり開始時（小当たり種別コマンドを受信した際）に、小当たり種別に応じた演出タイミングを小当たり時演出選択テーブル２２２ｆｃより決定したことに基づいて、その決定された演出タイミングに対応するデータが格納される（図２５０のＳ４１００６参照）。また、小当たり終了時に「００Ｈ」にリセットされる。

【１７７８】

操作有効期間中フラグ２２３ｆｂは、中央ボタンＣＢの操作有効期間中であるか否かを示すフラグである。この操作有効期間中フラグ２２３ｆｂがオンであれば、操作有効期間中であることを意味する。即ち、遊技者が中央ボタンＣＢを押下することにより、文字態様選択テーブル２２２ｆａを用いて文字態様が抽選され、抽選により決定された文字態様

の文字画像８１４が表示される。この操作有効期間中フラグ２２３ｆｂは、初期値がオフに設定されており、操作応援演出が設定された変動演出（変動表示）における各操作応援演出の実行期間の開始時にオンに設定される（図２４３のＳ４０４０５参照）。また、操作応援演出の終了タイミングでオフに設定される（図２４３のＳ４０４０８参照）。

【１７７９】

応援演出フラグ２２３ｆｃは、操作応援演出が設定されている変動演出（変動表示）の実行中であるか否かを示すフラグであり、オンであれば操作応援演出の設定された変動演出の実行中であることを示す。この応援演出フラグ２２３ｆｃは、操作応援演出を伴う変動表示演出が決定された場合にオンに設定される（図２５３のＳ４１２０１参照）。また、変動停止時にオフに設定される。

【１７８０】

発展完了フラグ２２３ｆｄは、変動表示における発展の最終段階までが完了しているか否かを示すフラグである。即ち、ノーマルリーチの変動パターンであれば、ノーマルリーチまで発展しているか否かを示し、スーパーリーチの変動パターンであれば、スーパーリーチまで発展しているか否かを示し、スペシャルリーチの変動パターンであれば、スペシャルリーチまで発展しているか否かを示す。この発展完了フラグ２２３ｆｄがオンであれば、変動表示における最終段階までの発展が完了済みであることを意味し、オフであれば、変動表示における最終段階までの発展が未完了であることを意味する。この発展完了フラグ２２３ｆｄは、初期値がオフに設定されており、各変動演出における最終段階の発展が行われるタイミングでオンに設定される（図２４４のＳ４０５０４，Ｓ４０５０８参照）。また、変動停止時にオフに設定される。操作応援演出の実行中に中央ボタンＣＢが押下された場合には、この発展完了フラグ２２３ｆｄが参照されて発展が完了したか否か判別され、判別結果に応じて文字態様選択テーブル２２２ｆａに規定されている４つのデータテーブルのうちいずれか１のデータテーブルが、文字態様を選択するためのテーブルとして決定される（図２４５のＳ４０６０４，Ｓ４０６０５、Ｓ４０６０７，Ｓ４０６０８参照）。

【１７８１】

押下回数カウンタ２２３ｆｅは、操作応援演出が設定された１の変動表示演出における中央ボタンＣＢの押下回数をカウントするカウンタである。この押下回数カウンタ２２３ｆｅは、初期値が０に設定されており、操作応援演出の操作有効期間の間に中央ボタンＣＢが押下される（押下を検出する）毎に、値が１ずつ加算して更新される（図２４５のＳ４０６０１参照）。この押下回数カウンタ２２３ｆｅの値は、次に操作応援演出が設定された変動表示演出の実行が設定されるまで保持され、保持されたカウンタ値に基づいて、前回の遊技者の操作の傾向（１の操作応援演出における平均の操作回数）を判別した後に、値が０にリセットされる（図２５３のＳ４１２０９参照）。なお、押下回数カウンタ２２３ｆｅに基づいて判別された遊技者の操作の傾向は、後述する操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態（「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれか）として設定される。操作応援演出において遊技者の中央ボタンＣＢに対する操作に基づいて文字態様を決定する際は、操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態が示す遊技者の操作頻度に対応するデータテーブルが文字態様選択テーブル２２２ｆａから選択されて、その選択されたテーブルを用いて文字態様が決定される（図２４５のＳ４０６０９参照）。

【１７８２】

操作頻度フラグ２２３ｆｆは、遊技者の操作の傾向（操作頻度）を示すデータが設定されるフラグである。この操作頻度フラグ２２３ｆｆは、１バイトで構成され、「００Ｈ」であれば、操作頻度が多い遊技者が遊技を行っていることを示し、「０１Ｈ」であれば、操作頻度が中程度の遊技者が遊技を行っていることを示し、「０２Ｈ」であれば、操作頻度が低い遊技者が遊技を行っていることを示す。この操作頻度フラグ２２３ｆｆは、初期設定が「００Ｈ」に設定されており、操作応援演出が設定された変動表示の開始時に、押下回数カウンタ２２３ｆｅに基づいて判別される遊技者の押下の傾向（平均の操作回数）に応じて、状態が設定される（図２５３のＳ４１２０５，Ｓ４１２０７，Ｓ４１２０８参

照）。
【１７８３】
ミニキャラフラグ２２３ｆｇは、ミニキャラ予告演出が設定された変動表示演出の実行中であるか否かを示すフラグであり、オンであればミニキャラ予告演出が設定された変動表示の実行中であることを示す一方で、オフであればミニキャラ予告演出が設定されていないことを示す。このミニキャラフラグ２２３ｆｇは、変動表示演出の開始時に、ミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂ（図２３６（ａ）参照）を用いた抽選によりミニキャラ予告演出の実行が決定された場合にオンに設定される（図２５４のＳ４１３０９）。また、ミニキャラ予告演出が設定された変動表示の終了時にオフに設定される。
【１７８４】
アクションタイミング格納エリア２２３ｆｈは、ミニキャラ予告演出における各アクションの実行タイミングを示すデータが格納される記憶領域である。このアクションタイミング格納エリア２２３ｆｈには、ミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂ（図２３６（ａ）参照）に基づいてミニキャラ予告演出の実行が決定された場合に、決定されたミニキャラ予告演出の種別（期待度）に対応する実行タイミングを示すデータが格納される（図２５４のＳ４１３１０参照）。ミニキャラ予告演出が設定された変動表示演出の実行中は、このアクションタイミング格納エリア２２３ｆｈに格納されているデータに基づいて各アクションの実行タイミングが判別されて、各アクションの実行が設定される（図２４６のＳ４０７０５参照）。
【１７８５】
アクションカウンタ２２３ｆｉは、ミニキャラ予告演出のアクションの段階を示す値が設定されるカウンタである。このアクションカウンタ２２３ｆｉは、ミニキャラ予告演出において、アクションの段階が１段階進む毎に、値に１が加算される（図２４６のＳ４０７０４参照）。ミニキャラ予告演出における新たなアクションの開始タイミングとなった場合は、このアクションカウンタ２２３ｆｉのカウンタ値に応じたアクションが設定される（図２４６のＳ４０７０５参照）。
【１７８６】
制限期間中フラグ２２３ｆｊは、非演出用ボタン制限期間（操作有効期間の開始１秒前から終了後１秒経過時までの間の期間）であるか否かを示すフラグであり、オンであれば非演出用ボタン制限期間であることを示す一方、オフであれば非演出用ボタン制限期間ではないことを示す。この制限期間中フラグ２２３ｆｊは、操作応援演出が設定された変動表示において、各操作応援演出（操作有効期間）が開始される１秒前となったタイミングでオンに設定され（図２４８のＳ４０９０５参照）、操作応援演出の終了後１秒が経過したタイミングでオフに設定される（図２４８のＳ４０９０３参照）。この制限期間中フラグ２２３ｆｊがオンの間は、非演出用ボタンが操作されても、操作されたボタンに対応する設定の変更が制限される。これにより、操作応援演出の実行中に中央ボタンＣＢを操作しようとした遊技者が誤って非演出用ボタンを押下してしまった場合に、遊技者の意に反して各種設定が変更されてしまうことを抑制することができると共に、操作に対応する演出態様が表示されなかったことにより、遊技者に対して操作の誤り（押下するボタンの種別を誤ったこと）を認識させることができる。よって、操作応援演出をより好適に実行することができる。ここで、操作有効期間の間だけでなく、操作有効期間の前後１秒間も非演出用ボタンに対する操作に基づく設定変更が制限されるように構成したのは、操作有効期間が開始されることを察知して、操作有効期間が始まるよりも前からボタン操作を開始する遊技者や、操作有効期間が終了したことに気付かずに操作を継続し続ける遊技者が誤操作を行ってしまった場合にも対応するためである。これにより、遊技者の意に反する設定変更が行われてしまう可能性をより低減することができる。
【１７８７】
制限期間中カウンタ２２３ｆｋは、１の非演出用ボタン制限期間において非演出用ボタンが押下（操作）された回数をカウントするためのカウンタである。本第１１実施形態では、非演出用ボタン制限期間の間に２回以上非演出用ボタンが操作されない限り、押下さ

れたボタンの種別に対応する設定変更を行わない構成としている。つまり、この制限期間中カウンタ２２３ｆｋの値が１以下の状態においては、パチンコ機１０の光量若しくは音量の設定変更が回避（制限）される構成としている。このように構成することで、操作有効期間、およびその前後の１秒間の期間において、中央ボタンＣＢを押下することで操作応援演出に参加しようとした遊技者が、中央ボタンＣＢの近傍（所定距離以内の範囲）に配設されている非演出用ボタンを誤って押下してしまった場合に、パチンコ機１０の設定が遊技者の意に反して変更されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者を操作応援演出に対してより集中させることができるので、好適な演出態様を実現することができる。

【１７８８】

＜第１１実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２３９、および図２４０を参照して、本第１１実施形態における主制御装置１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図２３９を参照して、本第１１実施形態における小当たり開始処理１４（Ｓ２７１）について説明する。この小当たり開始処理１４（Ｓ２７１）は、第１０実施形態における小当たり開始処理（図１９９参照）に代えて実行される処理であり、第１０実施形態における小当たり開始処理（図１９９参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、小当たりの開始を設定するための処理である。

【１７８９】

この第１１実施形態における小当たり開始処理１４（図２３９参照）のうち、Ｓ１５０１～Ｓ１５０３の各処理では、それぞれ第１０実施形態における小当たり開始処理（図１９９参照）のＳ１５０１～Ｓ１５０３の各処理と同一の処理が実行される。また、第１１実施形態における小当たり開始処理１４（図２３９参照）では、Ｓ１５０３の処理が終了すると、今回開始させる小当たりの種別を示す小当たり種別コマンドを設定して（Ｓ１５１１）、本処理を終了する。ここで設定された小当たり種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理１３（図２０１参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、普通図柄の時短状態において小当たり種別コマンドを受信すると、コマンドにより通知された小当たり種別に応じて、中央ルート示唆演出の実行可否および実行タイミングを決定する。

【１７９０】

次に、図２４０を参照して、本第１１実施形態における小当たり制御処理１４（Ｓ１０８１）について説明する。この小当たり制御処理１４（Ｓ１０８１）は、第１０実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）に代えて実行される処理であり、第１０実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）と同様に、小当たり遊技中の各種制御を実行するための処理である。

【１７９１】

この第１１実施形態における小当たり制御処理１４（図２４０参照）のうち、Ｓ１３０１～Ｓ１３０４，Ｓ１３１０，Ｓ１３１１，およびＳ１３２１～Ｓ１３２６の各処理では、それぞれ第１０実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）のＳ１３０１～Ｓ１３０４，Ｓ１３１０，Ｓ１３１１，およびＳ１３２１～Ｓ１３２６の各処理と同一の処理が実行される。

【１７９２】

また、本第１１実施形態における小当たり制御処理１４（図２４０参照）では、Ｓ１３０４の処理において、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであると判別した場合に（Ｓ１３０４：Ｙｅｓ）、次いで、抽選装置６７５５の各作動部材（小当たり用アタッカー６７５５ａ、上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ）の作動タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１３３１）、いずれかの作動部材の作動タイミングであると判別した場合は（Ｓ１３３１：Ｙｅｓ）、作動する作動部材の種別や可動位置（作動内容）を示す作動内容コマンドを設定して（Ｓ１３３２）、本処理を終了する。ここで設定された作動内容コ

マンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理１３（図２０１参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、中央ルート示唆演出の実行が決定された状態で作動内容コマンドを受信すると、作動内容と、決定された中央ルート示唆演出の実行タイミングとを比較して、中央ルート示唆演出を開始させるか否かを判別する。

【１７９３】

この小当たり制御処理１４（図２４０参照）を実行することにより、各作動部材の作動タイミングを正確に把握することができるので、上開閉扉６７５５ｂＵの閉鎖タイミング（Ｖ入賞率５０％期間の開始タイミング）や、下開閉扉６７５５ｂＤの開放タイミング（Ｖ入賞率１００％期間の開始タイミング）に正確に同期させて、中央ルート示唆演出を実行することができる。

【１７９４】

＜第１１実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２４１～図２５４を参照して、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理について説明する。まず、図２４１を参照して、本第１１実施形態におけるメイン処理１４について説明する。このメイン処理１４は、第１０実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図３４参照）に代えて実行される処理である。

【１７９５】

この第１１実施形態におけるメイン処理１４（図２４１参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１０、およびＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ第１０実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図３４参照）のＳ４１０１～Ｓ４１１０、およびＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１１実施形態におけるメイン処理１４（図２４１参照）では、Ｓ４１１０の処理が終了すると、第１０実施形態（および第１実施形態）における演出更新処理（図３５参照）に代えて、演出更新処理１４を実行する（Ｓ４１９１）。詳細については図２４２を参照して後述するが、この演出更新処理１４は、第１１実施形態におけるパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を更新するための処理である。

【１７９６】

また、第１１実施形態におけるメイン処理１４（図２４１参照）では、演出更新処理１４（Ｓ４１９１）が終了すると、次いで、非演出用ボタン（音量や光量の設定変更を行うためのボタン）に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に、操作が行われたボタンの種別に応じて設定変更を行うための各種設定ボタン入力監視処理を実行する（Ｓ４１９２）。この各種設定ボタン入力監視処理（Ｓ４１９２）の詳細については、図２４３を参照して後述する。

【１７９７】

また、各種設定ボタン入力監視処理（Ｓ４１９２）が終了すると、次いで、第１０実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図３６参照）に代えて、コマンド判定処理１４を実行し（Ｓ４１９３）、その後、第１０実施形態（および第１実施形態）における変動表示設定処理（図３８参照）に代えて、変動表示設定処理１４を実行して（Ｓ４１９４）、処理をＳ４１１４へと移行する。なお、変動表示設定処理１４の詳細については、図２５２を参照して後述する。

【１７９８】

次に、図２４２を参照して、上述した演出更新処理１４（Ｓ４１９１）の詳細について説明する。図２４２は、演出更新処理１４（Ｓ４１９１）を示すフローチャートである。この演出更新処理１４は、上述した通り、各種演出の演出態様を更新するための処理である。図２４２に示した通り、演出更新処理１４（Ｓ４１９１）が実行されると、操作応援演出が設定された変動表示における演出態様を更新するための操作応援演出処理を実行し（Ｓ４０３０１）、次いで、ミニキャラ予告演出が設定された変動表示における演出態様

を更新するためのミニキャラ設定処理を実行して（Ｓ４０３０２）、本処理を終了する。これらの操作応援演出処理（Ｓ４０３０１）、およびミニキャラ設定処理（Ｓ４０３０２）の詳細については、それぞれ図２４３～図２４５、および図２４６を参照して後述する。

【１７９９】

次に、図２４３を参照して、上述した操作応援演出処理（Ｓ４０３０１）の詳細について説明する。図２４３は、操作応援演出処理を示したフローチャートである。この操作応援演出処理（Ｓ４０３０１）は、上述した通り、操作応援演出が設定された変動表示における演出態様を更新するための処理である。

【１８００】

操作応援演出処理（図２４３参照）が実行されると、まず、応援演出フラグ２２３ｆｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０４０１）、オフであると判別した場合は（Ｓ４０４０１：Ｎｏ）、操作応援演出が設定されている変動表示の実行中ではないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４０４０１の処理において、応援演出フラグ２２３ｆｃがオンであると判別した場合は（Ｓ４０４０１：Ｙｅｓ）、次いで、実行中の変動演出の発展状況を判別するための発展判別処理を実行する（Ｓ４０４０２）。この発展判別処理（Ｓ４０４０２）の詳細については、図２４４を参照して後述する。Ｓ４０４０２の処理が終了すると、次に、操作有効期間中フラグ２２３ｆｂがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０４０３）、操作有効期間中フラグ２２３ｆｂがオンではない（オフである）と判別した場合は（Ｓ４０４０３：Ｎｏ）、操作有効期間の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ４０４０４）。Ｓ４０４０４の処理において、操作有効期間の開始タイミング（即ち、操作応援演出の開始タイミング）であると判別した場合は（Ｓ４０４０４：Ｙｅｓ）、操作有効期間中フラグ２２３ｆｂをオンに設定し（Ｓ４０４０５）、操作応援演出（図２２４参照）の開始を設定して（Ｓ４０４０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０４０４の処理において、操作有効期間の開始タイミング（操作応援演出の開始タイミング）ではないと判別した場合は（Ｓ４０４０４：Ｎｏ）、Ｓ４０４０５，Ｓ４０４０６の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１８０１】

これに対し、Ｓ４０４０３の処理において、操作有効期間中フラグ２２３ｆｂがオンである（即ち、操作応援演出の実行期間中である）と判別した場合は（Ｓ４０４０３：Ｙｅｓ）、操作有効期間の終了タイミング（即ち、操作応援演出の終了タイミング）であるか否かを判別する（Ｓ４０４０７）。Ｓ４０４０７の処理において、操作有効期間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ４０４０７：Ｙｅｓ）、操作有効期間中フラグ２２３ｆｂをオフに設定し（Ｓ４０４０８）、操作応援演出の終了を設定して（Ｓ４０４０９）、本処理を終了する。

【１８０２】

一方、Ｓ４０４０７の処理において、操作有効期間の終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ４０４０７：Ｎｏ）、中央ボタンＣＢに対する押下（操作）を検出したか否かを判別し（Ｓ４０４１０）、中央ボタンＣＢに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４０４１０：Ｙｅｓ）、特別図柄の当否および遊技者の操作状況に応じて、第３図柄表示装置８１に表示させる文字画像８１４の文字態様を決定するための文字態様設定処理を実行し（Ｓ４０４１１）、本処理を終了する。この文字態様設定処理（Ｓ４０４１１）の詳細については、図２４５を参照して後述する。これに対し、Ｓ４０４１０の処理において、中央ボタンＣＢに対する押下を検出していないと判別した場合は（Ｓ４０４１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１８０３】

次に、図２４４を参照して、上述した発展判別処理（Ｓ４０４０２）の詳細について説明する。この発展判別処理（Ｓ４０４０２）は、上述した通り、実行中の変動演出の発展状況を判別するための処理である。この発展判別処理（Ｓ４０４０２）が実行されると、まず、発展完了フラグ２２３ｆｄがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０５０１）、発展完

了フラグ２２３ｆｄがオンであると判別した場合は（Ｓ４０５０１：Ｙｅｓ）、現在実行中の変動演出において、これ以上リーチ演出の段階が発展することは無いため、そのまま本処理を終了する。

【１８０４】

一方、Ｓ４０５０１の処理において、発展完了フラグ２２３ｆｄがオフであると判別した場合は（Ｓ４０５０１：Ｎｏ）、次いで、リーチが発生する（ノーマルリーチ演出に発展する）タイミング（即ち、変動開始後１０秒経過のタイミング）であるか否かを判別し（Ｓ４０５０２）、リーチ発生のタイミングであると判別した場合は（Ｓ４０５０２：Ｙｅｓ）、次に、実行中の変動種別がノーマルリーチの変動種別（変動パターン）であるか否かを判別する（Ｓ４０５０３）。Ｓ４０５０３の処理において、ノーマルリーチの変動種別（変動パターン）であると判別した場合は（Ｓ４０５０３：Ｙｅｓ）、ノーマルリーチへの発展が変動表示における最後の発展であることを意味するため、発展完了フラグ２２３ｆｄをオンに設定して（Ｓ４０５０４）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０５０３の処理において、ノーマルリーチの変動種別ではないと判別した場合は（Ｓ４０５０３：Ｎｏ）、ノーマルリーチへの発展が最後の発展ではない（スーパーリーチやスペシャルリーチへの発展が残っている）ことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【１８０５】

これに対して、Ｓ４０５０２の処理において、リーチが発生する（ノーマルリーチ演出に発展する）タイミングではないと判別した場合は（Ｓ４０５０２：Ｎｏ）、次に、スーパーリーチ演出に発展するタイミング（即ち、変動開始後３０秒経過のタイミング）であるか否かを判別し（Ｓ４０５０５）、スーパーリーチ演出に発展するタイミングであると判別した場合は（Ｓ４０５０５：Ｙｅｓ）、現在実行中の変動種別がスーパーリーチの変動種別であるか否かを判別する（Ｓ４０５０６）。Ｓ４０５０６の処理において、スーパーリーチの変動種別であると判別した場合は（Ｓ４０５０６：Ｙｅｓ）、スーパーリーチへの発展が変動表示における最後の発展であることを意味するため、発展完了フラグ２２３ｆｄをオンに設定して（Ｓ４０５０８）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０５０６の処理において、スーパーリーチの変動種別ではないと判別した場合は（Ｓ４０５０６：Ｎｏ）、スーパーリーチへの発展が最後の発展ではない（スペシャルリーチへの発展が残っている）ことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【１８０６】

一方、Ｓ４０５０５の処理において、スーパーリーチ演出への発展タイミングではないと判別した場合は（Ｓ４０５０５：Ｎｏ）、次に、スペシャルリーチ演出への発展タイミング（即ち、変動開始後６０秒が経過したタイミング）であるか否かを判別し（Ｓ４０５０７）、スペシャルリーチ演出に発展するタイミングであると判別した場合は（Ｓ４０５０７：Ｙｅｓ）、発展完了フラグ２２３ｆｄをオンに設定して（Ｓ４０５０８）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ４０５０７の処理において、スペシャルリーチに発展するタイミングではないと判別した場合は（Ｓ４０５０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１８０７】

この発展判別処理を実行することにより、リーチ演出の発展状況に応じて、発展完了フラグ２２３ｆｄを好適に更新することができる。よって、操作応援演出において、発展完了フラグ２２３ｆｄが示す発展状況を用いて、好適に文字態様を設定することができる。

【１８０８】

次に、図２４５を参照して、上述した文字態様設定処理（Ｓ４０４１１）の詳細について説明する。この文字態様設定処理（Ｓ４０４１１）は、上述した通り、操作応援演出において中央ボタンＣＢが押下された場合に、特別図柄の当否および遊技者の操作状況に応じて、第３図柄表示装置８１に表示させる文字画像８１４の文字態様を決定するための処理である。

【１８０９】

文字態様設定処理（Ｓ４０４１１）が実行されると、まず、押下回数カウンタ２２３ｆ

ｅの値に１を加算して更新し（Ｓ４０６０１）、次に、発展完了フラグ２２３ｆｄがオンであるか否かを判別する（Ｓ４０６０２）。Ｓ４０６０２の処理において、発展完了フラグ２２３ｆｄがオフであると判別した場合は（Ｓ４０６０２：Ｎｏ）、次に、大当たりに対応する変動表示の実行中であるかを判別し（Ｓ４０６０３）、大当たりに対応する変動表示の実行中であると判別した場合は（Ｓ４０６０３：Ｙｅｓ）、文字態様選択テーブル２２２ｆａの当たり（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ１（図２３４（ｂ）参照）を、文字態様を決定（抽選）するためのデータテーブルとして読み出して（Ｓ４０６０４）、処理をＳ４０６０９へと移行する。一方、Ｓ４０６０３の処理において、大当たりに対応する変動表示の実行中ではない（即ち、外れに対応する変動表示の実行中である）と判別した場合は（Ｓ４０６０３：Ｎｏ）、文字態様選択テーブル２２２ｆａの外れ（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ３（図２３５（ａ）参照）を、文字態様を決定（抽選）するためのデータテーブルとして読み出して（Ｓ４０６０５）、処理をＳ４０６０９へと移行する。

【１８１０】

これに対し、Ｓ４０６０２の処理において、発展完了フラグ２２３ｆｄがオンであると判別した場合は（Ｓ４０６０２：Ｙｅｓ）、次に、大当たりに対応する変動表示の実行中であるかを判別し（Ｓ４０６０６）、大当たりに対応する変動表示の実行中であると判別した場合は（Ｓ４０６０６：Ｙｅｓ）、文字態様選択テーブル２２２ｆａの当たり（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ２（図２３４（ｃ）参照）を、文字態様を決定（抽選）するためのデータテーブルとして読み出して（Ｓ４０６０７、処理をＳ４０６０９へと移行する。一方、Ｓ４０６０６処理において、大当たりに対応する変動表示の実行中ではない（即ち、外れに対応する変動表示の実行中である）と判別した場合は（Ｓ４０６０６：Ｎｏ）、文字態様選択テーブル２２２ｆａの外れ（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ４（図２３５（ｂ）参照）を、文字態様を決定（抽選）するためのデータテーブルとして読み出して（Ｓ４０６０８）、処理をＳ４０６０９へと移行する。

【１８１１】

Ｓ４０６０４，Ｓ４０６０５，Ｓ４０６０７，Ｓ４０６０８の各処理が終了した後で実行されるＳ４０６０９の処理では、直前の処理において読み出されたデータテーブルから、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値と、操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態に対応する操作頻度と、に応じて文字態様を特定し（Ｓ４０６０９）、特定した文字態様の台詞（文字画像８１４）の表示を設定して（Ｓ４０６１０）、本処理を終了する。

【１８１２】

操作応援演出が実行されている間に中央ボタンＣＢが押下される毎に、この文字態様設定処理（図２４５参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果、変動表示の発展状況、および遊技者の操作頻度に応じて適切な文字態様を設定することができる。

【１８１３】

次に、図２４６を参照して、上述したミニキャラ設定処理（Ｓ４０３０２）の詳細について説明する。このミニキャラ設定処理（Ｓ４０３０２）は、上述した通り、ミニキャラ予告演出が設定された変動表示における演出態様を更新するための処理である。このミニキャラ設定処理（Ｓ４０３０２）が実行されると、まず、ミニキャラフラグ２２３ｆｇがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０７０１）、ミニキャラフラグ２２３ｆｇがオンではない（オフである）と判別した場合は（Ｓ４０７０１：Ｎｏ）、ミニキャラ予告演出が設定されている変動表示の実行中ではないことを意味し、ミニキャラ予告演出に関する演出態様の更新を行う可能性がないため、そのまま本処理を終了する。

【１８１４】

一方、Ｓ４０７０１の処理において、ミニキャラフラグ２２３ｆｇがオンであると判別した場合は（Ｓ４０７０１：Ｙｅｓ）、アクションタイミング格納エリア２２３ｆｈのデータを読み出して（Ｓ４０７０２）、読み出したデータに基づいて特定されるアクションタイミングとなったか否かを判別する（Ｓ４０７０３）。より具体的には、変動開始からの経過時間（変動時間カウンタ２２３ｆの値）が、Ｓ４０７０２の処理において読み出さ

れたデータに対応するアクションタイミングに一致するか否かを判別する。
【１８１５】
Ｓ４０７０３の処理において、ミニキャラＭＣのアクションの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ４０７０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４０７０３の処理において、ミニキャラＭＣの新たなアクションの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ４０７０３：Ｙｅｓ）、アクションカウンタ２２３ｆｉの値に１を加算して更新し（Ｓ４０７０４）、加算後のアクションカウンタ２２３ｆｉの値に対応するアクションを示す表示用アクションコマンドを設定して（Ｓ４０７０５）、本処理を終了する。
【１８１６】
ここで設定された表示用アクションコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理１４（図２４１参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用アクションコマンドを受信すると、ミニキャラＭＣがコマンドに対応するアクションを実行するように表示制御を実行する。
【１８１７】
このミニキャラ設定処理（図２４６参照）を実行することで、変動表示の開始時に決定されたミニキャラ予告演出の各アクションタイミングで、正確に各アクションを開始させることができる。よって、毎回のミニキャラ予告演出で、Ｖチャレンジ小当たりとなる期待度を正確に示唆することができる。
【１８１８】
次に、図２４７を参照して、上述した各種設定ボタン入力監視処理（Ｓ４１９２）の詳細について説明する。上述した通り、この各種設定ボタン入力監視処理（Ｓ４１９２）は、メイン処理１４（図２４１参照）の中の１処理であり、非演出用ボタン（音量や光量の設定変更を行うためのボタン）に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に、操作が行われたボタンの種別に応じて設定変更を行うための処理である。
【１８１９】
各種設定ボタン入力監視処理（図２４７参照）では、まず、いずれかの非演出用ボタン（上ボタンＵＢ、下ボタンＤＢ、右ボタンＲＢ、左ボタンＬＢのいずれか）に対する押下（操作）を検出したか否かを判別し（Ｓ４０８０１）、非演出用ボタンに対する押下（操作）を検出していないと判別した場合は（Ｓ４０８０１：Ｎｏ）、次に、応援演出フラグ２２３ｆｃがオンであるか否かを判別する（Ｓ４０８０２）。Ｓ４０８０２の処理において、応援演出フラグ２２３ｆｃがオンであると判別した場合は（Ｓ４０８０２：Ｙｅｓ）、操作応援演出が設定されている変動表示の実行中であることを意味するので、変動開始後の経過時間に応じて非演出用ボタン制限期間を設定するための制限期間設定処理を実行して（Ｓ４０８０３）、本処理を終了する。この制限期間設定処理（Ｓ４０８０３）の詳細については、図２４８を参照して後述する。一方、Ｓ４０８０２の処理において、応援演出フラグ２２３ｆｃがオンではない（オフである）と判別した場合は（Ｓ４０８０２：Ｎｏ）、操作応援演出が設定されている変動表示の実行中ではないことを意味し、非演出用ボタン制限期間を設定および終了する可能性がないため、そのまま本処理を終了する。
【１８２０】
また、Ｓ４０８０１の処理において、いずれかの非演出用ボタンに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４０８０１：Ｙｅｓ）、次に、制限期間中フラグ２２３ｆｊがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０８０４）、制限期間中フラグ２２３ｆｊがオフであると判別した場合は（Ｓ４０８０４：Ｎｏ）、処理をＳ４０８０８へと移行する。一方、Ｓ４０８０４の処理において、制限期間中フラグ２２３ｆｊがオンであると判別した場合は（Ｓ４０８０４：Ｙｅｓ）、制限期間中カウンタ２２３ｆｋの値に１を加算して更新する（Ｓ４０８０５）。次に、更新後の制限期間中カウンタ２２３ｆｋの値が２になったか（即ち、非演出用ボタン制限期間の間に非演出用ボタンを遊技者が２回以上押下したか）否かを判別し（Ｓ４０８０６）、更新後のカウンタ値が２になっていない（即ち、１である）

と判別した場合は（Ｓ４０８０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【１８２１】
一方、Ｓ４０８０６の処理において、更新後の制限期間中カウンタ２２３ｆｋの値が２である（即ち、非演出用ボタン制限期間の間に非演出用ボタンが２回以上押下された）と判別した場合は（Ｓ４０８０６：Ｙｅｓ）、制限期間中カウンタ２２３ｆｋの値を０にリセットし（Ｓ４０８０７）、処理をＳ４０８０８へと移行する。Ｓ４０８０８の処理では、操作を検出した非演出用ボタンの種別に応じてパチンコ機１０の設定を更新して（Ｓ４０８０８）、本処理を終了する。具体的には、上ボタンＵＢが押下された場合に光量（輝度）の設定を１段階上昇させる一方で、下ボタンＤＢが押下された場合に光量の設定を１段階減少させる。また、右ボタンＲＢが押下された場合に音量の設定を１段階上昇させる一方で、左ボタンＬＢが押下された場合に音量の設定を１段階減少させる。
【１８２２】
このように、本第１１実施形態では、非演出用ボタン制限期間において、非演出用ボタンを２回以上押下しなければ、パチンコ機１０の各種設定（音量、および光量の設定）が変更されないように構成している。これにより、操作応援操作演出の実行中に中央ボタンＣＢを操作しようとした遊技者が誤って非演出用ボタンを押下してしまったとしても、遊技者の意に反して各種設定が変更されてしまうことを抑制することができると共に、操作に対応する演出態様が表示されなかったことにより、遊技者に対して操作の誤り（押下するボタンの種別を誤ったこと）を認識させることができる。よって、操作応援演出をより好適に実行することができる。また、非演出用ボタン制限期間において、非演出用ボタンを２回押下することにより設定を変更可能に構成したことで、操作応援演出の実行中にパチンコ機１０の設定を変更したいと考える遊技者の要望に添うことができる。よって、多様な遊技者のニーズに応えることができるので、遊技者の利便性をより向上させることができる。
【１８２３】
次に、図２４８を参照して、上述した制限期間設定処理（Ｓ４０８０３）の詳細について説明する。この制限期間設定処理（Ｓ４０８０３）は、上述した通り、変動開始後の経過時間に応じて非演出用ボタン制限期間を設定するための処理である。この制限期間設定処理（Ｓ４０８０３）では、まず、制限期間中フラグ２２３ｆｊがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０９０１）、制限期間中フラグ２２３ｆｊがオンであると判別した場合は（Ｓ４０９０１：Ｙｅｓ）、次いで、非演出用ボタン制限期間の終了タイミング（即ち、操作応援演出の終了後１秒間が経過したタイミング）であるか否かを判別する（Ｓ４０９０２）。
【１８２４】
Ｓ４０９０２の処理において、非演出用ボタン制限期間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ４０９０２：Ｙｅｓ）、制限期間中カウンタ２２３ｆｋの値を０にリセットし（Ｓ４０９０３）、制限期間中フラグ２２３ｆｊをオフに設定して（Ｓ４０９０４）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０９０２の処理において、非演出用ボタン制限期間の終了タイミング（操作応援演出の終了後１秒間が経過したタイミング）ではないと判別した場合は（Ｓ４０９０２：Ｎｏ）、Ｓ４０９０３，Ｓ４０９０４の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。
【１８２５】
これに対し、Ｓ４０９０１の処理において、制限期間中フラグ２２３ｆｊがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ４０９０１：Ｎｏ）、非演出用ボタン制限期間の開始タイミング（即ち、操作応援演出が開始される１秒前のタイミング）であるか否かを判別し（Ｓ４０９０５）、非演出用ボタン制限期間の開始タイミング（即ち、操作応援演出が開始される１秒前のタイミング）であると判別した場合は（Ｓ４０９０５：Ｙｅｓ）、制限期間中フラグ２２３ｆｊをオンに設定して（Ｓ４０９０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０９０５の処理において、非演出用ボタン制限期間の開始タイミング（即ち、操作応援演出が開始される１秒前のタイミング）ではないと判別した場合は（Ｓ４

０９０５）、Ｓ４０９０６の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。
【１８２６】
この制限期間設定処理（図２４８参照）を実行することにより、操作応援演出が開始される１秒前から、操作応援演出の終了後１秒経過時までの間を、正確に非演出用ボタン制限期間に設定することができる。よって、操作応援操作演出の実行中に中央ボタンＣＢを操作しようとした遊技者が誤って非演出用ボタンを押下してしまったとしても、遊技者の意に反して各種設定が変更されてしまうことを抑制することができる。
【１８２７】
次に、図２４９を参照して、本第１１実施形態における当たり関連処理１４（Ｓ４３０１１）の詳細について説明する。この当たり関連処理１４（Ｓ４３０１１）は、本第１１実施形態におけるコマンド判定処理１４（Ｓ４１９３）の中で、第１０実施形態における当たり関連処理１３（図２０５参照）に代えて実行される処理であり、第１０実施形態における当たり関連処理１３（図２０５参照）と同様に、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。なお、本第１１実施形態におけるコマンド判定処理１４は、第１０実施形態における当たり関連処理１３（図２０５参照）に代えて当たり関連処理１４（Ｓ４３０１１）が実行される点以外、変更がないため、その詳細な説明については省略する。
【１８２８】
この第１１実施形態における当たり関連処理１４（図２４９参照）のうち、Ｓ４４０４，Ｓ４４０５，Ｓ４４０７～Ｓ４４１０、およびＳ４４００１～Ｓ４４００４の各処理では、それぞれ第１０実施形態における当たり関連処理１３（図２０５参照）のＳ４４０４，Ｓ４４０５，Ｓ４４０７～Ｓ４４１０、およびＳ４４００１～Ｓ４４００４の各処理と同一の処理が実行される。
【１８２９】
また、本第１１実施形態における当たり関連処理１４（図２４９参照）では、Ｓ４４００１の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に小当たり用オープニングコマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ４４００１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に小当たり種別コマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ４４０１１）。Ｓ４４０１１の処理において、未処理のコマンドの中に小当たり種別コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４０１１：Ｙｅｓ）、コマンドにより通知された小当たり種別に応じた制御を実行するための小当たり種別コマンド処理を実行して（Ｓ４４０１２）、本処理を終了する。この小当たり種別コマンド処理（Ｓ４４０１２）の詳細については、図２５０を参照して後述する。
【１８３０】
一方、Ｓ４４０１１の処理において、未処理のコマンドの中に小当たり種別コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４０１１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に作動内容コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ４４０１３）、作動内容コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４０１３：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが示す作動内容に応じた制御を実行するための作動内容コマンド処理を実行して（Ｓ４４０１４）、本処理を終了する。この作動内容コマンド処理（Ｓ４４０１４）の詳細については、図２５１を参照して後述する。これに対し、Ｓ４４０１３の処理において、未処理のコマンドの中に作動内容コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４０１３：Ｎｏ）、処理をＳ４４００３へと移行する。
【１８３１】
次いで、図２５０を参照して、上述した小当たり種別コマンド処理（Ｓ４４０１２）の詳細について説明する。図２５０は、この小当たり種別コマンド処理（Ｓ４４０１２）を示したフローチャートである。この小当たり種別コマンド処理（Ｓ４４０１２）は、当たり関連処理１４（図２４９参照）の中の１処理であり、上述した通り、コマンドにより通知された小当たり種別に応じた制御を実行するための処理である。
【１８３２】

小当たり種別コマンド処理（図２５０参照）では、まず、遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されているデータを読み出して（Ｓ４１００１）、読み出したデータが普通図柄の時短状態を示すデータであるか否かを判別する（Ｓ４１００２）。Ｓ４１００２の処理において、時短状態とは異なる遊技状態（即ち、普通図柄の通常状態）を示すデータを読み出したと判別した場合は（Ｓ４１００２：Ｎｏ）、中央ルート示唆演出（図２３２（ｂ）参照）を実行する可能性がないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４１００２の処理において、時短状態を示すデータが読み出されたと判別した場合は（Ｓ４１００２：Ｙｅｓ）、次に、小当たり種別コマンドによって通知された小当たり種別が、小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ４１００３）、小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれかであると判別した場合は（Ｓ４１００３：Ｙｅｓ）、小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブル２２２ｆｃ１を参照して中央ルート示唆演出（図２３２（ｂ）参照）の実行可否、および実行タイミングを決定して（Ｓ４１００４）、処理をＳ４１００６へと移行する。

【１８３３】

一方、Ｓ４１００３の処理において、コマンドにより通知された小当たり種別が小当たりＨ１４～Ｊ１４ではない（小当たりＫ１４～Ｍ１４のいずれかである）と判別した場合は（Ｓ４１００３：Ｎｏ）、小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブル２２２ｆｃ２を参照して中央ルート示唆演出（図２３２（ｂ）参照）の実行可否、および実行タイミングを決定して（Ｓ４１００５）、処理をＳ４１００６へと移行する。

【１８３４】

Ｓ４１００４、またはＳ４１００５のいずれかの処理後に実行されるＳ４１００６の処理では、Ｓ４１００４、またはＳ４１００５の処理によって決定された演出タイミングを示すデータを演出タイミング格納エリア２２３ｆａに格納して（Ｓ４１００６）、本処理を終了する。

【１８３５】

次に、図２５１を参照して、上述した作動内容コマンド処理（Ｓ４４０１４）の詳細について説明する。この作動内容コマンド処理（Ｓ４４０１４）は、当たり関連処理１４（図２４９参照）の中の１処理であり、上述した通り、受信したコマンドが示す作動内容に応じた制御を実行するための処理である。この作動内容コマンド処理（Ｓ４４０１４）では、まず、演出タイミング格納エリア２２３ｆａのデータを読み出して（Ｓ４１１０１）、読み出したデータに対応する示唆演出の開始タイミングが、今回の作動内容コマンドにより通知された作動部材の作動タイミングに一致するか否かを判別する（Ｓ４１１０２）。このＳ４１１０２の処理では、演出タイミングとしてＶ入賞率５０％期間が設定されている状態で、上開閉扉６７５５ｂＵの閉鎖を示す作動内容コマンドを受信した場合、および演出タイミングとしてＶ入賞率１００％期間が設定されている状態で、下開閉扉６７５５ｂＤの開放を示す作動内容コマンドを受信した場合に、演出タイミングに一致したと判別する。

【１８３６】

Ｓ４１１０２の処理において、コマンドにより通知された作動内容の作動タイミングと、示唆演出の開始タイミングとが一致したと判別した場合は（Ｓ４１１０２：Ｙｅｓ）、示唆演出の実行を設定して（Ｓ４１１０３）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ４１１０２の処理において、コマンドにより通知された作動内容の作動タイミングと、示唆演出の開始タイミングとが一致していないと判別した場合は（Ｓ４１１０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１８３７】

次に、図２５２を参照して、本第１１実施形態における変動表示設定処理１４（Ｓ４１９４）の詳細について説明する。この変動表示設定処理１４（Ｓ４１９４）は、メイン処理１４（図２４１参照）の中の１処理であり、上述した通り、第１０実施形態（および第１実施形態）における変動表示設定処理（図３８参照）に代えて実行される処理である。この第１１実施形態における変動表示設定処理１４（Ｓ４１９４）のうち、Ｓ４５０１～

Ｓ４５０９の各処理では、それぞれ第１０実施形態（および第１実施形態）における変動表示設定処理（図３８参照）のＳ４５０１～Ｓ４５０９の各処理と同一の処理が実行される。

【１８３８】

また、本第１１実施形態における変動表示設定処理１４（図２５２参照）では、Ｓ４５０４の処理が終了すると、次に、Ｓ４５０４の処理において設定した変動パターン（変動表示演出）が、操作応援演出を伴う変動パターンであるか否かを判別し（Ｓ４５４１）、操作応援演出を伴う変動パターンであると判別した場合は（Ｓ４５４１：Ｙｅｓ）、操作応援演出の設定を行うための応援演出設定処理を実行して（Ｓ４５４２）、処理をＳ４５４３へと移行する。応援演出設定処理（Ｓ４５４２）の詳細については、図２５３を参照して後述する。一方、Ｓ４５４１の処理において、操作応援演出を伴う変動パターンではないと判別した場合は（Ｓ４５４１：Ｎｏ）、Ｓ４５４２の処理をスキップして、処理をＳ４５４３へと移行する。

【１８３９】

Ｓ４５４３の処理では、ミニキャラ予告演出の実行可否、および実行タイミングを抽選するためのアクションタイミング決定処理を実行して（Ｓ４５４３）、処理をＳ４５０５へと移行する。このアクションタイミング決定処理（Ｓ４５４３）の詳細については、図２５４を参照して後述する。

【１８４０】

次に、図２５３を参照して、上述した応援演出設定処理（Ｓ４５４２）の詳細について説明する。この応援演出設定処理（Ｓ４５４２）は、上述した通り、操作応援演出の設定を行うための処理である。この応援演出設定処理（Ｓ４５４２）では、まず、応援演出フラグ２２３ｆｃをオンに設定し（Ｓ４１２０１）、次に、押下回数カウンタ２２３ｆｅの値を読み出す（Ｓ４１２０２）。そして、読み出した押下回数カウンタ２２３ｆｅの値から、前回の操作応援演出が設定された変動表示における１の操作応援演出の平均の押下回数（Ａ）を算出する（Ｓ４１２０３）。ここで、操作応援演出は、変動種別に応じて、１の変動期間の間に２～４回実行される。具体的には、ノーマルリーチの変動パターンでは、ノーマルリーチに発展する前、およびノーマルリーチに発展した後の２回実行され、スーパーリーチの変動パターンでは、ノーマルリーチに発展する前、ノーマルリーチに発展した後、およびスーパーリーチに発展した後の３回実行され、スペシャルリーチの変動パターンでは、ノーマルリーチに発展する前、ノーマルリーチに発展した後、スーパーリーチに発展した後、およびスペシャルリーチに発展した後の４回実行される。Ｓ４１２０３の処理では、前回実行された操作応援演出を伴う変動表示の変動種別がノーマルリーチであれば、押下回数カウンタ２２３ｆｅの値を２で割った値を平均の操作回数（Ａ）として算出し、スーパーリーチであれば、３で割った値を平均の操作回数（Ａ）として算出し、スペシャルリーチであれば、押下回数カウンタ２２３ｆｅの値を４で割った値を平均の操作回数（Ａ）として算出する。

【１８４１】

Ｓ４１２０３の処理が終了すると、次に、Ｓ４１２０３の処理で算出した平均の操作回数（Ａ）が５以下の値である（即ち、前回の操作応援演出における遊技者の平均の操作回数が５回以下である）か否かを判別し（Ｓ４１２０４）、５以下であると判別した場合は（Ｓ４１２０４：Ｙｅｓ）、操作頻度フラグ２２３ｆｆに「操作頻度少」を示す「０２Ｈ」を設定して（Ｓ４１２０５）、処理をＳ４１２０９へと移行する。一方、Ｓ４１２０４の処理において、平均の操作回数（Ａ）が５よりも大きい値であると判別した場合は（Ｓ４１２０４：Ｎｏ）、次に、平均の操作回数（Ａ）が９以下の値であるか否かを判別する（Ｓ４１２０６）。

【１８４２】

Ｓ４１２０６の処理において、平均の操作回数（Ａ）が９以下の値であると判別した場合は（Ｓ４１２０６：Ｙｅｓ）、操作頻度フラグ２２３ｆｆに「操作頻度中」を示す「０１Ｈ」を設定して（Ｓ４１２０７）、処理をＳ４１２０９へと移行する。一方、Ｓ４１２

０６の処理において、平均の操作回数（Ａ）が１０以上の値であると判別した場合は（Ｓ４１２０６：Ｎｏ）、操作頻度フラグ２２３ｆｆに「操作頻度多」を示す「００Ｈ」を設定して（Ｓ４１２０８）、処理をＳ４１２０９へと移行する。Ｓ４１２０９の処理では、押下回数カウンタ２２３ｆｅの値を０にリセットして（Ｓ４１２０９）、本処理を終了する。

【１８４３】

この応援演出設定処理（図２５３参照）を実行することにより、前回の操作応援演出を伴う変動表示における遊技者の押下の傾向を元に、操作頻度フラグ２２３ｆｆを更新することができる。よって、実際に操作応援演出が開始されて中央ボタンＣＢが押下された場合に、操作の傾向に応じて適切に文字態様を設定することができる。

【１８４４】

なお、本第１１実施形態では、押下回数カウンタ２２３ｆｅの値を次に操作応援演出が実行される変動表示の開始タイミングとなるまで保持しておき、その保持しておいた押下回数カウンタ２２３ｆｅの値に応じて、操作応援演出が設定された変動表示の開始時に操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態を設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、操作応援演出が設定された変動表示の終了時に、押下回数カウンタ２２３ｆｅの値に基づいて操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態を設定しておき、操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態のみを、次回に操作応援演出が設定された変動表示が実行されるまで保持しておく構成としてもよい。このように構成することで、変動開始時における処理負荷を軽減することができる。また、本第１１実施形態では、単純に操作有効期間の間に中央ボタンＣＢを押下した回数をカウントして、遊技者の操作回数の傾向を判別する構成としていたが、遊技者の押下の傾向の判別方法はこれに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、操作有効期間における前半で中央ボタンＣＢを押下する傾向が高いか、後半で中央ボタンＣＢを押下する傾向が高いか、まんべんなく押下する傾向かを判別して、遊技者が押下する傾向が高いと判別される期間と、そうでない期間とで発展若しくは大当たりの期待度が高い文字態様の決定割合を切り替える構成としてもよい。押下の傾向が高い期間に期待度が高い文字態様の決定割合を高くすることで、遊技者毎の傾向に応じた適切な表示態様を設定することができる。また、逆に、遊技者が押下する傾向が低い期間に期待度が高い文字態様の決定割合を高くすることにより、通常とは異なる押下方法を試してみようと遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８４５】

次に、図２５４を参照して、上述したアクションタイミング決定処理（Ｓ４５４３）について説明する。このアクションタイミング決定処理は、上述した通り、ミニキャラ予告演出の実行可否、および実行タイミングを抽選するための処理である。このアクションタイミング決定処理（Ｓ４５４３）では、まず、今回の変動パターンが小当たりの変動パターンであるか否かを判別し（Ｓ４１３０１）、小当たりの変動パターンではないと判別した場合は（Ｓ４１３０１：Ｎｏ）、次いで、短外れの変動パターンであるか否かを判別する（Ｓ４１３０２）。Ｓ４１３０２の処理において、短外れの変動パターンであると判別した場合は（Ｓ４１３０２：Ｙｅｓ）、ミニキャラ予告演出を実行する可能性が無い変動パターンであるため、そのまま本処理を終了する。

【１８４６】

一方、Ｓ４１３０２の処理において、短外れの変動パターンではないと判別した場合は（Ｓ４１３０２：Ｎｏ）、ミニキャラ予告演出の演出態様（アクションタイミング）を決定するためのデータテーブルとして、非小当たり用テーブル２２２ｆｂ３（図２３７（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ４１３０３）、処理をＳ４１３０７へと移行する。

【１８４７】

これに対し、Ｓ４１３０１の処理において、今回実行する変動パターンが小当たりの変動パターンであると判別した場合は（Ｓ４１３０１：Ｙｅｓ）、Ｖチャレンジ小当たりに対応する変動パターンであるか否かを判別し（Ｓ４１３０４）、Ｖチャレンジ小当たりに

対応する変動パターンであると判別した場合は（Ｓ４１３０４：Ｙｅｓ）、ミニキャラ予告演出の演出態様（アクションタイミング）を決定するためのデータテーブルとして、Ｖチャレンジ小当たり用テーブル２２２ｆｂ１（図２３６（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ４１３０５）、本処理を終了する。

【１８４８】

一方、Ｓ４１３０４の処理において、今回の変動パターンがＶチャレンジ小当たりに対応する変動パターンではないと判別した場合は（Ｓ４１３０４：Ｎｏ）、ミニキャラ予告演出の演出態様（アクションタイミング）を決定するためのデータテーブルとして、通常小当たり用テーブル２２２ｆｂ２（図２３７（ａ）参照）を読み出して（Ｓ４１３０６）、処理をＳ４１３０７へと移行する。

【１８４９】

Ｓ４１３０７の処理では、Ｓ４１３０３，Ｓ４１３０５、またはＳ４１３０６のいずれかの処理により読み出されたテーブルから、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値に対応する演出態様（ミニキャラ予告演出の実行可否、および実行する場合のアクションタイミング）を特定し（Ｓ４１３０７）、次いで、Ｓ４１３０７の処理においてミニキャラ予告演出の実行が特定されたかを判別する（Ｓ４１３０８）。Ｓ４１３０８の処理において、ミニキャラ予告演出の実行が特定されたと判別した場合は（Ｓ４１３０８：Ｙｅｓ）、ミニキャラフラグ２２３ｆｇをオンに設定し（Ｓ４１３０９）、Ｓ４１３０７の処理で特定した演出態様に対応するアクションタイミングを示すデータをアクションタイミング格納エリア２２３ｆｈに格納して（Ｓ４１３１０）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ４１３０８の処理において、ミニキャラ予告演出の実行が特定されていない（ミニキャラ予告演出を実行しない）と判別した場合は（Ｓ４１３０８：Ｎｏ）、Ｓ４１３０９，Ｓ４１３１０の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。このアクションタイミング決定処理（図２５４参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果に応じて適切な演出態様を設定することができる。

【１８５０】

＜第１１実施形態における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図２５５、および図２５６を参照して、本第１１実施形態における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図２５５を参照して、本第１１実施形態における表示制御装置１１４のコマンド判定処理１４（Ｓ６３１１）について説明する。このコマンド判定処理１４（Ｓ６３１１）は、第１０実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４２参照）に代えて実行される処理であり、第１０実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４２参照）と同様に、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。

【１８５１】

この第１１実施形態におけるコマンド判定処理１４（Ｓ６３１１）のうち、Ｓ６４０１～Ｓ６４２０の各処理では、それぞれ第１０実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４２参照）のＳ６４０１～Ｓ６４２０の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１１実施形態におけるコマンド判定処理１４（Ｓ６３１１）では、Ｓ６４１８の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信した未処理のコマンドの中に、エラーコマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に表示用アクションコマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ６４３１）。Ｓ６４３１の処理において、未処理のコマンドの中に表示用アクションコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ６４３１：Ｙｅｓ）、表示用アクションコマンドが示すミニキャラＭＣのアクションを表示させるためのアクションコマンド処理を実行して（Ｓ６４３２）、本処理を終了する。一方、Ｓ６４３１の処理において、未処理のコマンドの中に表示用アクションコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ６４３１：Ｎｏ）、処理をＳ６４２０へと移行する。このアクションコマンド処理（Ｓ６４３２）の詳細について、図２５６を参照して説明する。

【１８５２】
図２５６は、アクションコマンド処理（Ｓ６４３２）を示すフローチャートである。このアクションコマンド処理（Ｓ６４３２）では、まず、音声ランプ制御装置１１３から受信した表示用アクションコマンドによって通知されたアクションに対応するアクションデータをアクションデータテーブルから読み出して（Ｓ８００１）、その読み出したアクションデータを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに既に格納されているデータに対して、現状のポインタ２３３ｆの値を起点として追加する（Ｓ８００２）。
【１８５３】
Ｓ８００２の処理が終了すると、設定したアクションデータ（表示データテーブル）に対応する転送用アクションデータテーブルを決定して、その決定した転送用アクションデータテーブルに規定された内容を、転送データテーブルバッファ２３３ｅに対して、現在のポインタ２３３ｆの値を起点として追加し（Ｓ８００３）、本処理を終了する。
【１８５４】
このアクションコマンド処理（図２５６参照）を実行することにより。表示用アクションコマンドにより通知された内容のアクションを表示させるための表示データを、表示データテーブルバッファ２３３ｄや転送データテーブルバッファ２３３ｅに対して正確に追加することができるので、既に設定されている変動表示演出の表示態様に影響を与えずに、好適にミニキャラ予告演出を実行することができる。
【１８５５】
以上説明した通り、第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、操作応援演出やミニキャラ予告演出、中央ルート示唆演出等の、多様な興趣演出を実行可能に構成している。操作応援演出は、演出期間の間に特定条件が成立する（遊技者が中央ボタンＣＢを押下する）毎に、表示態様により各種期待度を示唆する文字画像が表示される演出である。この操作応援演出を実行することにより、実行中の変動演出における各種期待度を知りたいと考える遊技者に対して、特定条件が成立し易くなるように遊技を行わせる（積極的に中央ボタンＣＢを押下（操作）させる）ことができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。また、操作応援演出は、同一の変動演出（変動表示）に対して複数回実行されるように構成し、操作応援演出が実行されるタイミング（全ての発展が完了する前であるか、後であるか）に応じて、中央ボタンＣＢを遊技者が押下した際に表示される文字態様の選択比率が可変するように構成した。より具体的には、全ての発展が完了する前に実行された操作応援演出においては、特別図柄の抽選結果によらず、発展の期待度が高くなる文字態様（黒のストライプ柄や赤のストライプ柄）に設定される割合が高くなる一方で、大当たりとなる期待度が高くなる文字態様に設定される割合が極めて低くなる。これにより、最後の発展が完了するよりも前に実行される操作応援演出においては、大当たりの場合も外れの場合も表示される文字態様に差がほぼ生じないので、少なくとも最後の発展が完了するまでは遊技者に対して大当たりに対する期待感を損ねずに遊技を行わせることができる。また、大当たりとなる期待度が高くなる文字態様の選択率は低いものの、選択された場合には大当たりとなる期待度が高まるため、毎回の操作応援演出において、大当たりとなる期待度が高まる文字態様が表示されることを期待して中央ボタンＣＢを押下させることができる。よって、遊技者の操作応援演出に対する参加意欲を向上させることができる。また、本第１１実施形態では、操作応援演出において遊技者が中央ボタンＣＢを押下した回数をカウントし、１の操作応援演出における平均の操作回数を算出する構成としている。そして、平均の操作回数に応じて、中央ボタンＣＢに対する押下１回当たりの各文字態様の選択比率を異ならせる構成としている。即ち、押下の頻度が少ない遊技者が遊技を行っている場合は、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様や、発展の期待度が高いことを示す文字態様の選択比率を高くする一方で、押下の頻度が多い遊技者が遊技を行っている場合は、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様や、発展の期待度が高いことを示す文字態様の選択比率を低くする構成とした。このように構成することで、遊技者の操作の傾向によらず、操作応援演出において期待度が高いことを示す文字態様の表示回数を同等にすることができるので、より好適な演出を実現することがで

きる。更に、変動表示毎に遊技者が故意に操作の傾向を異ならせる遊技方法を行うことにより、独特の遊技性を実現することができる。即ち、操作応援演出が実行されるまでの間における変動表示演出の態様から、大当たりの期待度が低いと判断した場合に、操作応援演出に参加しないという遊技方法を選択する一方で、大当たりの期待度が高そうだと判断した場合にのみ操作応援演出に対して参加するという遊技方法を選択することで、遊技者が操作応援演出に参加する際に、操作頻度が少ない遊技者であると判別されて文字態様が抽選される可能性が高くなる。つまり、遊技者が操作応援演出に参加する際は、高い確率で、大当たりの場合に期待度の高い文字態様が選択され易くなる状態を形成することができるので、操作応援演出に対してまんべんなく参加した場合よりも、期待度が高い文字態様の表示確率を高めることができる。よって、大当たりとなるか否かをより正確に予測することができる遊技性を提供することができる。

【１８５６】

また、ミニキャラ予告演出は、Ｖチャレンジの実行を示唆する演出の一種である。このミニキャラ予告演出では、ミニキャラＭＣが第１から第３の全てのアクションを完了することによりＶチャレンジが実行されることを遊技者に報知する演出態様となっている。また、ミニキャラ予告演出には、Ｖチャレンジが実行される期待度が異なる複数の種別（低期待度、中期待度、および高期待度）が設けられており、ミニキャラＭＣのアクションの内容自体は同一であるが、アクションが実行されるタイミングが期待度毎に異なって構成されている。これにより、ミニキャラＭＣのアクションを表示させるために用いる画像データ自体は共通化することができるので、表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４の記憶容量を削減することができる。更に、ミニキャラ予告演出が設定された変動表示において、高期待度用のアクションタイミングが設定された場合、より期待度の高いリーチ演出に発展するタイミングをまたいで第１アクションが実行される。よって、第１アクションの進行状況と、第３図柄の変動表示の態様とを比較して確認した遊技者に対して、より期待度の高いリーチ演出に発展するか否かが確定するタイミングよりも第１アクションの終了タイミングの方が後になりそうだと感じさせることができる。ここで、本第１１実施形態では、ミニキャラＭＣのアクションの途中で変動表示が終了することはないようにアクションタイミングが設定される。よって、この仕様を理解して遊技を行っている遊技者に対して、実際に演出が発展するタイミングになるよりも前に、発展することを察知させることができる。従って、変動表示の進行状況と、ミニキャラＭＣのアクションの進行状況とを比較しながら遊技を行うという斬新な楽しみ方を遊技者に対して提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８５７】

更に、中央ルート示唆演出は、Ｖ入賞率５０％期間、若しくはＶ入賞が発生することで時短大当たりとなる種別の小当たりにおけるＶ入賞率１００％期間に同期して実行される演出である。つまり、遊技球が抽選装置６７５５へと入球することにより、振分回転体６７５５ｆへと流下し易くなる期間、若しくは右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと振り分けられ、且つ、時短状態が付与され易くなる期間を示唆する演出である。この中央ルート示唆演出を実行することで、中央ルート示唆演出の実行中に抽選装置６７５５へと遊技球を入球させたいと強く期待して遊技を行わせることができる。よって、抽選装置６７５５に対する遊技球の入球タイミングと、中央ルート示唆演出の実行状況（第３図柄表示装置８１の表示態様）とを比較して時短状態となるか否かを予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８５８】

本第１１実施形態では、変動表示単位で中央ボタンＣＢに対する操作の頻度を判別して操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態を更新する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、操作応援演出単位で操作の頻度を判別して操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態を更新する構成としてもよい。これにより、遊技者の押下の傾向をより正確に判断することができるので、各文字態様の選択割合をより好適に設定することができる。

【１８５９】

本第１１実施形態では、特別図柄の抽選結果（大当たりであるか否か）、および発展完了フラグ２２３ｆｄの状態が同一であれば、文字態様選択テーブル２２２ｆａから毎回同一のデータテーブルが読み出される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の抽選結果と、発展完了フラグ２２３ｆｄの状態との組合せ毎に複数のテーブルを規定しておき、抽選により１のテーブルが選択されるように構成してもよい。即ち、当たりであるにもかかわらず、文字態様として緑文字や赤文字が選択され難いテーブルが選択されたり、外れであるにもかかわらず、緑文字や赤文字が比較的選択され易いテーブルが選択され得る構成としても良い。このように構成することで、演出態様をより多様化させることができる。また、特別図柄の抽選結果と、発展完了フラグ２２３ｆｄの状態との組合せのみに応じてテーブルを可変させるのではなく、例えば、変動パターンや選択された変動表示演出の態様に応じて異なるテーブルを参照して文字態様を決定する構成としてもよい。更に、本第１１実施形態では、発展完了フラグ２２３ｆｄの状態として、全ての発展が完了しているか否かの２つの状態のみを取り得る構成としていたが、それぞれの発展段階で参照されるテーブルを切り替える構成としてもよい。

【１８６０】

本第１１実施形態では、当たりか外れかによって文字態様選択テーブル２２２ｆａから選択されるテーブルを異ならせる構成としていたが、当たり、Ｖチャレンジ小当たり、および外れ（通常小当たり含む）の３パターンでそれぞれ選択されるテーブルを異ならせる構成としても良い。この場合において、当たりや外れの場合よりも、Ｖチャレンジ小当たりの場合に設定され易い文字態様（例えば、黄文字）を設ける構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか、小当たりであるか、外れであるかを遊技者に予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、Ｖチャレンジ小当たりとなった場合におけるＶ入賞率に応じて、文字態様の選択比率を可変させる構成としてもよい。

【１８６１】

本第１１実施形態では、Ｖチャレンジ小当たりである場合には、小当たり種別によらず、ミニキャラ予告演出のアクションタイミングを共通のテーブルを参照して決定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、Ｖチャレンジ小当たりに当選するか否かだけで無く、Ｖチャレンジ小当たりの小当たり種別（Ｖ入賞率）も加味してアクションタイミングを選択するように構成してもよい。このように構成することで、ミニキャラＭＣのアクションのタイミングからＶチャレンジ小当たりの種別まで予測可能な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８６２】

本第１１実施形態では、操作応援演出の実行期間（操作応援演出が終了されるまでの残り時間）を遊技者に対して示唆（報知）していなかったが、操作応援演出の実行期間をタイマ表示やインジケータ表示等によって遊技者に示唆（報知）する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対して容易に操作応援演出の実行期間を把握させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。この場合において、操作応援演出の実行期間を、文字画像８１４によって表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、中央ボタンＣＢに対する押下が検出された時点における操作応援演出の残りの演出期間を判別して、残りの演出期間に応じた文字を模した文字画像８１４を表示させる構成としてもよい。即ち、残り１．２秒の段階で中央ボタンＣＢが押下された場合に、「１．２」という文字を模した文字画像を、押下時の抽選により決定された文字態様で表示させる構成としてもよい。また、例えば、残り時間が少なくなる程、鳥を模したキャラクタ８１３が透過した見た目の態様となっていき、操作応援演出の実行期間が経過した時点でキャラクタ８１３が完全に透過して見えなくなるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者に対して操作応援演出の残り時間を容易に理解させることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【１８６３】

＜第１２実施形態＞

次に、図２５７から図２６７を参照して、第１２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、操作応援演出において、遊技者が中央ボタンＣＢを押下する毎に、大当たりとなる期待度や発展することに対する期待度を示唆する文字画像８１４の文字態様を表示させる構成としていた。そして、操作応援演出の実行期間の開始１秒前から、終了１秒後までの間の期間は、中央ボタンＣＢの周囲に配設されている非演出用ボタンに対する操作が制限される（２回以上押下しなければ押下を検出したボタンに対応する設定変更が行われない）ように構成した。

【１８６４】

これに対して第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、操作応援演出の実行期間において、操作応援演出に参加するか、パチンコ機１０の設定を変更するかを、操作ボタン２３０に対する操作によって遊技者に選択させることが可能に構成した。これにより、操作応援演出に参加しようとした遊技者が操作を誤ってしまい、意に反してパチンコ機１０の設定が変更されてしまうことをより確実に防止（抑制）することができる。

【１８６５】

また、上述した第９～第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、小当たりにおいて、１球以上の遊技球が抽選装置６７５５へと入球した後で入球した全ての遊技球が排出されるか、または、小当たりの開始から８秒間が経過した場合に小当たり遊技の終了条件が成立したとして、小当たりを終了させる構成としていた。しかしながら、この構成では、例えば、抽選装置６７５５へと入球した遊技球を、磁石等を用いて有利な流路（中央ルート）へと強制的に誘導させる不正行為が可能となってしまう虞がある。即ち、抽選装置６７５５へと入球した遊技球を遊技盤１３の手前側（ガラスユニット１６の手前側）から磁石の引力によって引き寄せることで、遊技球を誘導流路６７５５ｂに対して浮かせ、上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃの開閉状況とは無関係にこれらの上方を通過させて振分回転体６７５５ｆへと誘導する不正行為が行われる可能性があった。

【１８６６】

これに対して第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、磁石等を用いて遊技盤１３の手前側から遊技球を引き寄せる不正行為に対する抑制を図るために、上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃを、ガラスユニット１６の手前側から発せられる磁力による引力の影響を受け難い配置とした。また、抽選装置６７５５へと入球した遊技球を、磁石等を用いて強制的に振分回転体６７５５ｆ側の流路へと誘導された遊技球が振分回転体６７５５ｆによっていずれかの入球口へと入球するよりも前に小当たりが終了されるように小当たり有効期間を設定する構成とした。つまり、抽選装置６７５５に入球した全ての遊技球がいずれかの入球口まで到達していなかった（抽選装置６７５５内に残存していた）としても、小当たりの開始から特定期間（例えば、６．５秒間）が経過した時点で小当たりを終了させる構成とした。言い換えれば、磁力等の外力を介さずに（重力や誘導流路６７５５ｂの傾斜のみによって）抽選装置６７５５内を流下した遊技球がいずれかの入球口へと容易に入球可能となる一方で、磁石等により流下方向を強制的に（無理矢理）可変させて本来とは異なる方向に誘導された遊技球がいずれかの入球口へと到達することが困難となる有効期間を設定する構成とした。

【１８６７】

この第１２実施形態におけるパチンコ機１０が、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、抽選装置６７５５の内部構造が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１８６８】

まず、図２５７を参照して、第１２実施形態におけるパチンコ機１０の抽選装置６７５５の内部構造について説明する。図２５７は、抽選装置６７５５の誘導流路６７５５ｂの上面図である。図２５７に示した通り、本第１２実施形態における誘導流路６７５５ｂのうち、開閉扉６７５５ｂＵや、球排出扉６７５５ｃ（およびその下方に設けられている排出領域６７５５ｄ）、および球止め部６７５５ｅは、誘導流路６７５５ｂにおける他の部分に比較して正面視奥側に設けられている。このため、遊技盤１３におけるガラスユニット１６よりも手前側から磁石等によって遊技球を振分回転体６７５５ｆへと誘導しようとした場合に、上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃへと遊技球が到達する前後でガラスユニット１６に対する距離を長くすることができる。即ち、磁石等により上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃが開放されている状態（正規の遊技方法では振分回転体６７５５ｆに到達し得ない状態）において遊技球を振分回転体６７５５ｆへと誘導しようとした場合に、開放状態の上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃに到達した段階で磁石と遊技球との距離が最も離れるように構成することができる。つまり、開放状態の上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃに遊技球を到達させた段階で、遊技球に作用する磁力を最も弱めることができるので、開放状態の上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃを介して右アウト口６７５５ｂＯや排出領域６７５５ｄへと遊技球が落下し易くなるように構成できる。これにより、磁石等を用いて振分回転体６７５５ｆへと不正に遊技球を到達させる不正行為を成功し難くすることができるので、不正行為に対する抑制を図ることができる。よって、不正行為によりホールに対して不測の不利益を与えてしまうことを抑制することができる。また、誘導流路６７５５ｂが直線ではなく、蛇行した形状となっていることにより、遊技球を磁石等により誘導しようとした場合に、振分回転体６７５５ｆまで誘導するのに要する期間をより長くすることができる。よって、不正行為により振分回転体６７５５ｆへと誘導された遊技球がいずれかの入球口へと誘導されるよりも前に、小当たり遊技を終了させることができる。従って、不正行為に対する抑止効果をより高めることができる。

【１８６９】

次に、図２５８、および図２５９を参照して、本第１２実施形態における操作応援演出の表示態様について説明する。まず、図２５８（ａ）は、本第１２実施形態における操作応援演出の開始時における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図２５８（ａ）に示した通り、本第１２実施形態における操作応援演出が実行されると、鳥を模したキャラクタ８１３の下方に、「応援」という文字が表示された応援ボタン画像８１５ａと、その応援ボタン画像８１５ａの下方に表示され、「音量設定」という文字が表示された音量設定ボタン画像８１５ｂと、応援ボタン画像８１５ａと音量設定ボタン画像８１５ｂとの間に表示され、上向き略正三角形形状の上ボタン画像８１５ｃと、その上ボタン画像８１５ｃの下方に表示され、下向き略正三角形形状の下ボタン画像８１５ｄと、が表示される。また、応援ボタン画像８１５ａが発光した見た目となるように設定される。これらの表示内容により、上ボタンＵＢを押下することにより「応援」という項目を選択することができること（即ち、操作応援演出に参加するという選択を行うことができること）、および下ボタンＤＢを押下することにより「音量設定」という項目を選択することができること（即ち、音量設定の変更を行うことができること）を遊技者に対して直感的に理解させることができる。また、応援ボタン画像８１５ａが光った見た目の表示態様に設定されることにより、「応援」という項目が選択されていることを遊技者に対して直感的に理解させることができる。

【１８７０】

なお、本第１２実施形態では、表示領域ＨＲ１１において表示される文字画像８１４の文字態様だけでなく、応援ボタン画像８１５ａの表示態様（発光色）によっても、大当たりとなる期待度を示唆することが可能に構成されている。詳細については後述するが、この応援ボタン画像８１５ａの表示態様による大当たり期待度の示唆は、操作を全く行わない遊技者が遊技を行っている場合の方が発生し易くなる（大当たりの場合に期待度の高い発光色に設定される割合が高くなる）ように構成している。これにより、操作応援演出に

参加しない遊技者に対しても、大当たり期待度を示唆することができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８７１】

図２５８（ｂ）は、「応援」という項目が選択された状態（応援ボタン画像８１５ａが光った見た目に設定されている状態）において更に遊技者が上ボタンＵＢを押下した場合における第３図柄表示装置８１の表示態様を示した図である。図２５８（ｂ）に示した通り、「応援」という項目が選択された状態で遊技者が上ボタンＵＢを押下すると、文字態様選択テーブル２２２ｆａを用いた抽選により文字態様が決定されて、その決定された文字態様の文字画像８１４が表示される。即ち、「応援」という項目が選択された状態で遊技者が上ボタンＵＢを押下する毎に、上述した第１１実施形態において中央ボタンＣＢを押下した場合と同様、大当たりや発展に対する期待度を示唆する文字画像を表示させることができる。操作応援演出の開始時の設定を「応援」という項目が選択された状態にしておくことにより、上述した第１１実施形態と同様の操作性（操作応援演出の開始時の状態において特定のボタン（上ボタンＵＢ）を押下する毎に文字画像を表示させることが可能となる操作性）を実現することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

【１８７２】

一方、図２５９（ａ）に示した通り、「応援」という項目が選択された状態において遊技者が下ボタンＤＢを押下すると、応援ボタン画像８１５ａが光った見た目から消灯した見た目に変更されると共に、音量設定ボタン画像８１５ｂが消灯した見た目から発光した見た目に変更される。即ち、「音量設定」という項目が選択された状態に変更される。更に、表示領域ＨＲ１１における正面視右方向に、横長略長方形形状の表示領域８１６が形成される。この表示領域８１６には、図２５９（ａ）に示した通り、現在の音量の設定を示す画像が表示される。即ち、スピーカーを模した画像が表示されると共に、そのスピーカーを模した画像の下方に、現在の音量設定をバーの長さに応じて５段階で表示する音量バーＳＢが表示される。音量バーＳＢは、大きい音量の設定になるほど斜線を付されたバーの個数が増加していき、小さい音量の設定になるほど斜線を付されたバーの個数が減少していく。なお、図２５９（ａ）では、音量バーＳＢを構成する５個のバーのうち、左から３つのバーが斜線を付された表示態様に設定されているので、音量設定が５段階中３段階に設定された状態を示している。音量バーＳＢの示す音量設定（斜線が付されたバーの個数）が左詰で表示されることにより、左ボタンＬＢを押下することで斜線を付されたバーの個数を減少させることができること、および右ボタンＲＢを押下することで斜線を付されたバーの個数を増加させることができることを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、音量設定の変更方法を遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１８７３】

図２５９（ｂ）は、「音量設定」の項目が選択された状態において遊技者が右ボタンＲＢを押下した場合の表示態様を示した図である。図２５９（ｂ）に示した通り、「音量設定」の項目が選択された状態において遊技者が右ボタンＲＢを押下すると、斜線を付されて表示されたバーの個数が１個増加する。即ち、押下の直前まで表示されていた３つの斜線を付されたバーの右側に、追加で１個、斜線を付されたバーが表示される。この表示態様の変化により、音量設定の変更が正常に実行されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１８７４】

このように、本第１１実施形態における操作応援演出では、上ボタンＵＢおよび下ボタンＤＢに対する操作（押下）に応じて、「応援」という項目と、「音量設定」という項目とを遊技者に選択させることが可能に構成している。そして、「応援」という項目が選択された状態においては、「応援」に対応する上ボタンＵＢを押下する毎に文字画像８１４の表示が設定される一方で、「音量設定」に対応する右ボタンＲＢや左ボタンＬＢを押下

したとしても、何らの設定変更も行われないように構成した。一方、「音量設定」という項目が選択された状態においては、右ボタンＲＢや左ボタンＬＢを押下することにより音量設定を変更することが可能となる一方で、上ボタンＵＢを押下したとしても文字画像８１４が表示されないように構成した。このように構成することで、操作応援演出に参加しようとした遊技者が誤って右ボタンＲＢや左ボタンＬＢを押下してしまったとしても、遊技者の意に反する設定変更が実行されてしまうことを抑制することができる。また、音量設定を行おうとした遊技者が誤って上ボタンＵＢや下ボタンＤＢを押下してしまったとしても、遊技者の意に反して文字画像８１４が表示されてしまうことを防止することができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【１８７５】

なお、本第１２実施形態では、「音量設定」の項目が選択された状態において下ボタンＤＢを押下したとしても、何らの表示態様および設定の変更も行われないように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、特定の条件下においては、下ボタンＤＢに対する押下を検出した場合にも文字画像８１４の文字態様の抽選および表示が行われるように構成してもよい。より具体的には、例えば、「音量設定」の項目が選択された状態において下ボタンＤＢが所定回数（例えば、５回）以上押下された場合には、遊技者が操作応援演出に対する参加方法を誤って認識している（下ボタンＤＢを押下することで文字画像８１４が表示されると勘違いしている）と判断して、文字画像８１４の文字態様の抽選および表示を設定する構成としてもよい。このように構成することで、勘違い等により下ボタンＤＢを連続して押下してしまった遊技者に対しても、操作応援演出に参加させることができるので、遊技者の利便性をより向上させることができる。なお、この場合において、下ボタンＤＢに対する所定回数以上の押下を検出した後は、音量設定ボタン画像８１５ｂの表示態様を、応援ボタン画像８１５ａと同一の見た目に変更する構成としてもよい。このように構成することで、「音量設定」が選択されているにもかかわらず文字画像８１４が表示されるという不自然な見た目となることを防止（抑制）できるので、表示態様をより好適に設定することができる。

【１８７６】

次に、図２６０を参照して、本第１２実施形態において特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における、上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ、球止め部６７５５ｅ、および球排出扉６７５５ｃの作動パターンについて説明する。ここで、本第１２実施形態では、上述した第１１実施形態と同様に、小当たりに当選した場合に、小当たり用アタッカー６７５５ａの開閉動作の態様（開放パターン）のみを小当たり種別に応じて異ならせ、その他の作動態様（上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ、球止め部６７５５ｅ、および球排出扉６７５５ｃの作動パターン）については小当たり種別によらず共通となるように構成している。図２６０では、小当たり種別によらず共通となる、小当たり用アタッカー６７５５ａ以外の部分の作動態様について説明する。

【１８７７】

図２６０は、本第１２実施形態の小当たり遊技の実行中における上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ、球止め部６７５５ｅ、および球排出扉６７５５ｃの開閉状態の経時変化（作動パターン）を示した図である。図２６０に示した通り、上開閉扉６７５５ｂＵは、開放状態が初期状態として設定されており、小当たりの開始と同時に閉鎖状態に切り替わる。この閉鎖状態（Ｖ入賞率５０％期間）は、１秒間継続し（即ち、小当たりの開始から１秒が経過するまで継続し）、閉鎖状態に切り替わってから１秒経過時に開放状態に切り替わる。その後、小当たりの開始から１．２秒間経過時点まで上開閉扉６７５５ｂＵは開放状態に維持され、１．２秒経過時点から１．４秒経過時点までの間、再び閉鎖状態（Ｖ入賞率５０％期間）に切り替わる。そして、小当たりの開始から１．４秒が経過した時点で、再度、開放状態に切り替わり、以降は小当たり終了まで開放状態が維持される。即ち、小当たり開始直後から１秒経過時点までの間、および１．２秒経過時点から１．４秒経過時点までの間に抽選装置６７５５の内部に入球した遊技球は、閉鎖されている上開閉扉６７５５ｂＵの上面を転動して振分回転体６７５５ｆ側へと流下し（図２１１（

ａ）参照）、その他の期間において抽選装置６７５５の内部に入球した遊技球は誘導流路６７５５ｂ２へと流入して、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶ、または右アウト口６７５５ｂＯへと誘導される（図２１１（ｂ），（ｃ）参照）。即ち、本第１２実施形態では、第１１実施形態に比較して、Ｖ入賞率５０％期間が早期に終了するように構成している。なお、本第１２実施形態では、小当たりの開始から６．５秒間が経過した時点で、抽選装置６７５５内に遊技球が残存していたとしても、小当たりを強制的に終了させる構成としている。これにより、磁石等により無理矢理に遊技球の進行経路を代えて、振分回転体６７５５ｆへと遊技球を誘導させるという、比較的時間を要する不正行為が行われた場合等に、振分回転体６７５５ｆによって遊技球がいずれかの入球口へと振り分けられるよりも前に小当たりを強制終了させることができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができる。

【１８７８】

また、図２６０に示した通り、下開閉扉６７５５ｂＤは、閉鎖状態が初期状態として設定されており、小当たりの開始から１．６秒間が経過するまでの間、閉鎖状態が維持される。そして、小当たりの開始から１．６秒間が経過した時点で、開放状態（Ｖ入賞率１００％期間）に切り替わる。これにより、誘導流路６７５５ｂ２へと流入した遊技球が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球可能な状態となる。この下開閉扉６７５５ｂＤの開放状態は、０．２秒間の間継続し、小当たり開始から１．８秒経過時に閉鎖状態に切り替わる。その後は、小当たり開始から２秒間が経過するまでの間、下開閉扉６７５５ｂＤが閉鎖状態に保たれ、２秒経過時点で再度、開放状態（Ｖ入賞率１００％期間）に切り替わる。この開放状態は、１秒間の間継続する。即ち、小当たりの開始から３秒間が経過する時点まで、開放状態が継続し、小当たりの開始から３秒経過時点で閉鎖状態に切り替わる。そして、以降は小当たりが終了するまでの間、閉鎖状態が維持される。

【１８７９】

また、図２６０に示した通り、球止め部６７５５ｅは、小当たりの開始から２．９秒が経過するまでの間、閉鎖状態に維持され、２．９秒経過時点（２回目のＶ入賞率５０％期間が経過した後、１．５秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態（誘導流路６７５５ｂを流下可能となる状態）に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。これに対して球排出扉６７５５ｃは、小当たりの開始から２．４秒が経過するまでの間、閉鎖状態に維持され、２．４秒経過時点（２回目のＶ入賞率５０％期間が経過した後、１秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。即ち、小当たりが開始されてから２．４秒の間は、球止め部６７５５ｅも球排出扉６７５５ｃも閉鎖された状態となるので、Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５の内部へと入球し、閉鎖された状態の上開閉扉６７５５ｂＵの上面を通過した遊技球は、全て、球止め部６７５５ｅによって誘導流路６７５５ｂ内に停留される。

【１８８０】

また、小当たりの開始から２．４秒が経過すると、球止め部６７５５ｅが閉鎖された状態で球排出扉６７５５ｃが開放されるので、球止め部６７５５ｅの右側に直接接触することにより停留されている１の遊技球以外の遊技球が、全て球排出扉６７５５ｃの開口部から排出領域６７５５ｄへと落下して外部へと排出される。即ち、Ｖ入賞率５０％期間の間に複数の遊技球が抽選装置６７５５の内部へと流入したとしても、球排出扉６７５５ｅが開放されて以降は、抽選装置６７５５の内部に停留されている遊技球が最大で１個のみの状態とすることができる。そして、球排出扉６７５５ｃが開放されてから０．５秒後に球止め部６７５５ｅが開放されるので、抽選装置６７５５の内部に残存している１個の遊技球が振分回転体６７５５ｆに向けて流下する。先に球排出扉６７５５ｃを開放させてから球止め部６７５５ｅを開放させる構成とすることにより、Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５の内部に２個以上の遊技球が入球したとしても、球止め部６７５５ｅが開放されるまでの間に、２個目以降の遊技球を排出領域６７５５ｄから外部に排出しておくことができる。よって、１の小当たりにおいて振分回転体６７５５ｆへと到達する遊技球を

、最大１個に限ることができるので、Ｖ入賞率５０％期間の間に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合におけるＶ入賞率を、毎回一定（５０％）とすることができる。

【１８８１】

このように、本第１２実施形態では、第１０および第１１実施形態に対して、Ｖ入賞率５０％期間の設定タイミングを早める構成とした。これにより、球排出扉６７５５ｃや球止め部６７５５ｅの作動のタイミングを第１０実施形態および第１１実施形態よりも早めることができるため、小当たりの終了タイミングを早めることができる。よって、Ｖ入賞率５０％期間よりも後に設定されるＶ不可期間、およびＶ入賞率１００％期間に抽選装置６７５５内に入球した遊技球を、磁石等により不正に振分回転体６７５５ｆへと誘導しようとしても、誘導した遊技球が振分回転体６７５５ｆによりいずれかの入球口へと振り分けられるよりも前に小当たりを終了させることができる。つまり、不正によりＶ入賞口へと遊技球を入球させたとしても、大当たりが実行され難くなるように構成している。よって、不正行為に対する抑止効果を高めることができる。更に、本第１２実施形態では、小当たりの開始から６．５秒間が経過したタイミング（Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５へと入球して振分回転体６７５５ｆへと流下した遊技球がいずれかの入球口へと振り分けられることが十分に可能となる長さの期間）で、小当たり遊技を強制的に修了させる構成としている。このように構成することで、正規の遊技方法で遊技を行う遊技者には影響を与えることなく、磁石等を用いた不正行為に対する抑制を図ることができる。即ち、磁石等によって遊技球を引き寄せて流下経路を強制的に変更させることにより振分回転体６７５５ｆへと到達させようとすると、遊技球が通常の動作（傾斜や重力の作用のみによって流下する動作）で振分回転体６７５５ｆまで到達する場合に比較して、振分回転体６７５５ｆへと到達するまでの期間が長くなる。小当たり開始後６．５秒間という期間は、通常の動作で振分回転体６７５５ｆまで到達した遊技球が問題無くいずれかの入球口へと振り分けられることが可能となり、且つ、磁石等による不正行為によって振分回転体６７５５ｆへと誘導された遊技球がいずれかの入球口に振り分けられることが困難（不可能）となる期間で構成されている。これにより、磁石等を用いて抽選装置６７５５内に流入した遊技球を振分回転体６７５５ｆへと強制的に誘導する不正行為を行ったとしても、遊技球が何れかの入球口へと振り分けられる前に小当たりを終了させることができるので、当該不正行為が成立しないように構成することができる。よって、不正行為によりホールに対して不測の不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

【１８８２】

＜第１２実施形態における電気的構成＞

次に、図２６１（ａ）を参照して、本第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の構成について説明する。図２６１（ａ）は、本第１２実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図２６１（ａ）に示した通り、本第１２実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成は、第１１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図２３３参照）に対して、ボタン態様選択テーブル２２２ｇａが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図２３３参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１８８３】

ボタン態様選択テーブル２２２ｇａは、操作応援演出において表示される応援ボタン画像８１５ａ（図２５８（ａ）参照）の表示態様（発光色）を選択する際に参照されるデータテーブルである。操作応援演出の開始時には、このボタン態様選択テーブル２２２ｇａが参照されて、特別図柄の抽選結果や遊技者の操作状況等に応じて１の表示態様が決定される。このボタン態様選択テーブル２２２ｇａの詳細について、図２６２、および図２６３を参照して説明する。

【１８８４】

図２６２（ａ）は、ボタン態様選択テーブル２２２ｇａの構成を示すブロック図である。図２６２（ａ）に示した通り、本第１２実施形態におけるボタン態様選択テーブル２２

２ｇａは、操作応援演出において全く操作を行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状況において、大当たりに対応する変動表示に対して設定する操作応援演出における応援ボタン画像８１５ａの発光色（ボタン色）を選択するための当たり（非操作）用テーブル２２２ｇａ１と、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状況において、大当たりに対応する変動表示に対して設定する操作応援演出における応援ボタン画像８１５ａの発光色（ボタン色）を選択するための当たり（操作）用テーブル２２２ｇａ２と、操作応援演出において全く操作を行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状況において、外れに対応する変動表示に対して設定する操作応援演出における応援ボタン画像８１５ａの発光色（ボタン色）を選択するための外れ（非操作）用テーブル２２２ｇａ３と、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状況において、外れに対応する変動表示に対して設定する操作応援演出における応援ボタン画像８１５ａの発光色（ボタン色）を選択するための外れ（操作）用テーブル２２２ｇａ４と、で少なくとも構成されている。

【１８８５】

まず、図２６２（ｂ）を参照して、当たり（非操作）用テーブル２２２ｇａ１の詳細について説明する。図２６２（ｂ）は、当たり（非操作）用テーブル２２２ｇａ１の規定内容を示した図である。図２６２（ｂ）に示した通り、当たり（非操作）用テーブル２２２ｇａ１には、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値の範囲毎に、ボタン色が対応付けて規定されている。具体的には、図２６２（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～１９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「白」が対応付けて規定されている（図２６２（ｂ）の２２２ｇａ１ａ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「白」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２００個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「白色」が設定される割合（確率）は２０％（２００／１０００）である。

【１８８６】

また、図２６２（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「２００～５９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「青」が対応付けて規定されている（図２６２（ｂ）の２２２ｇａ１ｂ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「青」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４００個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「青色」が設定される割合（確率）は４０％（４００／１０００）である。

【１８８７】

また、図２６２（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「６００～８９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「緑」が対応付けて規定されている（図２６２（ｂ）の２２２ｇａ１ｃ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「緑」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３００個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「緑色」が設定される割合（確率）は３０％（３００／１０００）である。

【１８８８】

更に、図２６２（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９００～９９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「赤」が対応付けて規定されている（図２６２（ｂ）の２２２ｇａ１ｄ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「赤」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１００個なので、操作応援演出において操作を

全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「赤色」が設定される割合（確率）は１０％（１００／１０００）である。

【１８８９】

このように、全く操作を行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状況下において、大当たり変動中に操作応援演出が実行される場合には、８０％の割合で大当たり期待度が低い「白色」以外のボタン色に設定される上に、４０％の割合で大当たり期待度が高い「緑色」や「赤色」のボタン色が設定される。即ち、全く操作を行わない傾向の遊技者が遊技を行っている場合には、大当たりとなった場合に大当たり期待度が高いボタン色を選択する割合が比較的高くなる。このように構成することで、操作応援演出に参加しない遊技者に対しても、大当たりとなる期待度を適切に示唆することができるので、操作を行わない（操作応援演出に参加しない）傾向の遊技者に対しても、操作応援演出を楽しませることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８９０】

次に、図２６２（ｃ）を参照して、ボタン態様選択テーブル２２２ｇａを構成するデータテーブルの一種である当たり（操作）用テーブル２２２ｇａ２の詳細について説明する。図２６２（ｃ）は、当たり（操作）用テーブル２２２ｇａ２の規定内容を示した図である。図２６２（ｃ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～４９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「白」が対応付けて規定されている（図２６２（ｃ）の２２２ｇａ２ａ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「白」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５００個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「白色」が設定される割合（確率）は５０％（５００／１０００）である。

【１８９１】

また、図２６２（ｃ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「５００～８９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「青」が対応付けて規定されている（図２６２（ｃ）の２２２ｇａ２ｂ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「青」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４００個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「青色」が設定される割合（確率）は４０％（４００／１０００）である。

【１８９２】

また、図２６２（ｃ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９００～９７９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「緑」が対応付けて規定されている（図２６２（ｃ）の２２２ｇａ２ｃ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「緑」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８０個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「緑色」が設定される割合（確率）は８％（８０／１０００）である。

【１８９３】

更に、図２６２（ｃ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９８０～９９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「赤」が対応付けて規定されている（図２６２（ｃ）の２２２ｇａ２ｄ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「赤」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操

作応援演出を実行する場合にボタン色として「赤色」が設定される割合（確率）は２％（２０／１０００）である。

【１８９４】

このように、操作応援演出の実行中に操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている場合には、全く操作を行わない遊技者が遊技を行っている場合に比較して、大当たり変動の実行中でも最も期待度の低い「白色」が選択される割合が高くなる上に、期待度の高いボタン色の選択割合が１０％と大幅に低くなる。よって、ボタン色から大当たりとなる期待度を予測することが困難になるので、操作応援演出において積極的に押下を行うことで、表示される文字画像８１４の文字態様から大当たり期待度を予測しようと考えさせることができる。従って、遊技者の操作応援演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【１８９５】

次に、図２６３（ａ）を参照して、外れ（非操作）用テーブル２２２ｇａ３の詳細について説明する。図２６３（ａ）は、外れ（非操作）用テーブル２２２ｇａ３の規定内容を示した図である。図２６３（ａ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～７９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「白」が対応付けて規定されている（図２６３（ａ）の２２２ｇａ３ａ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「白」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８００個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で外れとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「白色」が設定される割合（確率）は８０％（８００／１０００）である。

【１８９６】

また、図２６３（ａ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「８００～９４９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「青」が対応付けて規定されている（図２６３（ａ）の２２２ｇａ３ｂ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「青」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１５０個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で外れとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「青色」が設定される割合（確率）は１５％（１５０／１０００）である。

【１８９７】

また、図２６３（ａ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９５０～９９８」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「緑」が対応付けて規定されている（図２６３（ａ）の２２２ｇａ３ｃ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「緑」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４９個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で外れとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「緑色」が設定される割合（確率）は４．９％（４９／１０００）である。

【１８９８】

更に、図２６３（ａ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９９９」に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「赤」が対応付けて規定されている（図２６３（ａ）の２２２ｇａ３ｄ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「赤」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で外れとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「赤色」が設定される割合（確率）は０．１％（１／１０００）である。

【１８９９】

このように、操作応援演出に参加しない（ボタンを操作しない）遊技者が遊技を行って

いる状況下において特別図柄の抽選で外れとなった場合には、ボタン色「白色」の選択割合が高くなる一方で、期待度の高い「緑色」や「赤色」の選択割合が大幅に低くなる。よって、ボタン色から大当たり期待度を予測する遊技性を提供することができる。

【１９００】

次に、図２６３（ｂ）を参照して、外れ（操作）用テーブル２２２ｇａ４の詳細について説明する。図２６３（ｂ）は、外れ（操作）用テーブル２２２ｇａ４の規定内容を示した図である。図２６３（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～５９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「白」が対応付けて規定されている（図２６３（ｂ）の２２２ｇａ４ａ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「白」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が６００個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で外れとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「白色」が設定される割合（確率）は６０％（６００／１０００）である。

【１９０１】

また、図２６３（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「６００～９４９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「青」が対応付けて規定されている（図２６３（ｂ）の２２２ｇａ４ｂ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「青」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５０個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で外れとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「青色」が設定される割合（確率）は３５％（３５０／１０００）である。

【１９０２】

また、図２６３（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９５０～９９７」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「緑」が対応付けて規定されている（図２６３（ｂ）の２２２ｇａ４ｃ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「緑」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４８個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で外れとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「緑色」が設定される割合（確率）は４．８％（４８／１０００）である。

【１９０３】

更に、図２６３（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９９８，９９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「赤」が対応付けて規定されている（図２６３（ｂ）の２２２ｇａ４ｄ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「赤」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「赤色」が設定される割合（確率）は０．２％（２／１０００）である。

【１９０４】

このように、操作応援演出に参加する（ボタンを操作する）遊技者が遊技を行っている状況下においても、特別図柄の抽選で外れとなった場合の方が、ボタン色「白色」の選択割合が高くなる一方で、期待度の高い「緑色」や「赤色」の選択割合が低くなる。よって、全く操作を行わない遊技者が遊技を行っている場合よりも大当たりとなった場合との差が少なくなるものの、ボタン色から大当たり期待度を予測する遊技性を提供することができる。

【１９０５】

次に、図２６１（ｂ）を参照して、本第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１

３内に設けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図２６１（ｂ）は、本第１２実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図２６１（ｂ）に示した通り、本第１２実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成は、第１１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図２３３（ｂ）参照）に対して、カーソル位置格納エリア２２３ｇａが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【１９０６】

カーソル位置格納エリア２２３ｇａは、操作応援演出の実行中において、遊技者が選択している項目（カーソル位置）を示す情報を格納するための記憶領域である。このカーソル位置格納エリア２２３ｇａに「００Ｈ」が格納されている場合は、「応援」という項目が選択されている状態を示し、「０１Ｈ」が格納されている場合は、「音量設定」という項目が選択されている状態を示す。このカーソル位置格納エリア２２３ｇａは、操作応援演出の実行中において遊技者が異なる項目を選択する毎に、項目に応じたデータに更新される。

【１９０７】

＜第１２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２６４から図２６７を参照して、本第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理について説明する。まず、図２６４を参照して、本第１２実施形態における操作応援演出処理１５（Ｓ４０３０１）について説明する。この操作応援演出処理１５（Ｓ４０３０１）は、第１１実施形態における操作応援演出処理（図２４３参照）に代えて実行される処理であり、第１１実施形態における操作応援演出処理（図２４３参照）と同様に、操作応援演出が設定された変動表示における演出態様を更新するための処理である。

【１９０８】

この第１２実施形態における操作応援演出処理１５（図２６４参照）のうち、Ｓ４０４０１～Ｓ４０４０９の各処理では、それぞれ第１１実施形態における操作応援演出処理（図２４３参照）のＳ４０４０１～Ｓ４０４０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１２実施形態における操作応援演出処理１５（図２６４参照）では、Ｓ４０４０５の処理が終了すると、次いで、ボタン態様選択テーブル２２２ｇａのうち、今回の特別図柄の抽選結果、および遊技者の操作状況（操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態）に対応するテーブルを読み出して（Ｓ４０４２１）、その読み出したテーブルから、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値に対応するボタン色を特定する（Ｓ４０４２２）。Ｓ４０４２２の処理が終了すると、処理をＳ４０４０６に移行する。なお、本第１２実施形態では、操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態として、全く操作を行っていないことを示す状態（「０３Ｈ」）が追加されている。Ｓ４０４２１の処理では、操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態が「０３Ｈ」であるか否かによって、非操作用のテーブル（当たり（非操作）用テーブル２２２ｇａ１や外れ（非操作）用テーブル２２２ｇａ３）を選択するか否かが可変する。

【１９０９】

次に、図２６５を参照して、本第１２実施形態における各種設定ボタン入力監視処理１５（Ｓ４１９５）の詳細について説明する。この第１２実施形態における各種設定ボタン入力監視処理１５（Ｓ４１９５）は、第１１実施形態における各種設定ボタン入力監視処理（図２４７参照）に代えて実行される処理であり、第１１実施形態における各種設定ボタン入力監視処理（図２４７参照）と同様に、非演出用ボタン（音量や光量の設定変更を行うためのボタン）に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に、操作が行われたボタンの種別に応じて設定変更を行うための処理である。

【１９１０】

この第１２実施形態における各種設定ボタン入力監視処理１５（図２６５参照）のうち、Ｓ４０８０１，およびＳ４０８０８の各処理では、それぞれ第１１実施形態における各種設定ボタン入力監視処理（図２４７参照）のＳ４０８０１，およびＳ４０８０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１２実施形態における各種設定ボタン入力監視

処理１５（図２６５参照）では、Ｓ４０８０１の処理において、いずれかの非演出用ボタンに対する押下を検出したと判別した場合に（Ｓ４０８０１：Ｙｅｓ）、次いで、操作有効期間中フラグ２２３ｆｂがオンであるか否かを判別する（Ｓ４０８１１）。Ｓ４０８１１の処理において操作有効期間中フラグ２２３ｆｂがオフであると判別した場合は（Ｓ４０８１１：Ｎｏ）、処理をＳ４０８０８へと移行する。一方、Ｓ４０８１１の処理において、有効期間中フラグ２２３ｆｂがオンであると判別した場合は、次いで、Ｓ４０８０１の処理で検出されたのが上ボタンＵＢまたは下ボタンＤＢに対する押下であったのか否かを判別する（Ｓ４０８１２）。

【１９１１】

Ｓ４０８１２の処理において、上ボタンＵＢまたは下ボタンＤＢに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４０８１２：Ｙｅｓ）、ボタン押下時のカーソル位置（選択されている項目）、および押下を検出したボタンの種別に応じた制御を実行するための上下ボタン押下時処理を実行して（Ｓ４０８１３）、本処理を終了する。この上下ボタン押下時処理（Ｓ４０８１３）の詳細については、図２６６を参照して後述する。一方、Ｓ４０８１２の処理において、今回押下を検出したのは上ボタンＵＢでも下ボタンＤＢでもないと判別した場合は（Ｓ４０８１２：Ｎｏ）、次いで、右ボタンＲＢまた左ボタンＬＢに対する押下を検出したかを判別する（Ｓ４０８１４）。

【１９１２】

Ｓ４０８１４の処理において、右ボタンＲＢまたは左ボタンＬＢに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４０８１４：Ｙｅｓ）、ボタン押下時のカーソル位置（選択されている項目）、および押下を検出したボタンの種別に応じた制御を実行するための左右ボタン押下時処理を実行して（Ｓ４０８１５）、本処理を終了する。この左右ボタン押下時処理（Ｓ４０８１５）の詳細については、図２６７を参照して後述する。これに対し、Ｓ４０８１４の処理において、今回押下を検出したのが右ボタンＲＢでも左ボタンＬＢでもないと判別した場合は（Ｓ４０８１４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９１３】

次に、図２６６を参照して、上述した上下ボタン押下時処理（Ｓ４０８１３）の詳細について説明する。図２６６は、この上下ボタン押下時処理（Ｓ４０８１３）を示したフローチャートである。この上下ボタン押下時処理（Ｓ４０８１３）は、上述した通り、操作応援演出において上ボタンＵＢ、または下ボタンＤＢのいずれかが押下された場合に、ボタン押下時のカーソル位置（選択されている項目）、および押下を検出したボタンの種別に応じた制御を実行するための処理である。

【１９１４】

上下ボタン押下時処理（図２６６参照）では、まず、カーソル位置格納エリア２２３ｇａのデータを読み出して（Ｓ４１４０１）、読み出したデータが上側のカーソル位置（「応援」の項目を選択した状態）を示すデータ（即ち、「００Ｈ」）であるか否かを判別する（Ｓ４１４０２）。Ｓ４１４０２の処理において、カーソル位置格納エリア２２３ｇａに格納されているデータが上側のカーソル位置を示すデータであると判別した場合は（Ｓ４１４０２：Ｙｅｓ）、次いで、上ボタンＵＢに対する押下を検出したか否かを判別する（Ｓ４１４０３）。

【１９１５】

Ｓ４１４０３の処理において、上ボタンＵＢに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４１４０３：Ｙｅｓ）、次に、文字態様設定処理（図２４５参照）を実行することで、押下に対応する文字態様を抽選すると共に抽選により決定された文字態様の文字画像８１４の表示を設定して（Ｓ４１４０４）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１４０３の処理において、上ボタンＵＢに対する押下ではない（即ち、下ボタンＤＢに対する押下である）と判別した場合は（Ｓ４１４０３：Ｎｏ）、音量設定ボタン画像８１５ｂを発光態様に設定し（Ｓ４１４０５）、カーソル位置格納エリア２２３ｇａのデータを「０１Ｈ」に更新して（Ｓ４１４０６）、本処理を終了する。

【１９１６】

これに対し、Ｓ４１４０２の処理において、カーソル位置格納エリア２２３ｇａに格納されているデータが上側のカーソル位置を示すデータではない（下側のカーソル位置を示すデータである）と判別した場合は（Ｓ４１４０２：Ｎｏ）、次に、上ボタンＵＢに対する押下を検出したか否かを判別する（Ｓ４１４０７）。Ｓ４１４０７の処理において、上ボタンＵＢに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４１４０７：Ｙｅｓ）、次に、応援ボタン画像８１５ａを発光態様に設定し（Ｓ４１４０８）、カーソル位置格納エリア２２３ｇａのデータを「００Ｈ」に更新して（Ｓ４１４０９）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１４０７の処理において、上ボタンＵＢに対する押下を検出していない（即ち、下ボタンＤＢに対する押下である）と判別した場合は（Ｓ４１４０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９１７】

次に、図２６７を参照して、上述した左右ボタン押下時処理（Ｓ４０８１５）の詳細について説明する。この左右ボタン押下時処理（Ｓ４０８１５）は、上述した通り、操作応援演出において左ボタンＬＢ、または右ボタンＲＢのいずれかが押下された場合に、ボタン押下時のカーソル位置（選択されている項目）、および押下を検出したボタンの種別に応じた制御を実行するための処理である。

【１９１８】

この左右ボタン押下時処理（図２６７参照）では、まず、カーソル位置格納エリア２２３ｇａに格納されているデータを読み出して（Ｓ４１５０１）、読み出したデータが下側のカーソル位置（「音量設定」の項目を選択した状態）を示すデータ（即ち、「０１Ｈ」）であるか否かを判別する（Ｓ４１５０２）。Ｓ４１５０２の処理において、下側のカーソル位置を示すデータ（「０１Ｈ」）が読み出されたと判別した場合は（Ｓ４１５０２：Ｙｅｓ）、次いで、右ボタンＲＢに対する押下を検出したか否かを判別する（Ｓ４１５０３）。

【１９１９】

Ｓ４１５０３の処理において、右ボタンＲＢに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４１５０３：Ｙｅｓ）、パチンコ機１０の音量設定を１段階増加させると共に、第３図柄表示装置８１に表示される音量バーの個数（斜線が付されたバーの個数）を１つ増加させて（Ｓ４１５０４）、本処理を終了する。なお、右ボタンＲＢに対する押下の時点で音量設定が最大値（５段階）である場合は、音量設定をこれ以上増加させることができないため、Ｓ４１５０４の処理をスキップする。一方、Ｓ４１５０３の処理において、左ボタンＬＢに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４１５０３：Ｎｏ）、パチンコ機１０の音量設定を１段階減少させると共に、第３図柄表示装置８１に表示される音量バーの個数を１つ減少させて（Ｓ４１５０５）、本処理を終了する。なお、左ボタンＬＢに対する押下の時点で音量設定が最小値（１段階）である場合は、音量設定をこれ以上減少させることができないため、Ｓ４１５０５の処理をスキップする。

【１９２０】

これに対し、Ｓ４１５０２の処理において、上側のカーソル位置を示すデータ（「００Ｈ」）が読み出されたと判別した場合は（Ｓ４１５０２：Ｎｏ）、「応援」の項目が選択されているにもかかわらず右ボタンＲＢ、若しくは左ボタンＬＢを押下した（音量の設定変更ができない状態で音量の設定変更に対応する操作が行われた）ことを意味するので、Ｓ４１５０３～Ｓ４１５０５の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１９２１】

以上説明した通り、本第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、操作応援演出の実行期間において、操作応援演出に参加するか、パチンコ機１０の設定を変更するかを、操作ボタン２３０に対する操作によって遊技者に選択させることが可能に構成した。具体的には、操作応援演出の実行中に、第３図柄表示装置８１に対して、「応援」という項目（応援ボタン画像８１５ａ）と、「音量設定」という項目（音量設定ボタン画像８１５ｂ）とを表示させる構成とし、上ボタンＵＢおよび下ボタンＤＢを操作することにより遊技者の任意の項目を選択することが可能に構成した。そして、より具体的には、「応援」とい

う項目が選択された状態で上ボタンＵＢを押下する毎に、大当たりや発展に対する期待度を示唆する文字画像８１４が表示される一方で、「音量設定」という項目が選択された状態で右ボタンＲＢまたは左ボタンＬＢを押下することで、パチンコ機１０の音量設定を変更することが可能に構成している。また、本第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、１の項目が選択されている状態において、他の項目に対応する操作を行ったとしても、他の項目に対応する制御が回避されるように構成している。即ち、「応援」の項目が選択された状態で右ボタンＲＢや左ボタンＬＢが押下されたとしても、音量設定を変更する制御が回避（制限）される。また、「音量設定」の項目が選択された状態で上ボタンＵＢが押下されたとしても、単に「応援」の項目が選択されるに過ぎない。即ち、文字画像８１４を表示させる制御が回避（制限）される。これにより、操作応援演出に参加しようとした遊技者が操作を誤ってしまい、意に反してパチンコ機１０の設定が変更されてしまうことをより確実に防止（抑制）することができる。

【１９２２】

また、本第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、操作応援演出の実行中に表示領域ＨＲ１１において表示される文字画像８１４の文字態様に加えて、応援ボタン画像８１５ａの表示態様（発光色）によっても、大当たりとなる期待度を示唆することが可能に構成した。また、応援ボタン画像８１５ａの表示態様による大当たり期待度の示唆は、操作を全く行わない遊技者が遊技を行っている場合の方が発生し易くなる（大当たりの場合に期待度の高い発光色に設定される割合が高くなる）ように構成した。これにより、操作応援演出に参加しない遊技者に対しても、大当たり期待度を示唆することができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９２３】

また、第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、磁石等を用いて遊技盤１３の手前側から遊技球を引き寄せる不正行為に対する抑制を図るために、上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃを、ガラスユニット１６の手前側から発せられる磁力による引力の影響を受け難い配置（誘導流路６７５５ｂの他の部分よりも正面視奥側の配置）とした。これにより、磁石等によって遊技球を振分回転体６７５５ｆへと誘導しようとする不正行為が行われたとしても、上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃの直上で磁力の影響を弱めることができるので、上開閉扉６７５５ｂＵの直下の誘導流路６７５５ｂ２や、球排出扉６７５５ｃの直下の排出領域６７５５ｄへと遊技球が流下し易くなる。即ち、振分回転体６７５５ｆ側へと遊技球を誘導することが困難となるので、磁石等を用いた不正行為に対する抑制を図ることができる。加えて、本第１２実施形態では、抽選装置６７５５へと入球した遊技球を、磁石等を用いて強制的に振分回転体６７５５ｆ側の流路へと誘導された遊技球が振分回転体６７５５ｆによっていずれかの入球口へと入球するよりも前に小当たりが終了されるように小当たり有効期間を設定する構成とした。つまり、抽選装置６７５５に入球した全ての遊技球がいずれかの入球口まで到達していなかった（抽選装置６７５５内に残存していた）としても、小当たりの開始から特定期間（例えば、６．５秒間）が経過した時点で小当たりを終了させる構成とした。言い換えれば、磁力等の外力を介さずに（重力や誘導流路６７５５ｂの傾斜のみによって）抽選装置６７５５内を流下した遊技球がいずれかの入球口へと容易に入球可能となる一方で、磁石等により流下方向を強制的に（無理矢理）可変させて本来とは異なる方向に誘導された遊技球がいずれかの入球口へと到達することが困難となる有効期間を設定する構成とした。このように構成することで、不正行為者が磁石等を用いて抽選装置６７５５内に流入した遊技球を振分回転体６７５５ｆへと誘導しようとしたとしても、振分回転体６７５５ｆによって遊技球がいずれかの入球口へと振り分けられるよりも前に小当たり有効期間を終了させることができる（たとえＶ入賞口に入球しても大当たりが開始されない）ので、不正行為を行うメリットを無くすことができる。よって、不正行為に対する抑止効果を更に高めることができる。

【１９２４】

なお、本第１２実施形態では、操作応援演出の実行中に表示される応援ボタン画像８１

５ａの発光色によって、大当たりとなる期待度を示唆する構成としていたが、発光色によって示唆する対象は大当たりの期待度に限られるものではない。大当たりの期待度に代えて、または加えて、発展に対する期待度や、Ｖチャレンジ小当たりとなる期待度を示唆する構成としてもよい。このように構成することで、応援ボタン画像８１５ａの発光色（表示態様）に対してより注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９２５】

本第１２実施形態では、応援ボタン画像８１５ａの発光色を、文字態様選択テーブル２２２ｆａから選択されるデータテーブルとは無関係に設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、応援ボタン画像８１５ａの発光色によって、文字態様選択テーブル２２２ｆａのうちいずれのテーブルが文字態様を抽選するために用いられるのかを示唆するように構成してもよい。即ち、期待度の高い文字態様が選択される割合が高いテーブルが設定される場合に、応援ボタン画像８１５ａに対して期待度の高い発光色が設定される構成としても良い。このように構成することで、期待度の高い発光色が設定された場合に、より積極的に操作応援演出に参加させることができる。

【１９２６】

本第１２実施形態では、小当たり遊技の開始から６．５秒間が経過した時点で強制的に小当たりを終了させることにより、磁石等を用いた不正行為が成立不可能（困難）になるように構成していたが、磁石等を用いた不正行為を抑止する方法は、これに限られるものではない。例えば、誘導流路６７５５ｂの所定範囲（例えば、上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃが設けられている範囲）における天井部分に遊技球が接触しているか否かを検出することが可能な公知のセンサ手段を設ける構成とし、センサ手段に接触している期間が所定期間（例えば、１秒間）以上となった場合にエラーを報知する構成としてもよい。磁石等を用いて遊技球を振分回転体６７５５ｆへと誘導しようとした場合、少なくとも上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃを通過させる際に遊技球を誘導流路６７５５ｂに対して浮かせる必要がある。つまり、これらが配置されている範囲における天井部分に遊技球が接触し易くなる。よって、所定期間（例えば、１秒間）以上天井部分に接触していることを検出した場合には、ほぼ、磁石等を用いた不正行為が行われていることを意味するため、この場合にエラーを報知する構成とすることで、磁石等を用いた不正行為に対する抑制を図ることができる。

【１９２７】

＜第１２実施形態の変形例＞

次に、図２６８を参照して、上述した第１２実施形態の変形例について説明する。上述した第１２実施形態では、操作応援演出の実行中に、第３図柄表示装置８１に対して「応援」の項目を示す応援ボタン画像８１５ａと、「音量設定」の項目を示す音量設定ボタン画像８１５ｂとを表示させ、遊技者の操作によって項目（操作応援演出に参加するか、音量設定を変更するか）を選択することが可能に構成していた。しかしながら、第１２実施形態では、操作応援演出の実行中に光量の設定変更を行うことができない構成となっていた。

【１９２８】

これに対して本変形例では、第３図柄表示装置８１に対して「光量設定」の項目（光量設定ボタン８１５ｇ）も表示させる構成とした。即ち、遊技者の操作ボタン２３０に対する操作に応じて、「応援」という項目と、「音量設定」という項目と、「光量設定」という項目とを選択することが可能に構成した。これにより、操作応援演出の実行中に音量設定を変更したいと考える遊技者の要望だけでなく、光量設定を変更したいと考える遊技者の要望も叶えることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【１９２９】

図２６８は、この第１２実施形態の変形例における操作応援演出の実行中の表示態様の一例を示した図である。図２６８に示した通り、本変形例では、応援ボタン画像８１５ａと、音量設定ボタン画像８１５ｂと、上ボタン画像８１５ｃと、下ボタン画像８１５ｄと

、に加えて、音量設定ボタン画像８１５ｂの右側に表示された左向き略正三角形形状の左ボタン画像８１５ｅと、その左ボタン画像８１５ｅの右側に表示された右向き略正三角形形状の右ボタン画像８１５ｆと、その右ボタン画像８１５ｆの右側に表示された横長略長方形形状の光量設定ボタン画像８１５ｇとが表示される。この光量設定ボタン８１５ｇは、「音量設定」の項目が選択された状態（音量設定画像８１５ｂが発光した表示態様となった状態）において、右ボタンＲＢを押下することにより、「光量設定」の項目を選択することができる。即ち、音量設定画像８１５ｂが消灯した見た目になると共に、光量設定画像８１５ｇが発光した見た目になる（図２６８参照）。また、「光量設定」の項目が選択された状態で左ボタンＬＢが押下されると、「音量設定」の項目が選択される。一方で、「応援」の項目が選択された状態で左ボタンＬＢや右ボタンＲＢが押下された場合には、「応援」の項目が選択されたままとなる（「光量設定」の項目が選択されることはない）。

【１９３０】

このように、操作応援演出の実行中に、音量設定だけでなく、光量設定も変更可能に構成することで、操作応援演出の実行中に設定変更を行いたいと考える遊技者の要望を叶えることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【１９３１】

なお、本変形例では、「音量設定」の項目を選択した状態で右ボタンＲＢを押下することにより「光量設定」の項目を選択することが可能に構成したが、各ボタンに対する操作内容と選択される項目との対応関係は、任意に定めることができる。具体的には、例えば、「応援」の項目が選択された状態で右ボタンＲＢを押下すると、「光量設定」の項目が選択される一方で、「光量設定」の項目が選択された状態で左ボタンＬＢを押下すると、「応援」の項目が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、「音量設定」の項目を選択する場合も、「光量設定」の項目を選択する場合も、「応援」の項目が選択された状態（即ち、操作応援演出における初期状態）において１のボタンを押下するだけで選択を行うことができるので、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【１９３２】

上記第１２実施形態、およびその変形例では、操作応援演出の実行中に、いずれかの項目が選択された状態で選択項目に対応する操作を行うことにより、選択項目に応じた制御が実行される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、いずれかの項目を選択した状態で所定の決定操作（例えば、中央ボタンＣＢを押下する操作）を行うことにより、対応する項目の選択が確定する構成としてもよい。この場合において、決定操作の後は他の項目を選択することが不可能（困難）となるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が選択した項目に対して集中させることができる。

【１９３３】

上記第１１実施形態、および第１２実施形態では、操作応援演出の実行中において、文字画像８１４の表示条件が成立する毎に、抽選により文字態様を決定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遊技者の操作回数に応じて、文字態様がステップアップする（白→青→緑→赤と昇格していく）構成を採用してもよい。この場合において、例えば、大当たりの場合は赤までステップアップし得るが、外れの場合には赤までステップアップすることが不可能（困難）となるように構成してもよい。そして、各色においてステップアップが発生する規定の操作回数を、特別図柄の抽選結果、および遊技者の操作の傾向（操作応援演出に対する参加状況）に応じて異ならせる構成としてもよい。本構成を採用することにより、ある程度の回数（例えば、２回）以上の操作を行わなければ必ず最も期待度の低い文字態様が表示されるので、文字態様から期待度を予測したいと考える遊技者に対して、より積極的に操作を行わせることができる。なお、ステップアップする条件は、操作回数に限られるものではなく、例えば、特別図柄の抽選結果、および遊技者の操作の傾向に応じた確率で、ステップアップするか否かを抽選する構成としてもよい。このように構成した場合も、遊技者に対して積極的に操作応援演出に対して参加させることができる。更に、この場合において、ステップアップの発生し易さを、予め示唆

する構成としてもよい。具体的には、例えば、鳥を模したキャラクタ８１３の色によって示唆する構成としてもよい。このように構成することで、操作を行わない傾向の遊技者に対しても、ステップアップの発生期待度が高い態様のキャラクタ８１３が表示された場合には、操作応援演出に参加してみようと思わせることができるので、遊技者の操作応援演出に対する参加意欲をより向上させることができる。

【１９３４】

上記各実施形態では、大当たり、又は小当たりとなった場合に、遊技球を入球させることで賞球を付与するための構成として右可変入賞装置６５を設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、右可変入賞装置６５の内部の特定領域に遊技球が入球した場合に大当たりが開始されるタイプの遊技機（所謂、二種、および一種二種タイプ）に用いる構成としてもよい。このように構成することで、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球が多いほど、右特定入賞口６５ａへと入球する遊技球も多くなるので、特定領域へと遊技球が入球し易いと思わせることができる。よって、開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球の個数から大当たりとなる期待度を遊技者に判断させることができる。

【１９３５】

上記第１～第４実施形態、および第７実施形態では、閉鎖条件が異なる２種類の特定入賞口（右特定入賞口６５ａ、左特定入賞口６５０ａ）を設ける構成とし、ラウンド数等に応じて開放させる特定入賞口の種別を切り替える構成としていたが、これに限られるものではない。右特定入賞口６５ａのみを設ける構成とし、ラウンド数を判別して閉鎖条件（最大の入賞個数）を切り替える構成としてもよい。このように構成することで、左可変入賞装置６５０を削除することができるので、部品点数の削減によりパチンコ機１０の原価率を低減することができる。

【１９３６】

上記第１～第４実施形態、および第７実施形態では、最大の発射強度（発射速度）で遊技球を発射させることで、作動入賞口（第１～第３実施形態における作動入賞口６６０、第４実施形態における右作動入賞口６６１、左作動入賞口６６２）へと常時遊技球が入球可能となるように構成し、大当たり待機状態の間のみ作動入賞口への入球を有効と判定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり待機状態以外の状態では、物理的に作動入賞口へと入球不可能となるように構成してもよい。具体的には、例えば、作動入賞口用流路を閉鎖可能な電動役物を設ける構成とし、大当たり待機状態となってから作動入賞口へと遊技球が入球するまでの間のみ、電動役物を開放する構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり待機状態において作動入賞口への入球を検出したことに基づいて大当たりを開始させることができる。

【１９３７】

上記各実施形態では、待機状態演出や右打ち期待度示唆演出等の演出態様の開始タイミングや態様の更新処理等を音声ランプ制御装置１１３側で制御する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０や、表示制御装置１１４において演出態様に関する制御を行う構成としてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。なお、この場合は、通過検出センサ２２８を主制御装置１１０、または表示制御装置１１４に電気的に接続すればよい。これにより、演出態様に関する制御を他の制御装置に移植したとしても、チャンスメーターＣＭの態様の更新や、体力ゲージＬＧの態様の更新等を正確に実行できる。

【１９３８】

上記第１～第４実施形態、および第７実施形態では、待機状態演出の実行中に開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数を検出するための通過検出センサ２２８を設け、センサの検出結果に応じてチャンスメーターＣＭの態様を可変させることにより遊技者に対して開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球数を把握させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、開閉扉６５ｆ１の上面を撮影するための公知の撮影手段（例えば、ビデオカメラ等）を設ける構成とし、大当たり待機状態の間は、第３図柄表示装置８１の表示画面の少なくとも一部に撮影手段により撮影した画像または映像を表示させる構成と

してもよい。これにより、開閉扉６５ｆ１の上面における状況をより正確に遊技者に把握させることができる。

【１９３９】

上記各実施形態では、開閉扉６５ｆ１の上面に、遊技球の進行方向が複数回可変されるつづら折り状の流路を形成することで、遊技球を連続して右打ちした場合に、大当たりの１ラウンド目における上限の入賞個数を上回る個数の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を同時に流下可能となるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、開閉扉６５ｆ１の上面につづら折り状の流路を形成するのに代えて、単に開閉扉６５ｆ１（および右特定入賞口６５ａ）の幅を広げて遊技球が開閉扉６５ｆ１上を通過する際の距離を長くすることにより、１ラウンド目における上限の入賞個数を上回る個数の遊技球が同時に流下可能となる構成としてもよい。また、この場合において、連続して右打ちをし続けた場合に同時に開閉扉６５ｆ１の上面を流下する遊技球の個数が、１ラウンド目における上限の入賞個数を上回る構成としなくてもよい。例えば、開閉扉６５ｆ１の上面の幅（経路長）が、遊技球の直径に対して１ラウンド目における上限の入賞個数を乗じた長さを上回る長さとなるように構成してもよい。このように構成することで、例えば球詰まり等が生じて、開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球が遊技盤１３の下方に流下できなくなった場合に、右打ちにより開閉扉６５ｆ１の上面に１ラウンド目の上限個数以上の遊技球を予め到達させておくだけで、次に大当たりとなった場合に、１ラウンド目に上限個数以上の遊技球を同時に入球させることができる。なお、通常時に、開閉扉６５ｆ１の上面に到達した遊技球が遊技盤１３の下方に流下することを防止する遮蔽部材等を設ける構成としてもよい。即ち、開閉扉６５ｆ１の上面に到達した遊技球は、大当たりとなるまで開閉扉６５ｆ１の上面に停留する構成としてもよい。このように構成した場合、大当たりとなる前に遊技球を右打ちしておくだけで、次に大当たりとなった場合に容易にオーバー入賞させることができる。

【１９４０】

＜第１３実施形態＞

上述した第９実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に加え、特別図柄の抽選で外れの一種である小当たりとなって、当該小当たり遊技の間に遊技領域に設けられているＶ入賞口（特定領域）に遊技球が入球することによっても大当たりに当選する仕様を採用していた。また、上述した第９実施形態において、小当たりは第２特別図柄の抽選（第２入球口６４０への入球に基づく特別図柄の抽選）でのみ高確率で（例えば、９／１０で）当選し得る（第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が小当たりとなり易くなる）構成とし、且つ、遊技状態に応じて第２入球口６４０への入球し易さを可変させる構成としている。即ち、上述した第９実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりになる確率は遊技状態によらず一定としておき、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放確率（普通図柄の当たりとなる確率）や、普通図柄の変動時間、開放時間等を遊技状態に応じて異ならせることにより、遊技状態に応じて小当たりに当選する可能性を異ならせ、結果的に大当たりに当選する可能性を異ならせる構成（所謂、１種２種混合機の仕様）としていた。

【１９４１】

これに対して、本第１３実施形態では、第１特別図柄の抽選においても小当たりに当選し得る（第２特別図柄の抽選のほうが第１特別図柄の抽選よりも小当たりに当選し易いが、第１特別図柄の抽選で大当たり当選する確率よりも高い確率で小当たりに当選し得る）構成としている。

【１９４２】

即ち、本第１３実施形態では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合においても入球可能（設定される遊技状態に応じて入球のし易さが可変しない）な第１入球口６４に球が入球したことに基づいて実行条件が成立する抽選（第１特別図柄の抽選）にて、小当たりに当選させ、当該小当たり遊技の間に遊技領域（小当たり遊技中に遊技球が入球可能となる可変入賞装置内）に設けられ

ているＶ入賞口（特定領域）に遊技球が入球することによっても大当たりに当選（大当たり遊技の実行条件が成立）する仕様を採用している。即ち、本第１３実施形態では、上述した第９実施形態に対して、第１特別図柄の抽選が主に実行される遊技状態である通常状態が設定されている状況においても複数の契機で大当たり遊技を実行させることが可能としている点で相違している。これにより、遊技者に対して、常時特別図柄の大当たり当選、或いは小当たり当選を期待させた状態で遊技を行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９４３】

さらに、本第１３実施形態では、小当たり遊技中に可変動作される可変入賞装置の内部領域に、複数のＶ入賞口（特定領域）を設け、小当たり遊技期間中に球をＶ入賞口（特定領域）へと通過させるための遊技内容として、球がＶ入賞口（特定領域）へと到達し易い流路と、到達し難い流路と、を設けるように構成している。そして、設定されている遊技状態や、当選した小当たりの種別に応じて、小当たり遊技中におけるＶ入賞口（特定領域）への球の到達のし易さを異ならせるように構成している。

【１９４４】

加えて、本第１３実施形態では、１回の小当たり遊技中にＶ入賞口（特定領域）へと到達し得る球の数が必ず１個となるように構成している。これにより、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過し大当たり遊技が実行される頻度を抑制することが可能となる。よって、遊技者に対して大当たり遊技を過剰に実行してしまう事態の発生を抑制することができる。また、一度の小当たり遊技中に複数の球がＶ入賞口（特定領域）へと到達し得るルートに誘導されないように構成しているため、Ｖ入賞口（特定領域）へと到達し得るルートを流下する球１個当たりにおけるＶ入賞口（特定領域）への入賞率を高めることができる。

【１９４５】

さらに、本第１３実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技と、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選したことに基づいて実行される大当たり遊技とで、その大当たり遊技に基づいて遊技者に付与される特典量を異ならせるように構成している。具体的には、本実施形態では、特図１抽選において大当たりに当選した場合よりも、小当たりに当選した場合のほうが、実行される大当たり遊技に基づいて遊技者に付与される特典（大当たり遊技中に付与される賞球数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）が多くなる（遊技者に有利になる）ように構成している。

【１９４６】

これにより、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過するか否かについて遊技者により興味を持たせることができる。また、本実施形態では、小当たり遊技中に球が入賞可能となる可変入賞装置内に複数（２つ）のＶ入賞口（特定領域）を配設し、可変入賞装置内に入賞した球を複数の流路に振り分け可能な振分手段を有している。そして、振分手段によって振り分けられた流路に応じて異なるＶ入賞口（特定領域）へと球が誘導されるように構成している。

【１９４７】

さらに、可変入賞装置に入賞した球が各Ｖ入賞口（特定領域）に到達するまでに要する時間（流下時間）を異ならせるように各Ｖ入賞口（特定領域）へと誘導される各流路を形成している。これにより、小当たり遊技中に可変入賞装置に入賞した球を様々なタイミングでＶ入賞口（特定領域）に到達させることが可能となる。よって、小当たり遊技が終了するまで継続してＶ入賞に対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【１９４８】

また、本第１３実施形態では、可変入賞装置に入賞した球が流下する複数の流路の一つとして、球の流下時間を不定にする（遅らせる）ための遅延流路を設けている。そして、遅延流路を流下している球を遊技者が視認可能となるように構成している。また、遅延流路に複数の流出口を設け、その複数の流出口の一部にＶ入賞口（特定領域）を設けるように構成している。

【１９４９】
これにより、遅延流路を流下している球がＶ入賞口（特定領域）を通過するか否かを遊技者に注視させることができる。また、遅延流路を設けることで、球が複数の流出口の何れかから流出するまでの期間を確保することができる。
【１９５０】
本第１３実施形態では、遊技状態として時短状態が設定されると、高確率（約１／２の確率）で小当たり当選する第２特別図柄の抽選が実行され易く（通常状態よりも実行され易く）なり、且つ、時短状態中に第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、可変入賞装置に入賞した球が高確率（ほぼ１００％）でＶ入賞口（特定領域）を通過するように構成している。そして、時短状態中に実行された大当たり遊技の終了後には通常状態が設定されるように構成している。さらに、第２特別図柄の抽選権利を記憶（保留記憶）可能に構成している。
【１９５１】
つまり、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態が設定される大当たり遊技が実行された場合には、その後もう１回大当たり遊技が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者にとって有利な大当たり遊技（大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり遊技）が実行されたにも関わらず、その後、大当たり遊技が実行されること無く、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行してしまう事態が発生することを抑制することができる。また、時短状態中に大当たり条件（特別図柄抽選で大当たりに当選、或いは、小当たり遊技中にＶ入賞口（特定領域）を球が通過）が成立した場合は、その大当たり遊技の終了後に通常状態が設定されるように構成している。よって、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が大当たり遊技を跨いで連続して設定されてしまい遊技者に過剰に有利な遊技が行われてしまうことを抑制することができる。加えて、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が連続して設定されることが無いため、１回の大当たり遊技において遊技者に付与される特典（大当たり遊技中に付与可能な賞球数）の量を多くすることができる。
【１９５２】
加えて、本第１３実施形態では、第２特別図柄の抽選権利を保留記憶可能に構成しているため、時短状態中に大当たり条件が成立し、大当たり遊技が実行された後の通常状態にて、保留記憶されている数だけ第２特別図柄の抽選を実行することができるように構成している。よって、通常状態が設定された後も第２特別図柄の抽選で大当たり、又は小当たりに当選し、再度大当たり遊技が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができる。さらに、第２特別図柄にて小当たり当選した場合は、Ｖ入賞口（特定領域）に球を通過させ易い小当たり遊技が実行され、且つ、Ｖ入賞口（特定領域）を球が通過したことに基づいて実行される大当たり遊技の後には、時短状態が設定される（設定し易くなる）ように構成している。
【１９５３】
これにより、通常状態中の大当たりと時短状態中の大当たりと、を１つのセットとして遊技者に提供可能な遊技性を構成することができ、遊技者に対して所定条件（時短状態が設定される大当たり条件）が成立した場合に、複数回の大当たり遊技を提供し易くすることができる。
【１９５４】
＜第１３実施形態におけるパチンコ機１０の盤面構成について＞
次に、図２６９から図２７７を参照して、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０の盤面構成について説明をする。本第１３実施形態におけるパチンコ機１０の盤面構成は、上述した第９実施形態におけるパチンコ機１０の盤面構成に対して、遊技盤１３上の遊技領域のうち、可変表示装置ユニット８０の右側に形成される右側領域に設けられる装置を変更した点で大きく相違している。それ以外の構成（可変表示装置ユニット８０の左側に形成される左側領域に設けられる装置など）については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１９５５】
なお、本第１３実施形態では、遊技盤１３上の遊技領域について、可変表示装置ユニット８０の右側に形成される右側領域（可変表示装置ユニット８０の上側の遊技領域を越えるように発射された球が流下可能な領域）と、可変表示装置ユニット８０の左側に形成される左側領域（可変表示装置ユニット８０の上側の遊技領域を越えないように発射された球が流下可能な領域）と、右側領域を流下した球と、左側領域を流下した球と、が共に流下可能な下側領域（アウト口６６の上方付近の領域）と、に区分けして説明をする。また、右側領域を狙う遊技を右打ち遊技と称し、左側領域を狙う遊技を左打ち遊技と称して説明をする。
【１９５６】
まず、図２６９を参照して、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の全体構成について説明をする。図２６９は、第１３実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を示す正面図である。図２６９に示した通り、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第９実施形態における遊技盤１３の盤面構成（図１８６参照）に対して、抽選装置６７５０に替えて小当たり用入賞装置（可変入賞装置）１０６５０が設けられている点、電動役物６４０ａが付随する第２入球口６４０の構成に替えてゲート式電動役物１０６４０ａが付随する第２入球口１０６４０が設けられている点、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２を削除した点で相違している。
【１９５７】
小当たり用入賞装置１０６５０は、上述した第９実施形態の抽選装置６７５０と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、遊技球が入球可能な状態となる（即ち、開閉扉１０６５０ｂが開放される）可変入賞装置として構成されている。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、１回の小当たり遊技にてラウンド遊技が１回実行されるように構成しており、１回のラウンド遊技にて開閉扉１０６５０ｂが複数回開閉するように構成している。なお、本実施形態の構成とは異なり、１回のラウンド遊技にて開閉扉１０６５０ｂを１回だけ開状態にするように構成しても良い。
【１９５８】
さらに、小当たり用入賞装置１０６５０は、上述した小当たり遊技中に入賞した球が通過し得るように、その内部に複数のＶ入賞口（特定領域）を有している。つまり、小当たり用入賞装置１０６５０は、可変入賞装置の機能に加え、大当たり条件を成立させるための機能を有している装置となる。詳細な説明は、図２７０以降を参照して後述するが、この小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球は、２つのＶ入賞口（直Ｖ入賞口１０６５７、役物ルートＶ入賞口１０６７７）、又は、３つのアウト口（アウト口１０６５４，１０６８０ａ，１０６８０ｂ）の何れかに入球し、遊技盤１３の外部へと排出されるように構成している。
【１９５９】
なお、本第１３実施形態では、小当たり遊技中に球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した場合には、その入賞した球が何れのＶ入賞口（特定領域）、或いは、アウト口に入球したとしても同一価値の賞球（３個）を付与するように構成している。よって、小当たり遊技が実行された場合には、その小当たり遊技中に遊技者に付与される賞球数を、その小当たり遊技結果に関わらず一定にすることができるため、遊技者は、小当たり遊技中に獲得する賞球数の大小を気にすること無く、入賞した球がＶ入賞口（特定領域）に通過するか否かに注視して遊技を行わせることができる。
【１９６０】
上述した第１３実施形態の構成とは異ならせて、例えば、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が入球する入球口の種別（Ｖ入賞口、アウト口）に応じて遊技者に付与される賞球数の数を異ならせるように構成しても良く、例えば、Ｖ入賞口に入球した場合に、アウト口に入球するよりも多くの賞球が遊技者に付与されるように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技中にＶ入賞口（特定領域）に球を入球させた場合には、Ｖ入賞口（特定領域）に球を入球させることが出来なかった場合に比べて、大当た

り遊技の実行の有無に加え、小当たり遊技中に付与される賞球の数までも遊技者に有利な状態となるようにすることができる。このように、小当たり遊技の遊技結果に応じて遊技者に付与される特典（大当たり遊技、小当たり遊技中の賞球）の差が大きくなるように構成することにより、より多くの特典を得ようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【１９６１】

また、上述した構成とは異なり、アウト口に入球した場合にＶ入賞口に入球した場合よりも、多くの賞球が遊技者に付与されるように構成しても良い。このように構成することにより、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球しなかった場合においても、所定数の賞球（Ｖ入賞口に入球した場合よりも多くの賞球）を遊技者に付与することが可能となるため、Ｖ入賞口（特定領域）に球を入球させることができなかった小当たり遊技が連続した場合であっても、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【１９６２】

本第１３実施形態における小当たり用入賞装置１０６５０の内部には、回転体１０６５２が設けられており、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞し、第１流路１０６５１ａを流下した球が受け入れられるように構成している。この回転体１０６５２は、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球のうち、Ｖ入賞口（特定領域）へと入球し得る流路（第２流路１０６５２）に流下させる球数を制限するための制限手段の機能を有しており、小当たり遊技の開始を契機に予め定められた規則に従って回転駆動するように構成している。なお、回転体１０６５２の詳細な説明は、図２７０以降を参照して後述する。

【１９６３】

そして、第２流路１０６５１ｂを流下する球は、可動片１０６５３の開閉状況に応じて直Ｖ入賞口１０６５７に入球可能な流路、或いは、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球可能な流路の何れかに振り分けられる。ここで、直Ｖ入賞口１０６５７に入球可能な流路には、直Ｖ入賞口１０６５７以外に球が入球可能な入球口が設けられていない。つまり、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入球可能な流路に振分られた時点で、球がＶ入賞口（特定領域）に入球することが確定するように構成している。なお、本第１３実施形態では、上述した回転体１０６５２の作動により第２流路１０６５１ｂに到達した球が直Ｖ入賞口１０６５７へと入球するのに要する期間が約１秒となるように構成している。

【１９６４】

一方、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球可能な流路に振り分けられた球は、役物ルート１０６７０を流下し、可変表示装置ユニット８０の下側に設けられた役物装置１０６７５へと誘導される。この役物装置１０６７５の具体的な構成については図２７５を参照して後述するが、役物装置１０６７５には、転動する球の挙動を不規則にするための転動装置と、その転動装置から排出された球が入球可能な１つのＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７）と、２つのアウト口（１０６８０ａ，１０６８０ｂ）とが設けられている。

【１９６５】

転動装置は、すり鉢状に形成された転動体と、その転動体上に設けられた転動面を転動する球と衝突可能に形成された羽根部材を有する常時回転体１０６７５ａと、から構成されており、転動面を転動している球が常時回転体１０６７５ａと衝突し、球に対して不規則な力が付与されることにより、球の挙動を可変させながら転動面を転動している球が１つのＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７）、或いは、２つのアウト口（１０６８０ａ，１０６８０ｂ）の何れかに入球するように構成している。なお、本第１３実施形態では、役物装置１０６７５に到達した球の１／４がＶ入賞口へ、残りの３／４がアウト口（１０６８０ａ，１０６８０ｂ）へ入球するように入球割合が設定されている。なお、本第１３実施形態では、上述した回転体１０６５２の作動により第２流路１０６５１ｂに到達した球が役物装置１０６７５へと到達するのに要する期間が約２秒となるように構成している。そして、役物装置１０６７５内の転動体上の転動面を転動した後に役物ルートＶ入

賞口１０６７７に入球するまでの期間は不定（約１秒～約１００秒）となるように構成している。

【１９６６】

つまり、本第１３実施形態では、小当たり用入賞装置１０６５０内に２つのＶ入賞口（直Ｖ入賞口１０６５７、役物ルートＶ入賞口１０６７７）のそれぞれに入賞し得る流路を構成し、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し得る流路を流下した球は確実にＶ入賞口（特定領域）に入球し、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し得る流路を流下した球は約１／４の割合でＶ入賞口（特定領域）に入球するように構成されている。そして、直Ｖ入賞口１０６５７に球が入球するまでの期間よりも、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入球するまでの期間のほうが長くなるように構成している。

【１９６７】

このように構成することで、確実に球がＶ入賞口（特定領域）に入球する場合には、その結果を短時間で遊技者に報知可能とすると共に、約１／４の確率でＶ入賞口（特定領域）に入球する場合には、球がＶ入賞口（特定領域）に入球するか否かについて時間を掛けて楽しませることができる。さらに、役物装置１０６７５内では、転動装置によって球の挙動が不規則となるように構成し、且つ、球が転動装置から排出されるまでの期間が不定となるように構成している。そして、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入球するか否かが転動装置の転動面上を転動する球の挙動によって決定するように構成している。

【１９６８】

よって、球がどのような挙動でどれくらいの期間転動するのかを遊技者に注視させながら、遊技を行わせることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１９６９】

なお、詳細な構成についての説明は後述するが、本第１３実施形態では、小当たり当選した特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）、及び、小当たり当選時の遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、小当たり遊技中に球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な流路に振り分けられるか、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞可能な流路に振り分けられるかを可変設定するように構成している。具体的には、時短状態中に実行される第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合に、その小当たり遊技にて小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な流路へ振り分けられ易く（他の条件で小当たり当選した場合よりも振り分けられ易く）なるように構成している。

【１９７０】

即ち、上述した通り、本実施形態は時短状態中に第２特別図柄の抽選が実行され易くなるように構成しており、第２特別図柄の抽選では第１特別図柄の抽選よりも小当たりに当選する確率が高くなる（約１／２の確率で小当たり当選する）ように構成している。そして、時短状態が特別図柄の抽選（変動）が１００回実行されるまで継続するように構成している。よって、時短状態が設定された場合の殆どが、その時短状態が終了するまでに次の大当たり遊技が実行される。このように、次回の大当たり遊技が約束されている時短状態においては、効率良く大当たり遊技が実行させるために、小当たり遊技中に球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞可能な流路に振り分けられ難く構成しているため、遊技をスムーズに行わせることができる。

【１９７１】

遊技盤１３の右側領域に発射された球は、右側流路１０６００を流下し、Ｓ字状に形成された蛇行流路１０６００ａを流下する。この蛇行流路１０６００ａの最上流部に小当たり用入賞装置１０６５０の開閉扉１０６５０ｂが配設され、小当たり遊技によって開閉扉１０６５０ｂが開状態である場合には、右打ち遊技によって右側領域に発射された球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞する。一方、開閉扉１０６５０ｂが閉状態である場合は、開閉扉１０６５０ｂの上面が蛇行流路１０６００ａの一部となり、球が開閉扉１０６５０ｂの上面を転動して蛇行流路１０６００ａを流下する。

【１９７２】

蛇行流路１０６００ａの流出口１０６００ｂから流出した球は、遊技盤１３に植設された釘によって約１／２の球が普図入賞口１００６７に入球し、残りの１／２の球が、ゲート式電動役物１０６４０ａが配設されている領域へと流下するように構成している。普図入賞口１００６７は、普通図柄の抽選契機となる入賞口であって、球が入球した場合に、普通図柄の抽選条件が成立すると共に、１個の賞球が遊技者に払い出されるように構成している。このように、普通図柄の抽選契機となる構成を、球が通過可能なゲート形状では無く、球が入球する形状にすることにより、普通図柄の抽選契機を成立させた球によって、他の特典が付与されることを抑制することができる。

【１９７３】

ゲート式電動役物１０６４０ａは、普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に作動する電動役物であって、通常は遊技盤１３に埋設された待機状態に位置し、普通図柄の抽選で当たり当選（普図当たりに当選）した場合に、遊技盤１３から突出した誘導状態へと作動する。誘導状態へと作動したゲート式電動役物１０６４０ａは遊技領域を流下する球を受け止め可能となり、ゲート式電動役物１０６４０ａの上面で受け止めた球を第２入球口１０６４０に向けて誘導するように流下させるべく、その上面が第２入球口１０６４０側の一端側に向けて下り傾斜するように構成している。

【１９７４】

詳細な構成については、図２７７を参照して後述するが、通常状態において普図当たりに当選した場合には、通常普図当たり遊技としてゲート式電動役物１０６４０ａを短時間（０．２秒）作動させ、時短状態において普図当たりに当選した場合には、時短普図当たり遊技としてゲート式電動役物１０６４０ａを長時間（２秒）作動させるように構成しており、ゲート式電動役物１０６４０ａは、その上面を球が通過するのに約０．８秒要するように構成している。よって、通常状態中に普図当たりに当選したとしても球が第２入賞口１０６４０に入球することが無い。

【１９７５】

待機状態のゲート式電動役物１０６４０ａを通過した球、或いは、誘導状態中のゲート式電動役物１０６４０ａの上面を流下し、第２入賞口１０６４０に到達する前にゲート式電動役物１０６４０ａが待機状態となり、下方に落下した球は、大当たり用可変入賞装置１００６５に向けて流下するように構成している。そして、大当たり用可変入賞装置１００６５に入賞しなかった球はアウト口６６に流入し、排出口（図示せず）からパチンコ機１０の外部へと排出される。

【１９７６】

次に、本実施形態における遊技盤１３の右側領域の詳細な構成について、図２７０から図２７７を参照して説明をする。まずは、小当たり用入賞装置１０６５０近傍の構成について、図２７０～図２７４を参照して説明をする。図２７０は、遊技盤１３の右側領域のうち小当たり用入賞装置１０６５０近傍を拡大した拡大図であり、図２７１は小当たり遊技中に球が回転体１０６５２の貯留部に貯留されている状態における球の挙動を示した図であり、図２７２は、回転体１０６５２が作動し、球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞可能な流路へと振り分けられた状態における球の挙動を示した図であり、図２７３は、回転体１０６５２が作動し、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な流路へと振り分けられた状態における球の挙動を示した図である。そして、図２７４は、回転体１０６５２の構造を詳細に示すための部分断面図である。

【１９７７】

図２７０に示した通り、開閉扉１０６５０ｂの下方には、開閉扉１０６５０ｂと転動壁１０６５０ｆとの間に第１流路１０６５１ａが形成されている。転動壁１０６５０ｆは、開状態となった開閉扉１０６５０ｂから流入した球が回転体１０６５２に向けて流下するように、回転体１０６５２方向（図２７０の視点で左下方向）に向けて下り傾斜するように構成されている。そして、転動壁１０６５０ｆの下流端が回転体１０６５２の上方に臨む位置となるように構成されており、転動壁１１６５０ｆの下流端部から排出された球は、球の半径（５．５ミリ）よりも高い１５ミリの落差を回転体１０６５２に向けて流下す

るように構成しており、開状態である開閉扉１０６５０ｂから流入した球が第１流路１０６５１ａを流下して、回転体１０６５２に到達するまでの期間が０．５秒となるように構成している。

【１９７８】

第１流路１０６５１ａは、球が１個流下可能な程度の空間（図２７０視点で奥行き方向が約１５ミリ、高さ方向が約１５ミリ）を有した状態で開閉扉１０６５０ｂと略平行に形成されており、開閉扉１０６５０ｂから流入した球が１列に整列した状態で第１流路１０６５１ａを流下するように構成している。

【１９７９】

転動壁１０６５０ｆの下流端位置は、開閉扉１０６５０ｂの下流端位置よりも回転体１０６５２方向に延設されており、転動壁１０６５０ｆ下流端部の上方（垂直方向の上側）にリブ１０６５０ｃが設けられている。このように構成することで、小当たり遊技となり、開状態となった開閉扉１０６５０ｂに入賞した球が転動壁１０６５０ｆ上を転動すること無く直接回転体１０６５２に到達することを抑制している。よって、球が勢いよく回転体１０６５２に衝突することにより回転体１０６５２が破損してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、小当たり遊技中に開閉扉１０６５０ｂが短い期間（例えば、０．２秒）の開放動作を繰り返し実行するように構成しており、１回の開放動作中に複数の球（３つ以上の球）が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞し難くなるように構成している。これにより、大量の球が一度に入賞してしまい、第１流路１０６５１ａにて球詰まりが発生することを抑制することができる。

【１９８０】

なお、図示は省略しているが、開閉扉１０６５０ｂの上面には流下遅延部材が設けられており、球が開閉扉１０６５０ｂの上面を通過するのに要する時間が、小当たり遊技中に複数回開閉される開閉扉１０６５０ｂにおける１回の閉状態期間（例えば、０．３秒）よりも長くなるように構成している。これにより、小当たり遊技中に右打ち遊技によって発射された球を高確率で小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させることができる。よって、短い間隔で開閉扉１０６５０ｂを開閉動作する小当たり遊技を設定したとしても、遊技者に不利な状態（小当たり遊技中に球が入賞しない状態）が発生し難く、且つ、入賞した球を円滑に処理することができる。

【１９８１】

回転体１０６５２は、第１流路１０６５１ａを流下した球が到達可能な位置に配設されており、図示しない電気的駆動源（モータ等）の駆動力によって予め定められた規則に従って初期位置と作動位置とに回動可能に構成している。図２７０では、初期位置に位置している回転体１０６５２が示されており、所定の作動条件が成立した場合に、図２７１を参照して示すように左方向に９０度回転した作動位置へと回動するように構成している。本実施形態では、回転体１０６５２が一方の位置（例えば、初期位置）から他方の位置（例えば、作動位置）へと可変される場合の作動時間が０．１秒となるように構成しており、何れの回動方向に対しても同一の速度で回動するように構成している。

【１９８２】

なお、回転体１０６５２の可変内容（回動内容）については、本実施形態で用いた構成以外を用いても良く、例えば、回転体１０６５２が初期位置から作動位置へと可変する際の可変期間（作動期間）と、作動位置から初期位置へと可変する際の可変期間を異ならせても良い。この場合、初期位置から作動位置へと回転体１０６５２を可変させる場合よりも、作動位置から初期位置へと回転体１０６５２を可変させる場合のほうが、可変期間（作動時間）が長くなるように構成しても良い。

【１９８３】

回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球が貯留されていない（されている可能性が低い）場合には、可変期間（作動時間）を短くし、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球が貯留されている（貯留している可能性が高い）場合には、貯留部１０６５２ａに

貯留されている球が飛び出ないように可変期間（作動時間）が長くなるように構成しても良い。

【１９８４】

回転体１０６５２には、球を１個貯留可能な貯留部１０６５２ａが形成されており、回転体１０６５２が作動位置に位置している場合には、第１流路１０６５１ａから流出した球を１個貯留可能に構成している。一方、図２７０に示した通り、回転体１０６５２が初期位置に位置している状態では、第１流路１０６５１ａから流出した球が貯留部１０６５２ａに貯留されること無く、回転体１０６５２の上方に形成された第１流入口１０６５１ｂに流入し、アウト流路１０６５１ｂａを流下（流下時間０．５秒）し、アウト口１０６５４に入球する。

【１９８５】

このアウト口１０６５４に球が入球すると、小当たり用入賞装置１０６５０内に設けられた他の入賞口と同一の賞球（３個）が払い出されると共に、入球した球がパチンコ機１０の外部へと排出されるように構成している。また、アウト流路１０６５１ｂａ内にはアウト流路１０６５１ｂａを通過した球を検知するためのアウトセンサＳＺａが設けられており、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した全ての球数を計測可能な入賞センサＳＺ０により計測された球の入賞数に対応した球数が小当たり用入賞装置１０６５０から排出されたかを判別する際に参照される。また、アウトセンサＳＺａは、上述した各実施形態で用いられる近接センサと同一の仕様で構成されており、球が近接センサの検知範囲を通過するのに十分な所定期間（例えば、１秒）以上連続して球を検知しているか否かを判別することにより球アウト流路１０６５１ｂａ内の球詰まりを監視可能に構成している。

【１９８６】

図２７０に示した通り、回転体１０６５２が初期位置に位置している場合には、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が、全て第１流入口に流入し、アウト口１０６５４に入球するように構成しているため、例えば、不正に開閉扉１０６５０ｂを開放させ球を入賞させる遊技が行われたとしても、入賞した球がＶ入賞口（特定領域）へ入賞し得る流路を流下することが無い。よって、パチンコ機１０に対して不正行為が実行されることを抑制することができる。

【１９８７】

回転体１０６５２の右下方向には第２流路１０６５１ｃ（流下期間１秒）が形成されており、その下流端部には可動片１０６５３が配設されている。この可動片１０６５３は、図示しない電気的駆動源（ソレノイド等）の駆動力によって小当たり遊技の開始を契機に予め定められた規則に従って閉鎖位置と、開放位置とに可変可能に構成されている。可動片１０６５３は、電気的駆動源（ソレノイド等）の駆動力を受けていない状態（初期状態）では、遊技盤１３から突出した閉鎖位置に位置するように構成しており、電気的駆動源（ソレノイド等）の駆動力を受けることにより遊技盤１３に埋没する解除位置へと可変するように構成されている。

【１９８８】

そして、図２７０に示した通り、可動片１０６５３が閉鎖位置に位置している場合は、第２流路１０６５１ｃを流下した球が閉鎖位置に位置する可動片１０６５３に衝突し、第２流入口１０６５１ｄに流入するように構成している。第２流入口１０６５１ｄに流入した球は役物ルート用流路１０６５１ｄａを流下して、役物装置１０６７５（図２６９参照）に向けて誘導される。この役物ルート用流路１０６５１ｄａ内には役物ルート用流路１０６５１ｄａを通過した球を検知するための役物ルートセンサＳＺ２が設けられており、上述したアウトセンサＳＺａと同様に、通過した球の数、及び、流路内の球詰まり状況を判別する際に用いられる。この役物ルートセンサＳＺ２は、第２流入口１０６５１ｄに入球した球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを０．７秒流下した際に通過する位置に配設されている。

【１９８９】

詳細な説明は省略するが、第２流路１０６５１ｃを流下した球は可動片１０６５３の可

動状況に応じて異なる流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ、役物ルート用流路１０６５１ｄａ）に振り分けられるように構成しており、球が開放状態である可動片１０６５３を通過し、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞するまでに要する期間が０．５秒、閉鎖状態である可動片１０６５３に衝突し、役物ルートセンサＳＺ２を通過するまでに要する期間が０．７秒となるように構成している。そして、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞した場合、または、球が役物ルートセンサＳＺ２を通過した場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面に専用の画面が表示されるように構成している（図２８３参照）。

【１９９０】

つまり、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞にした球が回転体１０６７５ａの作動によって第２流路１０６５１ｃを流下した場合において、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞したことを報知するための表示画面（図２８３（ａ）参照）が表示されるタイミングよりも、役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知したことを報知するための表示画面（図２８３（ｂ）参照）が表示されるタイミングのほうが遅くなるように構成している。このように構成することにより、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球がどの流路を流下したのか、具体的には、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入球することを期待しながら第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示態様を注視する遊技者に対して、直Ｖ入賞口１０６５７に球が入賞したことを報知するための表示画面が表示され得るタイミングが到来するまでに、球が役物ルートセンサＳＺ２を通過したことを、即ち、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞しなかったことを報知するための表示画面が表示されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に対して、直Ｖ入賞口１０６５７に球が入賞し得るタイミングが到来するまでの間、期待感を抱かせながら第３図柄表示装置８１の表示態様に対して興味を持たせることができる。

【１９９１】

以上、説明をした通り、本第１３実施形態の小当たり用入賞装置１０６５０は、その内部に、小当たり遊技の開始（小当たり遊技のオープニング期間の開始）を契機に予め定められた規則に従って可変する複数の可変手段（回転体１０６５２、可動片１０６５３）を設け、小当たり用入賞装置１０６５０に球が入賞したタイミングに応じて、入賞した球を異なる流路（アウト流路１０６５１ｂａ、役物ルート用流路１０６５１ｄａ、直Ｖ流路）へと振り分けるように構成している。

【１９９２】

そして、小当たり遊技が実行されていない期間は、小当たり用入賞装置１０６５０内の複数の可変手段が遊技者に不利となる流路へ球が振り分けられる位置に位置するように構成しているため、小当たり遊技中で無いにも関わらず、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させる不正行為を抑制することができる。

【１９９３】

なお、本実施形態では、上述した複数の可変手段が、何れも２つの位置の間を可変可能な構成としているが、これに限ること無く、３つ以上の位置に可変可能な構成を用いても良い。例えば、可動片１０６５３を、役物ルート用流路１０６５１ｄａに球を振り分ける第１位置と、直Ｖ流路１０６５１ｅに球を振り分ける第２位置と、パチンコ機１０の外部に球を排出するためのアウト口に球を振り分ける第３位置とに可変可能に構成し、可動片１０６５３に対して電気的駆動源（ソレノイド等）が駆動力を付与していない場合には、第２流路１０６５１ｃを流下した球がアウト口へと振り分けられる第３位置に位置するように構成すると良い。この場合、アウト口に球が入球した場合には、賞球が付与されないように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中以外に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させる不正行為が行われることをより抑制することができる。また、このように小当たり遊技中以外に球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した場合のみ球が流下可能となる流路を設けた場合には、その流路に球を検知するための検知手段（近接センサ）を設け、その検知手段が球を検知した場合に異常報知を行う異常報知手段を設けると良い。

【１９９４】

次に、小当たり遊技中における小当たり用入賞装置１０６５０内の球流れについて、図２７１から図２７３を参照して説明をする。まず小当たり遊技が開始されると、所定のオープニング期間（０．５秒、又は５秒）が経過した後に、開閉扉１０６５０ｂが開状態（図２７１では点線状態）へと可変制御されるラウンド遊技期間が設定される。このラウンド遊技期間中は、開閉扉１０６５０ｂが開状態と閉状態とを予め定められた規則に従って可変するように構成しており、ラウンド遊技期間中に右打ち遊技で右側領域に発射された球が開状態である開閉扉１０６５０ｂから小当たり用入賞装置１０６５０内へと入賞する。

【１９９５】

図２７１に示すように、小当たり用入賞装置１０６５０内の第１流路１０６５１ａを流下（流下時間０．５秒）した球ｔａ１は、作動位置に位置している回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに受け入れられ、回転体１０６５２が初期位置（図２７２参照）へと回動されるまで貯留される。この状態において次に入賞した球ｔａ２は、貯留部１０６５２ａに貯留されている球ｔａ１に衝突した後に、第１流入口１０６５１ｂに流入し、アウト流路１０６５１ｂａを流下（流下時間０．５秒）してアウト口１０６５４に入球する。

【１９９６】

ここで、図２７４を参照して、回転体１０６５２と、第１流入口１０６５１ｂとの関係について説明をする。図２７４（ａ）は、回転体１０６５２が作動位置に位置している状態における断面図であり、図２７４（ｂ）は、回転体１０６５２が初期位置に位置している状態における断面図である。図２７４（ａ）に示した通り、回転体１０６５２は遊技盤１３の表面よりも突出して設けられており、遊技盤１３側（図２７１の視点で奥側）の後面部１０６５２ｃと、ガラスユニット１６側（図２７１の視点で手前側）の前面部１０６５２ｄとの間を切り欠くように貯留部１０６５２ａが形成されている。

【１９９７】

この貯留部１０６５２ａは、球を１個貯留可能な程度の空間を有しており、貯留部１０６５２ａの入口側（前面部１０６５２ｄの上端部と、後面部１０６５２ｃの上端部との間の領域）よりも、底面１０６５２ｂがガラスユニット１６側（図２７１の視点で手前側、図２７４の視点で左側）に位置するように直方体状に形成されている。

【１９９８】

このように構成することで、第１流路１０６５１ａから流入した球をスムーズに貯留部１０６５２ａで貯留させることができる。また、貯留された球ｔａ１は底面１０６５２ａの傾斜に沿って貯留部１０６５２ａの後面部１０６５２ｃと当接する位置に維持され、球ｔａ１と、前面部１０６５２ｄの内側面との間に隙間ＳＫ１が形成される状態となる。

【１９９９】

この状態に維持される球ｔａ１に対して、第１流路１０６５１ａから流出した球ｔａ４が衝突すると、後面部１０６５２ｃの厚み分遊技盤１３から離間した位置に維持される球ｔａ１の中心位置よりも、球ｔａ２の中心位置が遊技盤１３側にずれた状態（間隔ＳＫ２が生じた状態）で球ｔａ１と球ｔａ２とが衝突することになる。そして、球ｔａ１は中心位置よりも遊技盤１３側（図２７４の視点で右側）に衝突した球ｔａ２から受ける力によって、前面部１０６５２ｄ側へと移動する（矢印Ｙ１方向に移動する）。このように、貯留部１０６５２ａを隙間ＳＫ１が形成される程度の大きさに構成することにより、球ｔａ１に対して球ｔａ２が衝突した際に、球ｔａ１を前面部１０６５２ｄ側へと移動させることができるので、球ｔａ１と球ｔａ２とが衝突した際に生じる力を分散することができ、衝突後の球ｔａ２に加わる力を弱めることが可能となる。よって、球ｔａ２が大きく跳ね返ってしまい、第１流路１０６５１ａ近傍で球詰まりが生じてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２０００】

また、球ｔａ１が前面部１０６５２ｄ側（矢印Ｙ１方向）に移動することにより、球ｔａ１の中心位置と、球ｔａ２の中心位置との距離が、間隔ＳＫ２よりも広がるため、球ｔａ２が第１流入口１０６５１ｂにより流入し易くすることが可能となる。加えて、本第１

３実施形態では、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａを構成する前面部１０６５２ｄの上端位置が、後面部１０６５２ｃの上端位置よりも高くなるように構成している。これにより、球ｔａ１が球ｔａ２との衝突により矢印Ｙ１方向に移動したとしても球ｔａ１が貯留部１０６５２ａから溢れてしまうことを抑制している。また、後面部１０６５２ｃの上端位置が貯留部１０６５２ａに貯留されている球ｔａ１の上端位置よりも低くなるように構成し、球ｔａ１に衝突した球ｔａ２が矢印Ｙ２方向に向けて流下する際に後面部１０６５２ｃの上端と接触しないように構成している。これにより、第１流入口１０６５１ｂへと球を円滑に流入させることができる。

【２００１】

次に、図２７４（ｂ）を参照して、回転体１０６５２が初期位置に位置している場合の構成について説明をする。図２７４（ｂ）に示した通り、回転体１０６５２は、断面視で遊技盤１３側（後面部１０６５２ｃ）のほうが、ガラスユニット１６側（前面部１０６５２ｄ）よりも狭い台形状に形成されており、初期位置に位置している回転体１０６５２に対して第１流路１０６５１ａから流出した球が衝突した場合には、回転体１０６５２の外壁面に形成された傾斜に沿って球が第１流入口１０６５１ｂに向けて流下するように構成している。上述した通り、本第１３実施形態における回転体１０６５２は、作動位置に位置し貯留部１０６５２ａに球を貯留している場合も、初期位置に位置している場合も、次に到達する球を円滑に第１流入口１０６５１ｂへと誘導することが可能となるため、小当たり用入賞装置１０６５０内の球流れを円滑にすることができる。よって、小当たり遊技中に球詰まりが発生してしまい遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【２００２】

図２７１に戻り説明を続ける。回転体１０６５２は、小当たり遊技中以外は、初期位置（図２７０参照）に位置し、小当たり遊技が開始（小当たり遊技のオープニング期間が開始）してから、０．５秒後に作動位置（図２７１参照）へと可変し、作動位置を３秒間維持（第１作動）するように規定されている。そして第１作動の終了後には初期位置で２秒間待機し、その後、作動位置を５秒間維持（第２作動）し、第２作動後に初期位置へと移動するように構成している。そして、作動位置を維持する期間が経過すると、図２７１に示した状態（作動位置）から図２７２に示した状態（初期位置）へと移行する。

【２００３】

図２７２に示した通り、回転体１０６５２が作動位置から初期位置へと可変されると、貯留部１０６５２ａに貯留されていた１個の球ｔａ１が第２流路１０６５１ｃを流下（流下時間１秒）し、第２流路１０６５１ｃの下流端側に配設された可動片１０６５３に到達する。図２７２では、球ｔａ１が可動片１０６５３に到達した状態において、可動片１０６５３が閉鎖位置（閉状態）であるため、可動片１０６５３の上方に設けられた第２流入口１０６５１ｄに球が流入し、役物ルート用流路１０６５１ｄａを役物装置１０６７５に向けて流下する。なお、詳細な説明は省略するが、可動片１０６５３の構成も、上述した回転体１０６５２と同様に第２流入口１０６５１ｄに球が振り分けられ易い構成を用いており、球が可動片１０６５３上方で詰まることが無いように構成している。

【２００４】

一方、第２流路１０６５１ｃを流下した球が可動片１０６５３に到達した状態において、可動片１０６５３が解除位置に位置している場合には、図２７３に示した通り、解除位置に位置する可動片１０６５３を通過し、直Ｖ流路１０６５１ｅを流下（流下時間０．５秒）し、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞することになる。

【２００５】

次に、図２７５、及び図２７６を参照して、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを流下した場合に誘導される役物装置１０６７５の詳細な構成について説明をする。図２７５（ａ）は、役物装置１０６７５を正面視した拡大図であり、図２７５（ｂ）は、役物装置１０６７５を平面視した拡大図である。そして、図２７６（ａ）、及び図２７６（ｂ）は、役物装置１０６７５内の転動面を球が転動し

ている場合における球の挙動を模式的に示した模式図である。

【２００６】

図２７５（ａ）に示した通り、小当たり用入賞装置１０６５０の役物ルート用流路１０６５１ｄａを流下した球は、役物ルート１０６７０を流下し、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄに排出される。この転動装置１０６７５ｃは、すり鉢形状に形成されており、その中心部（最も窪んだ箇所）に常時回転体１０６７５ａが設けられている。

【２００７】

役物ルート１０６７０の下流側は、転動面１０６７５ｄに沿って流出口１０６７０ａから球を排出させるために、屈曲形成されており、図２７５（ｂ）に示した通り、転動装置１０６７５ｃの奥行き方向（図２７５（ｂ）視点で上側方向）に向けて流出口１０６７０ａが形成される。これにより、役物ルート１０６７０から勢い良く排出された球は、転動面１０６７５ｄ上で左回りの弧を描くように転動し、徐々に転動面１０６７５ｄの中心側に向かって渦巻き状に転動する。

【２００８】

そして、中心部の近傍に到達した球は、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突し、転動装置１０６７５ｃの外周壁方向に向かって弾かれる。本実施形態では、常時回転体１０６７５ａが右回りに回転し、役物ルート１０６７０から排出された球が左回りに転動するように構成している。これにより、球が常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂに衝突した際に大きな力が掛かるため、衝突後の球を勢いよく転動装置１０６７５ｃの外周壁方向に向けて弾かせることが可能となる。この常時回転体１０６７５ａの羽根部材は、耐久性に優れた樹脂（例えば、ＡＢＳ）で構成されており、球との衝突により係る衝撃に耐える強度を備えている。

【２００９】

また、転動面１０６７５ｄには、円弧状の溝が複数形成されており、転動面１０６７５ｄに存在する球が外周壁側から中心側に向けて直線状に流下し難くなるように構成している。これにより、球の挙動をより不規則にすると共に、転動面１０６７５ｄ上を円弧状に転動する球の勢いを維持し易くすることができる。さらに、転動面１０６７５ｄの手前側（図２７５（ｂ）の視点では下側）には、球が入球可能な入球口として、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂと、役物ルートＶ入賞口１０６７７とが設けられており、転動面１０６７５ｄを転動する球が各入球口に入球し難くするために第１規制壁１０６７０ｂ、第２規制壁１０６７０ｃ、第３規制壁１０６７５ｅ、第４規制壁１０６７５ｆが設けられている。

【２０１０】

第１規制壁１０６７０ｂ、第２規制壁１０６７０ｃは、転動面１０６７５ｄのうち、上流側（外周壁側）を転動する球の挙動を規制するものであって、第２規制壁１０６７０ｃに沿って転動した球は、その転動方向が転動面１０６７５ｄの中心側に向けて規制され、第１規制壁１０６７０ｂに向けて転動することになる。このように、転動装置１０６７５ｃ自体は、平面視で略正円形状（図２７５（ｂ）参照）であって、その中心位置に常時回転体１０６７５ａを備えたすり鉢形状（図２７５（ａ）参照）に構成されているが、その中で球が転動可能な範囲が第１規制壁１０６７０ｂ、第２規制壁１０６７０ｃによって規制され、転動装置１０６７５ｃの中心位置に対して偏心楕円形状となるように構成している。このように構成することで、球が転動装置１０６７５ｃの中心位置に対して正円弧状に転動可能となるように転動面１０６７５ｄを設けた場合に比べて、球が常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと接触するタイミングや、接触時の球の勢いにばらつきを持たせることが可能となるため、転動面１０６７５ｄを転動する球の挙動に幅を持たせ易くすることができる。よって、転動面１０６７５ｄ上の球の挙動に注視している遊技者に対して予測困難な球の挙動を提供することが可能となり、どの入球口に球が入球するのかを分かり難くすることができる。

【２０１１】

第３規制壁１０６７５ｅ、及び第４規制壁１０６７５ｆは、常時回転体１０６７５ａの

羽根部材１０６７５ｂによって弾かれた球がいずれかの入球口に入球し難くするための規制壁であって、各アウト口と役物ルートＶ入賞口１０６７７との間に設けられている。本実施形態では、転動面１０６７５ｄを転動する球のうち、約１／４が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球し、残りの３／４が左右のアウト口（アウト口１０６８０ａ、アウト口１０６８０ｂ）に入球するように構成している。

【２０１２】

さらに、本実施形態では、転動面１０６７５ｄのうち、最も低い位置（最も窪んだ位置）に常時回転体１０６７５ａを設け、転動面１０６７５ｄのうち、最も高い位置（外周壁側）に各入球口を設けるように構成している。よって、最終的に何れかの入球口に入球する球は、転動面１０６７５ｄを上るように転動することになる。よって、常時回転体１０６７５ａが設けられている位置と同じ高さ位置に入球口を設ける構成に比べて、球が入球する際の転動速度を弱めることが可能となる。これにより、遊技者が認識不可能な速度で球が入球口に入球してしまうことで遊技者に分かり難い遊技を提供してしまうことを抑制すると共に各入球口が破損することを抑制することができる。

【２０１３】

加えて、転動面１０６７５ｄのうち、最も低い位置（最も窪んだ位置）に常時回転体１０６７５ａを設け、転動面１０６７５ｄのうち、最も高い位置（外周壁側）に各入球口を設けるように構成しているため、故障により常時回転体１０６７５ａが回転しなくなった場合には、球が転動装置１０６７５ｃの中央位置に滞留し、各入球口に入球することが無いように構成している。

【２０１４】

このように構成することで、例えば、パチンコ機１０に電源が投入されている間、常時回転している常時回転体１０６７５ａが、故障して停止している場合といった正常では無い状態において、役物ルート１０６７０から排出された球が転動装置１０６７５ｃから排出されてしまう（何れかの入球口に入球してしまう）ことを抑制することができる。また、転動装置１０６７５ｃ内を球が転動している際中に停電が発生し、常時回転体１０６７５ａの駆動が停止した場合において、その停電中に球が入賞口に入賞してしまうことを抑制することができる。

【２０１５】

次に、図２７６を参照して、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄを転動する球の挙動について説明をする。図２７６（ａ）は、転動面１０６７５ｄを転動した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７へと入球する場合の球の挙動を模式的に示した模式図であって、図２７６（ｂ）は、転動面１０６７５ｄを転動した球がアウト口１０６８０ａに入球した場合の球の挙動を模式的に示した模式図である。

【２０１６】

図２７６（ａ）に示した通り、役物ルート１０６７０の排出口１０６７０ａから転動面１０６７５ｄに向けて排出された球は、転動面１０６７５ｄ上を円弧状に転動（水平転動）し、第２規制壁１０６７０ｃに衝突し、転動面１０６７５ｄの中心部に向けて転動（下降転動）する。そして、回動している常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突し、その衝撃で第４規制壁１０６７５ｆに向かって転動（上昇転動）し、第４規制壁１０６７５ｆと衝突した後に、再度転動面１０６７５ｄの中心部に向けて転動（下降転動）する。そして、１回目の羽根部材１０６７５ｂと衝突した地点とは異なる地点で、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと再度衝突し、その衝撃で第３規制壁１０６７５ｅと第４規制壁１０６７５ｆとの間に形成されたＶ入賞口１０６７７の開口部に向かって転動（上昇転動）し、Ｖ入賞口１０６５７に入賞する。

【２０１７】

上述した通り、本実施形態では、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄに球が排出される際に、排出された球がすり鉢状に形成された転動面１０６７５ｄのうち、常時回転体１０６７５ａと接触することの無い高さ位置で水平方向に転動するように排出口１０６７０ａが形成されている。これにより、転動面１０６７５ｄに排出された球が常時回転

体１０６７５ａに最初に衝突するまでの期間を長くすることができる。また、本実施形態では、転動面１０７００ａ上に水平方向に溝が設けており、その溝上を球が転動することにより、球が水平方向に転動し易くなるように構成している。なお、この溝は、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突した球が上昇転動する際に、転動している球に対して不規則に摩擦力を付与する構成にもなる。つまり、水平転動している球に対しては現状の転動を維持させ易くし、上昇転動している球に対しては、現状の転動を維持し難く（転動速度を落とす、転動方向を可変させる）することが可能な機能を有している。

【２０１８】

さらに、本実施形態では、正円形状で形成された転動面１０７００ａの内壁から中心方向に突出する複数の規制壁１０６７５ｂ～１０６７５ｆが形成されており、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突した球の転動方向（上昇転動方向）によって、次に衝突する壁（転動装置１０６７５ｃの内壁、規制壁１０６７５ｂ～１０６７５ｆ）までの距離が異なるように構成している。このように構成することで、羽根部材１０６７５ｂと衝突した後の転動方向（羽根部材１０６７５ｂと衝突する位置）に応じて、球の挙動を異ならせ易くすることができる。

【２０１９】

加えて、本実施形態では、転動面１０７００ａのうち、各入球口が設けられている側（図２７６の視点で下半分側）の斜面を上昇転動している球が衝突し得る規制壁１０６７５ｂ～１０６７５ｆの球衝突面形状が、各入球口が設けられていない側（図２７６の視点で上半分側）に向かって衝突した後の球が転動するように形成されている。これにより、転動面１０７００ａを転動している球が各入球口に入球し難くなるため、転動装置１０６７５ｃ内の球転動時間を長くすることができる。なお、本実施形態の構成に限ること無く、転動装置１０６７５ｃ内に設けられた規制壁の形状を、衝突した後の球が各入賞口に向かって転動し得るようにする誘導機能を有した形状としても良い。このように構成することで、各入球口に入球可能な球の転動経緯として、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂに衝突した後の上昇転動に加え、規制壁に衝突した後の誘導転動を加えることが可能となるため、転動経緯を増加させることにより遊技興趣を向上させることができる。

【２０２０】

次に、図２７６（ｂ）に示した通り、役物ルート１０６７０の排出口１０６７０ａから転動面１０６７５ｄに向けて排出された球が、転動面１０６７５ｄ上を円弧状に転動（水平転動）し、第２規制壁１０６７０ｃに衝突し、転動面１０６７５ｄの中心部に向けて転動（下降転動）する。そして、回動している常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突し、その衝撃で第４規制壁１０６７５ｆに向かって転動（上昇転動）し、上述した図２７６（ａ）よりも若干浅い角度（約３０°）で第４規制壁１０６７５ｆと衝突すると、衝突後の球が転動装置１０６７５ｃの内壁に向かって上昇転動し、転動装置１０６７５ｃ内壁に衝突した球が円弧状に下降転動しながらアウト口１０６８０ａへ入球する。

【２０２１】

以上、説明をした通り、本実施形態の転動装置１０６７５ｃでは、転動面１０７００ａを転動している球が各規制壁１０６７５に衝突する角度や速度によって、衝突後の転動方向が可変するため、遊技者が予測し難い球の挙動を提供することができる。なお、本実施形態では、各入球口の開口部が形成される高さ位置が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、各入球口の開口部が形成される高さ位置を異ならせても良い。例えば、アウト口１０６８０ａのみ開口部の高さ位置を低くし、球の自重による転動によっても入球可能に構成しても良い。さらに、本実施形態では、転動面１０７００ａの一方向側（図２７６（ａ）の視点で下方向側）の端面に各入球口の開口部を形成しているが、これに限ること無く、転動面１０７００ａの端面の全方向に渡って開口部を配設しても良い。また、本実施形態では、球が転動可能な転動面１０７００ａが一面の一層構造を用いているが、これに限ること無く、例えば、転動面１０７００ａを多層式に形成し、転動面１０７００ａの一部に設けられた通過穴を通過した球が下層の転動面１０７００ａへと侵入し、再度、各入球口に向かって転動するように構成しても良い。

【２０２２】
この場合、上層の転動面１０７００ａからも、下層の転動面からも役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入賞可能に構成し、さらに、下層の転動面のほうが、上層の転動面よりも転動中の球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し易くなるように構成すると良く、例えば、上層の転動面は、１／４で役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し、１／４で通過穴（下層の転動面へ連通する穴）を通過し、１／２でアウト口に入賞するように構成し、下層の転動面は、１／２で役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し、１／２でアウト口に入賞するように構成すると良い。このように構成することで、球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞する期待度を段階的に高めていくことができる。
【２０２３】
次に、図２７７を参照して、遊技盤１３の右側領域下方に設けられた第２入球口１０６４０、及び電動役物１０６４０ａ近傍の構成について説明をする。図２７７は、遊技盤１３の右側領域の一部を模式的に示した拡大図である。本実施形態は、第２特別図柄の抽選において高確率（約１／２）で小当たり当選するように構成しており、時短状態中に獲得した第２特別図柄の保留記憶を用いた抽選が通常状態中に実行されることにより、再度時短状態が設定され易くなるように構成している。
【２０２４】
このように構成された本パチンコ機１０では、通常状態が設定されている状態で右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口１０６４０に球が入球されてしまうと、通常状態における適正な遊技（左打ち遊技を行い、第１特別図柄抽選を実行することにより大当たり遊技を狙う遊技）よりも、容易に大当たり遊技を実行されてしまうことになるため、通常状態中に第２入球口１０６４０に球が入球しない（し難い）構成を用いている。
【２０２５】
具体的には、右側領域を流下し、隔壁１０７００ａの下方に形成された流路を流下した球は、ゲート式電動役物１０６４０ａを臨む位置に排出される。ここで、ゲート式電動役物１０６４０ａが誘導状態（突出状態）である場合には、ゲート式電動役物１０６４０ａの上面を第２入球口１０６４０方向に向けて流下する。一方、ゲート式電動役物１０６４０ａが開放状態（埋没状態）である場合には、ゲート式電動役物１０６４０ａを通過して大当たり用可変入賞装置１００６５に向けて流下する。
【２０２６】
次に、球がゲート式電動役物１０６４０ａ上を流下する場合について詳細に説明をする。上述した通り、ゲート式電動役物１０６４０ａは隔壁１０７００ａの下方に形成された流路から排出された球を、一端側（上流側）で受け入れて、他端側（下流が）に向けて流下可能に構成している。ゲート式電動役物１０６４０ａの上方には釘Ｋ１が植設されており、隔壁１０７００ａの下方に形成された流路から排出された球がゲート式電動役物１０６４０ａの上流側に落下するように釘Ｋ１の位置を調整可能に構成している。
【２０２７】
ゲート式電動役物１０６４０ａは、普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に開放状態（埋没状態）から所定期間、誘導状態（突出状態）へと可変する可変動作を実行する可変手段であり、可変動作の開始時点における遊技状態に応じて可変動作の動作時間を異ならせるように構成している。具体的には、可変動作の開始時点における遊技状態が通常状態である場合には、誘導状態（突出状態）を０．２秒維持する可変動作を実行し、時短状態である場合には、誘導状態（突出状態）を２秒維持する可変動作を実行するように構成している。
【２０２８】
そして、ゲート式電動役物１０６４０ａは、球の流下期間ｔｚ１が０．８秒となるように構成されている。よって、通常状態中に右打ち遊技を行い、普図入賞口１００６７に球を入球させることで普通図柄の抽選を実行し、その普通図柄の抽選にて当たり当選したとしても、その当たり当選に基づいて実行されるゲート式電動役物１０６４０ａの可変動作

によって第２入球口１０６４０に入球可能な位置まで球を流下すること無く、流下時間０．３の範囲を示すｔｚ２の何れかの位置まで流下した後に、釘群Ｋ３の左側の領域に落下することになる。

【２０２９】

一方、ゲート式電動役物１０６４０ａの可変動作タイミングが時短状態である場合には、２秒間の可変動作が実行されるため、誘導状態（突出状態）中のゲート式電動役物１０６４０ａ上を流下した球がゲート式電動役物１０６４０ａの下流端まで到達することから、第２入球口１０６４０に球を入球可能となる。なお、本実施形態では、１分間に１００発の球を発射可能にパチンコ機１０が構成されているため、球の流下間隔は０．６秒となる。そして、図２６９を参照して上述した通り、右打ち遊技によって発射された球の約１／２がゲート式電動役物１０６４０ａに到達するように構成している。よって、少なくとも、１．２秒に１回は球がゲート式電動役物１０６４０ａに到達することになる。

【２０３０】

本実施形態では、時短状態中のゲート式電動役物１０６４０ａの可変動作期間（ゲート式電動役物１０６４０ａを誘導状態（突出状態）に維持させる期間）を２秒に設定していることから、継続して右打ち遊技を行うことにより、ゲート式電動役物１０６４０ａが可変動作されているどのタイミングで球がゲート式電動役物１０６４０ａ上に落下したとしても、ゲート式電動役物１０６４０ａ上に落下した球を確実に第２入球口１０６４０に入賞させることができる。また、第２入球口１０６４０の上方には釘群Ｋ２が植設されており、ゲート式電動役物１０６４０ａを流下した球がｔｚ２の範囲を超えた状態でゲート式電動役物１０６４０ａから落下した場合に、球の慣性力によって第２入球口１０６４０へと入球することを防止するようにしている。

【２０３１】

以上、説明をしたとおり、本実施形態では、球が流下可能な流下状態と、流下困難な非流下状態とに可変可能な可変手段を設け、流下状態である可変手段によって所定領域まで球が流下した場合に、第２特別図柄の抽選条件が成立するように構成している。そして、遊技状態に応じて、可変手段が流下状態である場合に、球を所定領域まで流下させ易い状態と、流下させ難い状態と、を設定可能に構成している。このように構成することで、第２特別図柄の抽選条件が成立し易い状態と、し難い状態とを設定することが可能となり、遊技者に対して第２特別図柄の抽選条件が成立し易い遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

【２０３２】

＜第１３実施形態における遊技の流れについて＞

次に、図２７８から図２８０を参照して、本第１３実施形態のパチンコ機１０における特徴的な遊技の流れについて説明をする。上述した通り、本第１３実施形態では遊技盤１３に形成される遊技領域の右側領域に小当たり用入賞装置１０６５０を設け、小当たり遊技中に入賞した球を複数の流路へと振り分け可能に構成している。そして、振り分けられた流路に応じてＶ入賞口（特定領域）への球の通過し易さを可変可能に構成している。

【２０３３】

さらに、本実施形態では、小当たり当選時の遊技状態、及び、小当たり当選した特別図柄の種別に応じて、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過し易い状態と、し難い状態とを設定可能に構成している。このように構成することにより、小当たり遊技経由で実行される大当たり遊技の実行確率を予め定められた規定範囲内に納めることができるため、遊技者に過剰に有利な遊技や、過剰に不利な遊技を行わせてしまうことを抑制することができる。

【２０３４】

上述したように、小当たり当選時の遊技状態、及び、小当たり当選した特別図柄の種別に応じて、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過し易い状態と、し難い状態とを設定可能にする場合には、例えば、小当たり遊技中に作動する複数の装置（開閉扉１０６５０ｂ、回転体１０６５２、可動片１０６５３）のそれぞれに対して、小当たり用入

賞装置１０６５０に入賞した球が、高確率（約１００％）でＶ入賞口（特定領域）に入賞し得る有利流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ）へ振り分けられる有利動作パターン（動作シナリオ）と、有利流路を流下するよりも低確率（約２５％）でＶ入賞口（特定領域）に入賞し得る不利流路（役物ルート用流路１０６５１ｄａ）へ振り分けられる不利動作パターン（動作シナリオ）と、を設定可能に構成することが考えられるが、上述したような構成を用いた場合には、複数の装置に対して異なる動作パターン（動作シナリオ）に基づく動作制御を実行しなければならず、各種装置に対する動作制御プログラム量が増大してしまうという問題があった。

【２０３５】

また、上述した複数の装置は、動作異常が生じてしまうと遊技結果に大きく影響を与えることになるため、正常な動作をしているか否かを監視するための監視処理の精度を高めて実行する必要があることから、異なる動作パターン（動作シナリオ）に基づく動作制御を実行可能に構成した場合には、各動作パターン（動作シナリオ）に対して精度の高い監視処理を行う必要があり、監視処理の処理負荷が増大してしまうという問題もあった。

【２０３６】

これに対して、本実施形態では、小当たり状態中に作動する複数の装置（開閉扉１０６５０ｂ、回転体１０６５２、可動片１０６５３）の動作内容を変えること無く、各種装置の動作開始タイミングを変更する処理を実行するだけで、小当たり当選時の遊技状態、及び、小当たり当選した特別図柄の種別に応じて、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過させ易い状態と、させ難い状態とを設定可能に構成している。このように構成することで、各種装置に対する動作制御プログラム量が増大したり、各種装置に対する監視処理の処理負荷が増大したりしてしまうことを抑制することができる。

【２０３７】

ここで、図２７８、及び、図２７９を参照して小当たり遊技中における各種装置の動作の流れについて説明をする。図２７８は、球が有利流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ）へと振り分けられ易い小当たり遊技における各種装置の動作パターンを示したタイミングチャートであり、図２７９は、球が不利流路（役物ルート用流路１０６５１ｄａ）へと振り分けられ易い小当たり遊技における各種装置の動作パターンを示したタイミングチャートである。

【２０３８】

図２７８、及び図２７９に示した通り、本実施形態では、小当たり遊技が開始された（オープニング期間が設定された）ことを契機に、回転体１０６５２、及び、可動片１０６５３が予め定められた一定の規則に従って作動するように構成しており、小当たり遊技のラウンド遊技が開始されたことを契機に、開閉扉１０６５０ｂが予め定められた一定の規則に従って作動するように構成している。そして、小当たり遊技のオープニング期間の長さを可変可能に構成している。これにより、オープニング期間が開始されたことを契機に作動する回転体１０６５２、及び、可動片１０６５３の作動状況と、ラウンド遊技が開始されたことを契機に作動する開閉扉１０６５０ｂの作動状況との関係を、オープニング期間の長さに応じて異ならせることが可能となる。

【２０３９】

本実施形態では、オープニング期間の長さを可変し、回転体１０６５２、可動片１０６５３の作動状況と、開閉扉１０６５０ｂの作動状況との関係を異ならせることにより、ラウンド遊技中に入賞した球の振分先を可変させるように構成している。なお、本実施形態では、回転体１０６５２と可動片１０６５３とが同一の作動契機（オープニング期間の開始）に基づいて予め定められた一定の規則に従って作動するように構成しているため、回転体１０６５２の作動状況と、可動片１０６５３の作動状況との関係は常に一定とすることができる。よって、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を複数の流路へと振り分けるための装置（回転体１０６５２、可動片１０６５３）を、常に一定の関係性を持たせた状態で動作させることになるため、各装置の制御異常を監視するための監視処理内容を簡素化することができる。

【２０４０】
次に、図２７８を参照し、球が有利流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ）へと振り分けられ易い小当たり遊技における各構成の動作内容（小当たり開放パターンＡ）について具体的に説明をする。本実施形態における小当たり遊技は、オープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間の３つの期間が設定される当たり遊技であって、ラウンド遊技中には１回のラウンド遊技が実行されるように構成している。
【２０４１】
オープニング期間が開始（設定）されると、オープニング期間の開始を契機に作動を始める回転体１０６５２、及び、可動片１０６５３のそれぞれに対して一定の動作シナリオがセットされる。まず、回転体１０６５２は、オープニング期間が開始されてから０．５秒間、初期位置（小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を貯留部１０６５２ａで受け入れ困難な位置）を維持した後に、作動位置（小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を貯留部１０６５２ａで受け入れ可能な位置）を３秒間維持する第１作動が実行される。
【２０４２】
そして、第１作動（３秒）が経過すると、初期位置で２秒間待機し、その後、作動位置を５秒間維持する第２作動が実行される。第２作動（５秒）が経過すると、初期位置が設定され、１回の小当たり遊技の開始に基づいて実行される回転体の動作シナリオを完了する。つまり、本実施形態では、１回の小当たり遊技中（オープニング期間からエンディング期間までの間）に、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球を貯留可能な作動位置へと回転体１０６５２を２回作動させるように構成し、貯留部１０６５２ａに貯留された球をＶ入賞口（特定領域）に到達し得る第２流路１０６５１ｃへと排出可能な動作（作動位置から初期位置へと移動するための動作）を２回実行するように構成している。
【２０４３】
次に、可動片１０６５３の動作内容について説明をする。可動片１０６５３は、上述した回転体１０６５２と同様に、小当たり遊技のオープニング期間が開始された（設定された）ことを契機に一定の動作シナリオがセットされる。可動片１０６５３は、小当たり遊技が実行されている期間以外は常に閉状態（図２７２参照）となるように構成しており、小当たり遊技中以外に球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞（異常入賞）した場合において、入賞した球が遊技者に有利な有利流路を流下し得ないように構成している。
【２０４４】
可動片１０６５３に動作シナリオがセットされると、オープニング期間が開始されてから１秒間、閉状態（図２７２参照）を維持した後に、４秒間の開状態（図２７３参照）が設定される。そして、４秒間の開状態が経過すると、１回の小当たり遊技の開始に基づいて実行される可動片１０６５３の動作シナリオが完了し、初期状態である閉状態が設定される。
【２０４５】
遊技者に有利な小当たり遊技（球が有利流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ）へと振り分けられ易い小当たり遊技）では、オープニング期間の長さが０．５秒に設定されており、大当たり遊技が開始されてから０．５秒後にラウンド期間が設定（ラウンド遊技が開始）されるように構成している。そして、ラウンド期間の設定（ラウンド遊技の開始）を契機として開閉扉１０６５０ｂの動作シナリオが設定される。開閉扉１０６５０ｂの動作シナリオが設定されると、第１動作として開状態（球が入球可能な状態）が０．２秒間設定された後に、閉状態（球が入球困難な状態）が０．３秒間設定される動作を５回繰り返し、その後、第２動作として開状態が０．５秒間設定され、その後、閉状態が１．９秒間設定された後に、再度開状態が０．１秒間設定されるように開閉扉１０６５０ｂが作動する。
【２０４６】
なお、詳細な説明は後述するが、上述した各種装置（開閉扉１０６５０ｂ、回転体１０６５２、可動片１０６５３）に設定される動作シナリオは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆ（図２８８参照）に予め規定されてい

る。
【２０４７】
上述したように、小当たり遊技として小当たり開放パターンＡ（遊技者に有利な小当たり遊技に対応する開放パターン）が設定された場合には、ラウンド遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が第１作動期間中である回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されることになる。そして、図２７３に示したように、回転体１０６５２が第１作動期間の経過後に初期位置へと回動することにより、貯留部１０６５２ａに貯留されていた球が第２流路１０６５１ｃへと流下し、開状態中の可動片１０６５３を通過して直Ｖ流路１０６５１ｅを通過するため、Ｖ入賞口（特定領域）に球を入球させ易い小当たり遊技が実行される。ここで、回転体１０６５２が作動位置から初期位置へと可変し、球が第２流路１０６５１ｃを流下し、可動片１０６５３に到達するまでの期間が１秒に設計しており、可動片１０６５３は、その球流下時間よりも０．５秒遅くまで開状態を継続するように構成している。よって、第２流路１０６５１ｃ内で球の流下速度が低下したとしも十分に球を直Ｖ入賞口１０６５７に入球可能な状態を維持することができる。加えて、可動片１０６５３が開状態を維持する期間は、回転体１０６５２の第２作動が終了するよりも前の期間となるように設定しているため、回転体１０６５２の他の作動によって第２流路１０６５１ｃを流下した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞することを禁止することができる。
【２０４８】
さらに、小当たり開放パターンＡでは、小当たり遊技のエンディング期間が０．６秒となるように構成している。この０．６秒は、小当たり遊技のラウンド期間中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞にした球がＶ入賞するまでの最短期間を確保するための時間である。つまり、本実施形態では１分間に１００発の球を発射可能に構成しており、小当たり遊技のラウンド終了条件として、５秒経過、或いは、１０球の入賞が規定されている。そして、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球がＶ入賞するまでに要する期間が最短で５秒となるように構成している。
【２０４９】
よって、エンディング期間を０．６秒設定することにより、最短で球がＶ入賞した場合にエンディング期間中に球をＶ入賞させることが可能となる。一方、これ以上短い期間をエンディング期間として設定してしまうと、常に、Ｖ入賞するタイミングがエンディング期間を超えたタイミングとなってしまう。本実施形態では、上述した各実施形態と同様に、小当たり遊技として予め設定されている小当たり遊技期間の終了タイミング（エンディング期間の終了タイミング）にて小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が小当たり用入賞装置１０６５０内に残存しているかを判別し、球が残存していると判別した場合には、小当たり遊技の終了タイミングを、残存球が無くなるまで延期するように構成している。
【２０５０】
図２７８に示したエンディング期間よりも短い期間をエンディング期間として設定してしまうと、正常に遊技をしている場合であっても、常に、小当たり遊技の終了タイミングを延期する処理を実行する必要があり、処理負荷を増大させてしまうという問題が生じる。
【２０５１】
これに対して、本実施形態の小当たり開放パターンＡでは、小当たり遊技の遊技期間を短くすると共に、小当たり遊技中の処理負荷を軽減するためのエンディング期間を設定しているため、上述した問題を解決することができる。なお、エンディング期間の長さはこれに限ること無く、小当たり遊技の実行期間を短くするために、より短いエンディング期間を設定しても良いし、小当たり遊技中の処理負荷を軽減させるために長いエンディング期間を設定するように構成しても良い。
【２０５２】
また、本実施形態では、予め定められた小当たり遊技期間の終了タイミング（エンディ

ング期間の終了タイミング）が経過するまでは、小当たり遊技が終了しないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球したことを強制終了条件として設定しておき、その強制終了条件が成立した場合に、予め定められている小当たり遊技期間の終了タイミング（エンディング期間の終了タイミング）が経過しなくとも、小当たり遊技を終了させる強制終了処理を実行するように構成しても良い。

【２０５３】

一方、小当たり遊技として小当たり開放パターンＢ（球が不利流路（役物ルート用流路１０６５１ｄａ）へと振り分けられ易い小当たり遊技）が設定された場合には、図２７９に示した通り、上述した小当たり開放パターンＡに対して、小当たり遊技のオープニング期間の長さを５秒に変更した点と、エンディング期間の長さを５秒に変更した点でのみ相違した小当たり遊技が実行される。このようにオープニング期間の長さを長くすることにより、球を直Ｖ流路１０６５１ｅに振分可能な回転体１０６５２の第１作動期間をオープニング期間中（ラウンド遊技が開始されるよりも前の期間中）に経過させることができる。そして、回転体１０６５２の第２作動期間中にラウンド期間が設定（ラウンド遊技が実行）されるため、ラウンド遊技中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させ、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球を貯留させたとしても、その貯留された球が役物ルート用流路１０６５１ｄａへと振り分けられることになる。

【２０５４】

なお、本実施形態では、オープニング期間を５秒間に設定することにより、開閉扉１０６５０ｂが開状態となるタイミングを、可動片１０６５３の開状態が終了した後とすることで、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞することを確実に抑制するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、回転体１０６５２の第１作動が終了した後、即ち、小当たり遊技の開始から３．５秒が経過した状態で開閉扉１０６５０ｂが開状態となるように、オープニング期間を３．５秒に構成しても良い。このように構成した場合は、可動片１０６５３が開状態のタイミングで小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることになるが、回転体１０６５２が初期位置に位置しているため、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が第２流路へと流下されず、アウト口１０６５４に入球することになるため、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞することを抑制することができる。また、本実施形態では、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７へと誘導される小当たり遊技（小当たり開放パターンＡで開放動作が実行される小当たり遊技）と、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７へと誘導される小当たり遊技（小当たり開放パターンＢで開放動作が実行される小当たり遊技）と、を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を直Ｖ入賞口１０６５７と役物ルートＶ入賞口１０６７７との何れにも誘導可能なタイミングで開閉扉１０６５０ｂを開放させる小当たり遊技を実行可能に構成しても良い。

【２０５５】

また、エンディング期間を５秒にすることで、例えば、小当たり遊技中に球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを流下しない限り、小当たり遊技期間を延長すること無く小当たり遊技を終了させることができるため、小当たり遊技中の処理負荷を軽減することができる。

【２０５６】

なお、本実施形態では、図２７８を参照して上述した通り、小当たり遊技中に各種装置に設定される動作シナリオが完了するまでの期間が小当たり遊技期間となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技期間中に所定の終了条件が成立し、且つ、小当たり用入賞装置１０６５０内に球が存在していないと判別した場合には、各種装置に設定される動作シナリオを強制終了するように構成しても良い。このように構成することにより、例えば、図２７８に示した小当たり開放パターンが設定された小当たり遊技において、回転体１０６５２の動作シナリオが完了する（第２作動期間が経過する）

前に小当たり遊技を終了させることができる。このように構成することで、小当たり遊技の期間を短くすることができるため、遊技効率を高めることができる。

【２０５７】

さらに、本実施形態では、上述した通り、小当たり遊技のオープニング期間を短くすることで、遊技者に有利な小当たり遊技（小当たり開放パターンＡ）を実行可能に構成している。つまり、小当たり遊技中の各種装置の動作パターンとして、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な動作パターンを、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞可能な動作パターンよりも先に実行するように構成している。

【２０５８】

このように構成することで、例えば、遊技者に不利な小当たり遊技（小当たり開放パターンＢ）の実行中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させた球を、磁石等を用いて小当たり用入賞装置１０６５０内に不正に滞留させたとしても、その後、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な状態（可動片１０６５３が開放する状態）が設定されることが無くなるため、遊技者が不正に直Ｖ入賞口１０６５７に球を入球させる行為を行われ難くすることができる。また、大当たり遊技が実行される確率が高い小当たり遊技（小当たり開放パターンＡ）に対する各種装置の動作パターンを先に実行するため、次の大当たり遊技が実行され易い時短状態中の小当たり遊技の遊技時間を短くすることができる。

【２０５９】

なお、本実施形態では、小当たり遊技の動作シナリオとして、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し得る小当たり開放パターンＡと、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し得る小当たり開放パターンＢと、を小当たり遊技のオープニング期間を可変設定することで設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、何れのＶ入賞口にも球が入賞し得ない小当たり開放パターンや、両方のＶ入賞口に球を入賞可能な小当たり開放パターンを、小当たり遊技のオープニング期間を可変設定することで設定しても良い。これにより、実行される小当たり遊技の種別に応じて遊技者に付与可能な特典（大当たり遊技の実行の可能性）の大きさに幅を持たせることができるため、より遊技の興趣を向上させることができる。

【２０６０】

さらに、本実施形態では、小当たり遊技のオープニング期間の長さのみを可変させることで小当たり遊技中の遊技内容（Ｖ入賞口のし易さ、入賞し得るＶ入賞の種別）を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、その他の装置（回転体１０６５２、可動片１０６５３）の動作パターンを可変させたり、動作開始タイミングを異ならせたりすることで、小当たり遊技中の遊技内容（Ｖ入賞口のし易さ、入賞し得るＶ入賞の種別）を可変させるように構成しても良い。

【２０６１】

また、本実施形態では、当選した小当たり種別に対応した動作パターンで各種装置を動作させるように構成しているが、異常状態（例えば、小当たり遊技中に停電し電源が遮断された状態や不正行為が行われていると判別された状態）では、当選した小当たり種別に関わらず、予め定められた異常時用の動作パターンで各種装置を動作させるように構成しても良い。この場合、各小当たり種別に対応して設定される動作パターンよりも遊技者に不利となる動作パターンを異常時用の動作パターンとして設定すると良い。これにより、不正に異常状態を発生させる行為を抑制することができる。

【２０６２】

次に、本第１３実施形態における遊技状態の遷移について図２８０を参照して説明をする。図２８０は、本第１３実施形態の遊技状態の遷移状況を模式的に示したゲームフローである。図２８０に示した通り、本実施形態では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成している。

【２０６３】

そして、通常状態中は図２７７を参照して説明をした通り、第２入球口１０６４０に球

が入球することが無い（し難い）ため、左打ち遊技によって第１入球口６４に球を入球させる遊技（特１遊技）が行われる。この特１遊技にて実行される第１特別図柄の抽選では、１／３００の確率で大当たりに当選し、１／７０の確率で小当たりに当選する特別図柄抽選が実行される。特１遊技で大当たりに当選した場合には、９５％の割合で大当たりＢが実行される。この大当たりＢは、大当たり遊技として２ラウンド分のラウンド遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に通常状態（不利状態）が設定される大当たり遊技である（図２８７（ａ）参照）。残りの５％の割合で大当たりＡが実行される。この大当たりＡは、大当たり遊技として１０ラウンド分のラウンド遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に時短状態（有利状態）が設定される大当たり遊技である（図２８７（ａ）参照）。

【２０６４】

また、特１遊技にて小当たりに当選した場合は、１／４の確率でＶ入賞口（特定領域）に球が入球可能な小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球した場合には、当選した小当たり種別に応じた大当たり遊技が実行され、当選した小当たり種別が小当たりＡ、Ｂ（小当たり当選の５０％）である場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、小当たりＣ（小当たり当選の５０％）である場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。また、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球しなかった場合（非Ｖ入賞の場合）には、その小当たり遊技終了は、そのまま通常状態となる。

【２０６５】

次に、時短状態中の遊技の流れについて説明をする。この時短状態は、特別図柄が低確率状態、普通図柄が高確率状態に設定される遊技状態であって、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に比べて、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技によって遊技球が第２入球口１０６４０に入球し易くなる遊技状態である。なお、本実施形態では、時短状態が設定された場合において、通常状態が設定されている場合よりも普図当たり遊技によって遊技球が第２入球口１０６４０に入球し易くするために、時短状態が設定されている場合のほうが、通常状態が設定されている場合よりも普通図柄の変動時間が短くなるように構成することで単位時間当たりにおける普通図柄抽選の実行回数を増加させると共に、普通図柄抽選で当たり当選する確率が通常状態よりも時短状態のほうが高くなるように構成し、さらに、普図当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の開放パターン（ゲート式電動役物１０６４０ａの動作パターン）として、通常状態（普通図柄の低確率状態）中に実行される普図当たり遊技よりも、時短状態（普通図柄の高確率状態）中に実行される普図当たり遊技のほうが、遊技球を第２入球口１０６４０へと誘導させ易くなるように構成しているが、通常状態よりも時短状態のほうが、普図当たり遊技によって遊技球が第２入球口１０６４０に入球し易く、且つ、時短状態中において、第１入球口６４を狙う左打ち遊技を行うよりも、第２入球口１０６４０を狙う右打ち遊技を行ったほうが特別図柄の抽選を実行し易くなるように構成していれば良く、本実施形態で用いた構成以外を用いても良い。例えば、通常状態よりも時短状態のほうが第２入球口１０６４０に遊技球を入球させ易くするために本実施形態にて用いられる上記各構成のうち、いずれかの構成のみを用いたり、各構成を適宜選択して用いたりする構成でも良い。時短状態が設定されると、ゲート式電動役物１０６４０ａがロング可変（２秒）するため、第２入球口１０６４０に球が入球し易い状態となる。第１入球口６４に対する球の入球割合は、通常状態と、時短状態とで変化しないが、通常状態では第１特別図柄の抽選契機となる第１入球口６４のほうが、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口１０６４０よりも球を入球させ易くなるように構成しているのに対して、時短状態では、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口１０６４０のほうが、第１特別図柄の抽選契機となる第１入球口６４よりも球を入球させ易くなるように構成しているため、時短状態が設定されている間は第２入球口１０６４０に球を入球させるための特２遊技（右打ち遊技）が行われる。

【２０６６】

なお、本実施形態では、第１特別図柄の抽選権利を最大で４つ記憶（保留記憶）可能に構成し、第２特別図柄の抽選権利を最大で１つ記憶（保留記憶）可能に構成している。よって、第１特別図柄の抽選権利を所定数（例えば、３つ）保留記憶している状態で大当たりに当選（大当たり遊技を実行）し、その大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合には、保留記憶されている第１特別図柄の抽選が実行され得るように構成している。本実施形態では、第１特別図柄の保留記憶と、第２特別図柄の保留記憶とを共に有している場合には、第２特別図柄の保留記憶に基づく抽選（遊技者に有利となる抽選）が先に実行されるように構成しているが、例えば、通常状態で第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、その時点で第２特別図柄の保留記憶が存在していないため、時短状態中に第１特別図柄の抽選が実行されることになる。

【２０６７】

時短状態中に第１特別図柄の抽選が実行されると、通常状態と同一の確率で大当たり抽選（１／３００）、小当たり抽選（１／７０）が実行され、大当たりに当選した場合、小当たり当選後の小当たり遊技中に球がＶ入賞口に入球し大当たり遊技が実行された場合、の何れにおいても大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。

【２０６８】

一方、時短状態中における特２遊技にて実行される第２特別図柄の抽選では、１／３００の確率で大当たりに当選し、１／２の確率で小当たりに当選する特別図柄抽選が実行される。特２遊技で大当たりに当選した場合は、１００％の割合で大当たりＣが実行される。この大当たりＣは、大当たり遊技として１５ラウンド分のラウンド遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に通常状態（不利状態）が設定される大当たり遊技である（図２８７（ａ）参照）。

【２０６９】

また、特２遊技にて小当たりに当選した場合は、ほぼ１００％の確率でＶ入賞口（特定領域）に球が入球可能な小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球した場合には、当選した小当たり種別に応じた大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。また、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球しなかった場合には、その小当たり遊技終了は、そのまま時短状態となる。

【２０７０】

さらに、本実施形態では、大当たり遊技を介すること無く、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させる移行条件（時短終了条件）が設定されている。具体的には、時短状態中に特別図柄抽選（変動）の実行回数が９９回に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、時短状態中に実行された小当たり遊技の回数が２回に到達した場合に成立する第２時短終了条件と、が設定されている。このように、遊技者に有利な遊技状態を、大当たり遊技を介すること無く終了させることが可能となるように構成することで、遊技者に対して過剰な特典が付与されてしまうことを抑制することができる。また、本実施形態では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選にて高確率（１／２）で小当たりに当選するように構成している。よって、例えば、時短状態中に当選した小当たりの種別を判別し、遊技者に有利な小当たりに当選するまで、その小当たり遊技中に球をＶ入賞口（特定領域）に入球させない遊技を実行することが可能となる。

【２０７１】

このような遊技が実行されることを抑制するために、本実施形態では上述した第２時短終了条件（小当たり遊技の実行回数に基づいて時短状態を終了させるための条件）を設定している。これにより、時短状態中において、所望の小当たり種別が設定される小当たりに当選するまで繰り返し小当たり遊技を実行する遊技を抑制し適正な遊技を提供することができる。なお、上述した第２時短終了条件を設ける場合には、例えば、主制御装置１１０の制御処理にて、時短状態中に実行される小当たり遊技の実行回数をカウントするカウント手段を設け、そのカウント手段のカウント結果に基づいて時短状態を終了させる条件

が成立したかを判別するように構成すると良い。この場合、時短終了条件の成立の有無を判別するタイミングは適宜設定すれば良く、例えば、特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別されたタイミング、小当たり当選した特別図柄変動が開始されたタイミング、小当たり当選を示す特別図柄が停止表示、確定表示されたタイミング、小当たり遊技の実行中、大当たり遊技の実行中のタイミングの何れにおいて判別しても良い。また、時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングについても上述したタイミングに基づいて適宜設定すれば良い。これにより、様々なタイミングで時短状態を終了させることができるため、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２０７２】

次に、通常状態中における特２遊技について説明をする。上述した通り、本実施形態では第２特別図柄の抽選権利を１つ保留記憶可能に構成しており、時短状態から通常状態へと移行した場合に、保留記憶されている数に対応した回数、第２特別図柄抽選が実行されるように構成している。そして、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行されると、時短状態と同様に１／３００の確率で大当たりに当選し、１／２の確率で小当たりに当選する。ここで、大当たりに当選した場合は、１００％の割合で大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、小当たりに当選した場合も、その小当たり遊技中に球をＶ入賞口（特定領域）に入球させることにより１００％の割合で時短状態が設定されるように構成している。つまり、通常状態において第１特別図柄抽選で大当たり、或いは小当たりに当選するよりも、第２特別図柄で大当たり、小当たりに当選する場合のほうが、大当たり遊技の終了後に、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定され易くなるように構成している。

【２０７３】

以上、説明をした通り、本実施形態では、通常状態が設定されている特１遊技中は、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、その大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される可能性が低く（大当たり当選の５％）、且つ、ラウンド数の少ない大当たり遊技が実行され易い大当たり遊技が実行されるため、実質、小当たり遊技経由で大当たり遊技を狙うことを主とした遊技が実行される。そして、第１特別図柄の抽選で小当たり当選（１／７０）した場合に実行される小当たり遊技は、転動装置１０６７５ｃ（図２７５参照）が用いられる役物ルートＶ入賞口１０６７７を狙う小当たり遊技となる。この役物ルートＶ入賞口１０６７７を狙う小当たり遊技では、約１／４の確率で球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞するように設計されているため、通常状態における特１遊技では、小当たり当選（１／７０）後に役物ルートＶ入賞口１０６７７へ球を入賞させる（約１／４）ことで大当たり遊技（約１／２８０）を狙う遊技が行われることになる。以降、小当たり遊技のうち、役物ルートＶ入賞口１０６７７を狙う小当たり遊技のことを役物チャレンジと称し、説明をする。

【２０７４】

このように、通常状態が設定されている状態おいて特別図柄の抽選結果（小当たり当選）と、球の転動結果（役物ルートＶ入賞口１０６７７へと入球）と、に基づいて実行され得る大当たり遊技を狙う遊技を実行可能にすることで、遊技者に斬新な遊技を行わせることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２０７５】

また、本実施形態では、時短状態が設定された状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に必ず通常状態が設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技を跨いで遊技者に有利な遊技状態が連続して設定され難くする（されないようにする）ことが可能となるため、遊技者に過剰に有利な遊技が行われてしまうことを抑制することができる。さらに、遊技者に有利な遊技状態が連続して設定され難くする（されないようにする）ことにより、１回の大当たり遊技によって遊技者に付与される特典（賞球数）を高め易くすることができる。

【２０７６】

なお、本実施形態では、時短状態が設定された状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に必ず通常状態が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の終了を契機に通常状態（大当たり遊技前の遊技状態）から時短状態（大当たり遊技後の遊技状態）へと移行する割合（確率）よりも、大当たり遊技の終了を契機に時短状態（大当たり遊技前の遊技状態）から時短状態（大当たり遊技後の遊技状態）へと移行する割合（確率）が低くなるように構成しても良い。

【２０７７】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の抽選権利を１つ保留記憶可能に構成しているが、これに限ること無く、２つ以上の抽選権利を保留記憶可能に構成しても良い。また、本実施形態では、遊技状態として通常状態と、時短状態とを設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）や、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成しても良い。

【２０７８】

＜第１３実施形態における演出内容について＞

次に、図２８１から図２８５を参照して、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０にて実行される特徴的な演出の内容について説明をする。本実施形態では、遊技状態として通常状態が設定されている場合には左打ち遊技（左側領域に球を流下させるための遊技）を行わせ、時短状態が設定されている場合、小当たり遊技中、及び、大当たり遊技中は右打ち遊技（右側領域に球を流下させるための遊技）を行わせるように構成している。

【２０７９】

そして、遊技者に対して遊技方法を可変させる場合、例えば、通常状態が設定されている状態で小当たり当選し、小当たり遊技が実行される場合には、小当たり遊技のラウンド期間が設定されるまでに（ラウンド遊技が実行されるまでに）、右打ち遊技を促すための準備演出を所定期間（例えば５秒間）実行するように構成している。このように実際にラウンド遊技が実行されるまでに遊技者に対して右打ち遊技を促すことにより、ラウンド遊技が開始される時点において右打ち遊技を行わせ易くなり、遊技者に不利な遊技（小当たり遊技中にも関わらず、左打ち遊技を継続して実行してしまい、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることができない遊技）が行われてしまうことを抑制することができる。

【２０８０】

また、本実施形態では、上述した通り、小当たり遊技中に設定されるオープニング期間の長さを小当たり遊技の開放パターンに応じて可変させるように構成している。

【２０８１】

このように構成されたパチンコ機１０では、オープニング期間の長さが長い開放パターンＢ（オープニング期間の長さが５秒）が設定される場合には、オープニング期間を用いて準備演出を実行すれば良いが、オープニング期間の長さが短い開放パターンＡ（オープニング期間が０．５秒）が設定される場合には、オープニング期間のみで５秒間の準備演出を実行することが出来ず、小当たり当選した特別図柄変動が停止表示されるよりも前のタイミングから準備演出を実行させる必要があった。

【２０８２】

このように構成することで、オープニング期間の長さが異なる小当たり遊技が実行される場合において、一定の準備演出期間を確保することは可能であるが、準備演出が実行された時点における特別図柄の変動状況（特別図柄変動中、或いは、特別図柄変動停止中）を判別することにより、今回の準備演出が特別図柄の変動期間中（小当たり当選した特別図柄の変動期間中）に実行されたものなのか、小当たり遊技のオープニング期間中に実行されたものなのかを遊技者に識別されてしまい、小当たり遊技が開始される前に、今回当選した小当たりの種別が判別されてしまうという問題があった。

【２０８３】

上述した問題を解決するために、本実施形態では、図２８１に示した通り、特別図柄変

動を確定表示するための確定期間の長さを当選した小当たりの種別に応じて異ならせ、特別図柄の確定期間と、小当たり遊技のオープニング期間と、を合算させた期間が同一となるように構成している。具体的には、小当たり遊技の開放パターンとして開放パターンＡが設定される小当たりに当選したことを示す特別図柄変動に対しては、図２８１（ａ）に示した通り、特別図柄の確定期間として５秒が設定される。これにより、特別図柄変動が停止表示されてから小当たり遊技のラウンド期間が設定されるまでの間に、５．５秒の期間（確定期間とオープニング期間とを合算した期間）を設定することができ、一定期間（５秒）の準備演出を実行する期間を確保することが可能となる。

【２０８４】

一方、小当たり遊技の開放パターンとして開放パターンＢが設定される小当たりに当選したことを示す特別図柄変動に対しては、図２８１（ｂ）に示した通り、特別図柄の確定期間として０．５秒が設定される。これにより、特別図柄変動が停止表示されてから小当たり遊技のラウンド期間が設定されるまでの間に、５．５秒の期間（確定期間とオープニング期間とを合算した期間）を設定することができ、一定期間（５秒）の準備演出を実行する期間を確保することが可能となる。

【２０８５】

以上、説明をした通り、本実施形態では、小当たり遊技として設定されるオープニング期間の長さに応じて異なる長さの確定期間が設定されるように構成し、何れの小当たり遊技が実行される場合にも、特別図柄変動が停止表示されてから一定期間の準備演出を実行することが可能となるため、準備演出の実行タイミングに基づいて、後に実行される小当たり遊技の種別を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、何れの小当たり遊技が実行される場合であっても（異なるオープニング期間が設定される小当たり遊技が実行される場合であっても）、小当たり当選した特別図柄が停止表示されてから小当たり遊技におけるラウンド遊技が開始されるまでの準備期間（特別図柄の確定表示期間と、小当たり遊技のオープニング期間と、を合算させた期間）が同一となるように構成し、その準備期間中に一定期間（５秒）の準備演出を実行することで準備演出の実行タイミングから今回実行される小当たり遊技の内容（小当たり種別）を分かり難くしているが、実行される準備演出に基づいて後に実行される小当たり遊技の内容（小当たり種別）が遊技者に判別されてしまうことを抑制できるものであれば、それ以外の構成を用いても良く、例えば、準備期間として第１準備期間（例えば、５．５秒）と、その第１準備期間（例えば、１０秒）と、を設定可能に構成し、実行される小当たり遊技の種別に応じて異なる準備期間を設定するように構成しても良い。この場合、第１準備期間が設定される小当たり種別と、第２準備期間が設定される小当たり種別とを、少なくともそれぞれ２以上設けることにより、第１準備期間、第２準備期間の何れが設定された場合であっても、後に実行される小当たり遊技の内容（小当たり種別）を遊技者に予測させ難くすることができる。また、本実施形態では、準備期間（特別図柄の確定表示期間と、当たり遊技にてラウンド期間が設定されるまでの期間（オープニング期間））内で準備演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、準備期間が設定されるよりも前、即ち、特別図柄の変動期間を用いて準備演出を実行するように構成しても良い。この場合は、設定される小当たり遊技の内容（小当たり種別）に関わらず、必ず準備期間が設定される所定期間前（変動停止タイミングの所定秒数前）が準備演出の実行タイミングとなるように構成すると良い。このように構成することにより、何れの小当たり遊技に当選した場合であっても、特別図柄が変動停止される所定時間前から準備演出を実行させることができるため、当選した小当たり種別に関わらず準備期間の長さを同一とするための処理を実行するだけで、準備演出の演出期間を長くすることが可能となる。

【２０８６】

次に、図２８２を参照して、準備演出期間中に実行される準備演出の演出態様について説明をする。図２８２（ａ）は、小当たり当選した特別図柄が停止表示された場合に表示される表示内容を模式的に示した模式図であって、図２８２（ｂ）は、準備演出が実行されてから３秒経過時点に表示される表示内容を模式的に示した模式図である。

【２０８７】
図２８２（ａ）に示した通り、小当たり当選した特別図柄変動が停止表示されると、表示領域ＨＲ２１にて特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄が小当たり当選を示す表示態様「３４１」で停止表示され、表示領域ＨＲ２２にて遊技者に右打ち遊技を案内するための案内表示態様として「右打ち」が表示される。そして、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ１８００が、小当たり遊技が実行されることを報知する報知態様として「Ｖゲーム」の文字が付されたカード１８００ａが表示される。なお、図２８２（ａ）の表示画面は、小当たり遊技の開放パターンとして開放パターンＡが設定される小当たりに当選した場合は、確定期間（５秒）のうち、最初の２秒間で表示され、開放パターンＢが設定される小当たりに当選した場合は、確定期間（０．５秒）が設定されてから小当たり遊技のオープニング期間が１．５秒経過するまでの２秒間で表示される。
【２０８８】
このように、何れの開放パターンが設定される小当たりに当選した場合であっても、既に特別図柄変動が停止している状態であるため、表示領域ＨＲ２１には同一の表示態様が表示される。よって、第３図柄表示装置８１の表示画面の表示内容に基づいて今回の小当たり種別を遊技者に判別され難くすることができる。
【２０８９】
次いで、準備演出が実行されてから３秒が経過すると、図２８２（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ２２が拡大表示され、準備演出の開始時の表示画面（図２８２（ａ）参照）よりも強調して右打ち遊技を促す画面が表示されると共に、表示領域ＨＲ２３に、実際に遊技者が右打ち遊技によって狙う箇所を示す画像が表示される。さらに、副表示領域Ｄｓには、右打ち遊技によって狙う箇所を示す「右のアタッカーを狙え！！」のコメントが表示される。
【２０９０】
本実施形態では、右打ち遊技によって発射された球が小当たり用入賞装置１０６５０に到達するまでに要する期間が約１．５秒となるように構成しており、図２８２（ｂ）に示した表示画面が表示されてから右打ち遊技を開始することで、小当たり遊技のラウンド遊技中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させることができるように構成している。
【２０９１】
次に、図２８３から図２８５（ａ）を参照して、小当たり遊技中に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示内容の一例について説明をする。まず、小当たり遊技中に球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞する場合について説明をする。図２８３（ａ）は、小当たり遊技中に球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞した場合に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。
【２０９２】
図２８３（ａ）に示した通り、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞した場合には、主表示領域Ｄｍにて、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過（入球）したことを報知する報知態様１８０１として「Ｖ」を模した画像が表示され、副表示領域Ｄｓには「Ｖゲットおめでとう！！」のコメントが表示される。本実施形態では、時短状態中の特図２変動にて小当たりに当選した場合にのみ、小当たり遊技中に球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し易い開放パターン（開放パターンＡ）が設定されるように構成している。
【２０９３】
そして、時短状態が設定された状態は、正常に遊技を行っていれば次の大当たり遊技が実行される確率が高い（ほぼ１００％）状態となるように構成している。
【２０９４】
よって、小当たり遊技中に球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞する場合には、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過するか否かを煽る演出を実行すること無く、図２８３（ａ）に示した表示画面が表示される。
【２０９５】

一方で、小当たり遊技中に球が役物ルート用流路１０６５１ｄａへ振り分けられ易い開放パターン（開放パターンＢ）が設定された場合には、図２８３（ｂ）に示す表示画面が表示される。図２８３（ｂ）は、小当たり遊技中に球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを通過した場合に表示される役物チャレンジ演出の一例を模式的に示した模式図である。小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルート用流路１０６５１ｄａに振り分けられ、役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知すると、図２８３（ｂ）に示した表示画面が表示される。この表示画面では、主表示領域Ｄｍに転動装置１０６７５ｃを用いた小当たり遊技（小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を用いた遊技）が実行されることを示す「役物チャレンジ突入」の文字が表示されると共に、転動装置１０６７５ｃを模した役物画像１８０２が表示されると共に、副表示領域Ｄｓには「Ｖ通過を祈れ」の文字が表示される。

【２０９６】

さらに、主表示領域ＤｍのＨＲ２４には、今回の役物チャレンジ演出の経過期間を示すための経過期間表示態様として、役物チャレンジ演出が開始された状態（役物チャレンジ演出開始後、０秒経過した状態）であることを示す「０：００」が表示される。この役物チャレンジの経過期間は、小当たり遊技が開始されてからの経過時間を計測する経過カウンタ２０３ｍｇの値を用いて算出されるように構成しており、具体的には、球が役物ルートセンサＳＺ２を通過した時点における経過期間カウンタ２２３ｍａの値（役物チャレンジ演出開始時間）を記憶し、時間の経過に合わせて更新される経過期間カウンタ２２３ｍａの値と、記憶されている役物ルートセンサＳＺ２を通過した時点における経過期間カウンタ２２３ｍａの値との差分値に対応する秒数を算出し、その算出結果を経過時間として表示するように構成している。これにより、様々な用途で用いられる経過期間カウンタ２２３ｍａの値を用いて、役物チャレンジ演出の経過期間を算出することが可能となるため、経過期間を計測するためのカウンタを共通化することができる。

【２０９７】

なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、役物チャレンジ演出が開始されてからの経過時間が所定単位分経過した場合に表示領域ＨＲ２４の表示態様を可変表示するように構成しており、具体的には１／１００秒単位で表示可能に構成している。そして、役物チャレンジ演出が開始されると、図２８４に示した表示画面が表示される。図２８４（ａ）は、役物チャレンジ演出が開始されてから１５秒が経過した時点における表示画面の一例を示した模式図である。図２８４（ａ）に示した通り、役物チャレンジ演出中は、主表示領域Ｄｍに爆弾を模した画像が表示される。この爆弾は、球が転動装置１０６７５ｃから排出（アウト口１０６８０ａ，１０６０ｂ、或いは、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入球）したことに基づいて爆弾し、遊技結果を示す表示態様が表示される演出が実行される。

【２０９８】

図２８４（ａ）に示した時点では、球が転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄを流下している状態（図２８４（ａ）の点線囲み図参照）であるため、爆弾の導火線が徐々に短くなる演出が実行される。なお、この爆弾の表示態様を、例えば、役物チャレンジ演出の経過期間や、転動装置１０６７５ｃ内を転動する球の数や、転動位置に応じて可変させても良いし、実行中の小当たり遊技に対応する大当たり種別に応じて可変させても良い。また、本実施形態では役物チャレンジ演出として第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示演出のみを説明しているが、第３図柄表示装置８１以外の構成を用いて役物チャレンジ演出を実行しても良く、例えば、役物装置１０６７５近傍に発光手段（フルカラーＬＥＤ等）を複数設け、球の転動状況に応じて、発光手段を発光制御するように構成しても良い。

【２０９９】

図２８４（ａ）に示した状態から小当たり遊技が経過し、球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞した場合に表示される表示内容の一例を、図２８４（ｂ）を参照して説明をする。図２８４（ｂ）は、役物チャレンジ演出が実行されてから４１秒が経過し、Ｖ入賞

口１０６７７に球が入球した時点で表示される表示内容の一例を示した模式図である。図２８４（ｂ）に示した通り、球がＶ入賞口１０６７７に入賞すると、主表示領域Ｄｍに、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過（入球）したことを報知する報知態様１８０１として「Ｖ」を模した画像が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「Ｖゲットおめでとう！！」の文字が表示される。また、表示領域ＨＲ２５には、実行される大当たり遊技の種別を遊技者に示唆するための示唆コメントとして「激アツ」の文字が表示され、表示領域ＨＲ２４には、今回の役物チャレンジ演出の経過期間（転動装置１０６７５ｃ内を球が転動していた時間）が４１秒であったことを示す「４１：００」が表示される。

【２１００】

ここで、表示領域ＨＲ２５には、後述する表示コメント選択テーブル２２２ｍａ（図２９１（ｂ）参照）を参照して、役物チャレンジ演出の終了時（転動装置１０６７５ｃから球が排出時）の経過期間と、今回の大当たり種別と、球が入球した入球口の種別（アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂ、役物ルートＶ入賞口１０６７７）に応じたコメントが表示されるように構成している。

【２１０１】

一方、転動装置１０６７５ｃ内を転動していた球が、アウト口１０６８０ａに入球した場合には、図２８５（ａ）に示した表示画面が表示される。図２８５（ａ）は、役物チャレンジ演出が開始されてから５１秒が経過した時点における表示画面の一例を示した模式図である。図２８５（ａ）に示した通り、転動装置１０６７５ｃ内を転動していた球が、アウト口１０６８０ａに入球した場合は、主表示領域Ｄｍに今回の小当たり遊技にて球がＶ入賞口に入球しなかったことを示す演出結果態様１８０２として「残念」の文字が表示され、表示領域ＨＲ２５には「残念、当たっても通常だったよ」のコメントが表示される。また、表示領域ＨＲ２４には、今回のチャレンジ演出の経過期間が５１秒であったことを示す「５１：００」が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「次こそ頑張れ」の文字が表示される。

【２１０２】

詳細な説明は図２９１（ｂ）を参照して後述するが、本実施形態では、チャレンジ演出の経過期間が所定期間（４０秒）を経過した状態で、球がアウト口１０６８０ａに入球した場合には、実際に設定され得る大当たり種別が遊技者に有利な大当たり種別（時短大当たり）であったとしても、遊技者に不利な大当たり種別（通常大当たり）であったことを示唆する表示コメントが表示されるように構成している。これにより、長時間の小当たり遊技の結果、大当たり遊技が実行されなかった場合において、遊技者の遊技意欲がより低下してしまうことを抑制することができる。

【２１０３】

次に、図２８５（ｂ）を参照して、パチンコ機１０に電源を投入した際に表示される表示画面のうち、特徴的な表示内容について説明をする。本実施形態では、小当たり遊技中の一部状態（球が転動装置１０６７５ｃ内に残存し得る状態）において電源が遮断された場合、再度電源を投入した後に、通常とは異なる電源復帰処理が実行されるように構成している。具体的には、通常であれば、電源投入時に実行される電源復帰処理（立ち上げ処理）にて駆動が開始される常時回転体１０６７５ａを駆動させない処理を実行する（常時回転体１０６７５ａを駆動させるための処理をスキップする処理を実行する）ように構成している。図２８５（ｂ）は、常時回転体１０６７５ａの駆動処理をスキップする電源復帰処理（立ち上げ処理）の実行中に表示される表示画面の一例を示した模式図である。図２８５（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに「電源投入中しばらくお待ち下さい」の共通コメントが表示され、その下に、今回の電源投入処理が異常処理であることを示す「小当たり遊技中に電断したためエラー状態で復帰します係員をお呼び下さい」のコメントが表示される。

【２１０４】

このように構成することで、正常に電源投入されなかったことを遊技者に報知すること

ができる。なお、この状態で電源が復帰したパチンコ機１０は、主制御装置１１０のバックアップ用ＲＡＭに記憶されている情報に基づいて、電断前の遊技状態が設定される。つまり、小当たり遊技中であって、小当たり用入賞装置１０６５０内に球が存在している状態として復帰する。本実施形態では、予め定められている小当たり遊技期間が経過した場合であっても、小当たり用入賞装置１０６５０に球が残存している間は小当たり遊技期間（Ｖ入賞を有効に判別可能な期間）を延長するように構成している。よって、エラー状態で電源復帰した場合は、転動装置１０６７５ｃ内の球が排出されるまで小当たり遊技期間（Ｖ入賞を有効に判別可能な期間）が継続することになる。

【２１０５】

これにより、表示画面を見た遊技者が係員を呼んでいる間に小当たり遊技が終了してしまうことが無い。また、常時回転体１０６７５ａが駆動停止している状態であるため、店員を呼んでいる間に球が転動装置１０６７５ｃから排出されることも無い。

【２１０６】

＜第１３実施形態における電気的構成について＞

次に、図２８６から図２８９を参照して、本第１３実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２について説明をする。図２８６（ａ）は、本第１３実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。本第１３実施形態では、上述した第９実施形態のＲＯＭ２０２（図１９２（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに替えて第１当たり乱数１４テーブル２０２ｍａを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに替えて第１当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｂを、変動パターン選択テーブル２０２ｄに替えて変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄを、小当たり種別選択テーブル２０２ｅａに替えて小当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｅを設けた点、及び、新たに小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆを追加した点で相違している。その他の構成については、上述した第９実施形態と同一である。よって、第１３実施形態におけるＲＯＭ２０２の説明としては、上述した変更点のみを説明し、第９実施形態と同一の要素については、その説明を省略する。

【２１０７】

第１当たり乱数１４テーブル２０２ｍａは、上述した第９実施形態の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１９２（ｂ）参照）に対して、第１特別図柄の抽選でも小当たり当選し得るように構成した点と、第２特別図柄の抽選で小当たり当選する確率を変更した点とで相違し、それ以外は同一である。

【２１０８】

ここで、図２８６（ｂ）を参照して、第１当たり乱数１４テーブル２０２ｍａの内容について説明をする。図２８６（ｂ）は、第１当たり乱数１４テーブル２０２ｍａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２８６（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数１４テーブル２０２ｍａでは、第１特別図柄の抽選で外れと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として「２～５９０」が、第１特別図柄の抽選で小当たりと判定される判定値の範囲として「５９１～５９９」が規定され、第２特別図柄の抽選で外れと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として「２～３００」が、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される判定値の範囲として「３０１～５９９」がそれぞれ規定されている。

【２１０９】

つまり、本第１３実施形態では、第１特別図柄の抽選において、１／３００（２／６００）の割合で大当たりとなり、５８９／６００の割合で外れとなり、３／２００（９／６００）の割合で小当たりとなるように構成している。また、第２特別図柄の抽選において、１／３００（２／６００）の割合で大当たりとなり、２９９／６００の割合で外れとなり、２９９／６００（約１／２）の割合で小当たりとなるように構成している。

【２１１０】

これにより、第１特別図柄の抽選が実行される通常状態においても小当たり遊技を実行し、小当たり遊技経由で大当たり遊技を実行させることが可能となる。

【２１１１】
第１当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｂは、上述した第９実施形態の第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１９３（ａ）参照）に対して、大当たり遊技の種別、及び、大当たり種別を判定するための判定値（第１当たり種別カウンタＣ２）の規定範囲を変更している点で相違している。
【２１１２】
図２８７（ａ）を参照して、第１当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｂの内容について説明をする。図２８７（ａ）は、第１当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２８７（ａ）に示した通り、第１当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｂには、大当たり遊技の種別として、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に選択される「大当たりＡ１４」，「大当たりＢ１４」と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に選択される「大当たりＣ１４」と、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過したことに基づいて選択される「大当たりＤ１４」と、がそれぞれ規定されている。
【２１１３】
「大当たりＡ１４」は、大当たり遊技として、１０ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定され、当選時の遊技状態が時短状態である場合には、その大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されている大当たり種別である。
【２１１４】
「大当たりＢ１４」は、大当たり遊技として、２ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態に関わらず、その大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されている大当たり種別である。
【２１１５】
「大当たりＣ１４」は、大当たり遊技として、１５ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定され、当選時の遊技状態が時短状態である場合には、その大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されている大当たり種別である。
【２１１６】
「大当たりＤ１４」は、大当たり遊技として、１０ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態に関わらず、その大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されている大当たり種別である。この「大当たりＤ１４」は、第１特別図柄の抽選で小当たり当選し、その小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過した場合において選択され得る大当たり種別である。
【２１１７】
変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄは、上述した第９実施形態の変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１１（（ａ）参照）に対して、特別図柄の変動時間に加えて特別図柄の停止時間（確定時間）を規定している点で相違している。つまり、本第１３実施形態では、変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄによって、特別図柄の変動時間と確定時間を選択可能に構成している点で上述した第９実施形態と相違している。なお、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照し、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターン（変動時間）を選択する構成については、上述した第９実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【２１１８】

ここで、変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄの内容について、図２８９を参照して説明をする。図２８９（ａ）は、変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄに規定されている内容を模式的に示した模式図であって、図２８９（ｂ）は、変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄに規定されている通常用変動パターン１４テーブル２０２ｍｄ１の内容を示した模式図であって、図２８９（ｃ）は、変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄに規定されている時短用変動パターン１４テーブル２０２ｍｄ２の内容を示した模式図である。

【２１１９】

図２８９（ａ）に示した通り、変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄには、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照される通常用変動パターン１４テーブル２０２ｍｄ１と、時短状態が設定されている場合に時短用変動パターン１４テーブル２０２ｍｄ２とが規定されている。

【２１２０】

通常用変動パターン１４テーブル２０２ｍｄ１には、図２８９（ｂ）に示した通り、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて様々な変動パターン（３０秒～９０秒）が規定されている。なお、図２８９（ｂ）では、その説明を省略している。そして、特別図柄の抽選結果に応じて、異なる確定時間（特別図柄を停止表示する時間）が設定されるように構成している。

【２１２１】

具体的には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、特別図柄の抽選結果が当たりである場合には確定時間として１秒が設定され、小当たりＡである場合には確定時間として５秒が設定され、小当たりＢ，Ｃである場合には確定時間として０．５秒が設定され、外れである場合には０．５秒が設定されるように規定している。

【２１２２】

そして、時短用変動パターン１４テーブル２０２ｍｄ２には、図２８９（ｃ）に示した通り、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて様々な変動パターン（５秒～１０秒）が規定されている。なお、図２８９（ｃ）では、その説明を省略している。そして、特別図柄の抽選結果に関わらず、確定時間として０．５秒が設定されるように規定している。

【２１２３】

これにより、遊技状態および特別図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の確定時間を異ならせることができるため、図２８１を参照して上述した通り、小当たり遊技のオープニング期間の長さを可変させることにより、小当たり遊技中における入賞球の挙動を異ならせる構成を用いた場合において、小当たり当選した特別図柄の変動が停止してから、小当たり遊技のラウンド期間が開始されるまでの間に一定期間（特別図柄の確定期間と、小当たり遊技のオープニング期間を合算した期間）を確保することが可能となる。

【２１２４】

よって、図２８２を参照して説明をした準備演出の実行タイミングに基づいて、遊技者に対して今回実行される小当たり遊技の種別（遊技者に有利な小当たり遊技、不利な小当たり遊技）が事前に（小当たり遊技が実行されるよりも前に）判別されてしまうことを抑制することができる。

【２１２５】

小当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｅは、当選した小当たりに対して小当たり種別を設定する場合に参照されるデータテーブルである。なお、特別図柄の抽選を実行してから小当たり種別が設定されるまでの制御処理内容については、上述した第９実施形態と同一であり、本実施形態では、選択される小当たり種別の内容を上述した第９実施形態から変更している点で相違している。よって、小当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｅに規定されている内容についてのみ説明をし、それ以外は省略する。

【２１２６】

ここで、図２８７（ｂ）を参照して、小当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｅの内容

について説明をする。図２８７（ｂ）は、小当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２８７（ｂ）に示した通り、小当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｅには、第１特別図柄で小当たりに当選した場合に選択される小当たり種別と、第２特別図柄で小当たりに当選した場合に選択される小当たり種別と、がそれぞれ規定されている。

【２１２７】

具体的には、小当たりに当選した特別図柄が第１特別図柄の場合は、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値が「０」に「小当たりＡ１４」、「１～４９」の範囲に「小当たりＢ１４」、「５０～９９」の範囲に「小当たりＣ１４」が規定されており、小当たりに当選した特別図柄が第２特別図柄の場合は、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４９」の範囲に「小当たりＡ１５」、「５０～９９」の範囲に「小当たりＢ１５」が規定されている。

【２１２８】

選択された小当たり種別に応じて、小当たり遊技中における動作シナリオとして異なる動作シナリオが選択されると共に、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過した場合に実行される大当たり遊技として異なる大当たり種別が設定されるように構成している。

【２１２９】

具体的には、小当たり種別として「小当たりＡ１４、小当たりＡ１５」が選択されると、Ｖ通過時（Ｖ入賞口に球が入球した場合）に実行される大当たり遊技の種別として「小当たりＡ１４」では「大当たりＡ１４（１０Ｒ時短大当たり）」が、「小当たりＡ１５」では「大当たりＣ１４（１５Ｒ時短大当たり）」が設定され、小当たり遊技の動作シナリオとして、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し易い動作シナリオ（小当たり遊技中にＶ入賞口する確率が高い（ほぼ１００％））が設定される。

【２１３０】

「小当たりＢ１４、小当たりＢ１５」が選択されると、Ｖ通過時（Ｖ入賞口に球が入球した場合）に実行される大当たり遊技の種別として「小当たりＢ１４」では「大当たりＡ１４（１０Ｒ時短大当たり）」が、「小当たりＢ１５」では「大当たりＣ１４（１５Ｒ時短大当たり）」が設定され、小当たり遊技の動作シナリオとして、遊技状態が通常状態の場合は、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し易い（小当たり遊技中にＶ入賞口する確率が低い（約２５％））動作シナリオが設定され、時短状態の場合は、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し易い動作シナリオ（小当たり遊技中にＶ入賞口する確率が高い（ほぼ１００％））が設定される。つまり、遊技状態に応じて異なる動作シナリオが設定されるように構成している。これにより、同一の小当たり種別に当選した場合であっても、当選した遊技状態に応じて小当たり遊技の遊技内容（Ｖ入賞のし易さ）を異ならせることができるために、遊技者に対して、特別図柄抽選の抽選結果に加え、小当たり当選した時点における遊技状態にまで興味を持たせることができる。

【２１３１】

「小当たりＣ１４」が選択されると、Ｖ通過時（Ｖ入賞口に球が入球した場合）に実行される大当たり遊技の種別として「大当たりＤ１４（１０Ｒ時短大当たり）」が設定され、小当たり遊技の動作シナリオとして、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し易い（小当たり遊技中にＶ入賞口する確率が低い（約２５％））動作シナリオが設定される。

【２１３２】

小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆは、小当たり遊技中に実行される各種装置（開閉扉１０６５０ｂ、回転体１０６５２、可動片１０６５３）に対する動作内容を、設定されている小当たり種別に対応させて規定しているデータテーブルであって、小当たり遊技が実行される場合に読み出されるものである。そして、小当たり遊技の開始に合わせて読み

出されたシナリオがセットされ、経過時間や経過条件に基づいてシナリオ情報が更新され、更新後のシナリオ情報に対応した動作制御が各装置に対して実行される。

【２１３３】

ここで、図２８８を参照して、小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆに規定されている内容について説明をする。図２８８は小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆの内容を模式的に示した模式図である。なお、図２８８では、小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆに規定されている内容（各種装置の動作内容）を分かり易く説明するために、動作の流れを時間経過に合わせて示しているが、実際は、主制御装置１１０のメイン処理にて定期的に実行されるカウンタ更新処理にて更新されるカウンタ値に対応させて、各種装置の動作内容が規定されているものである。

【２１３４】

次に、図２９０を参照して、本第１３実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容について説明をする。図２９０は、本実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図２９０に示した通り、本実施形態では、上述した第９実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３（図１９４参照）に対して、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに替えて第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｍａを、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆに替えて第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｍｂを設けた点、及び、入球フラグ２０３ｍｃ、貯留フラグ２０３ｍｄ、Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅ、役物ルート通過フラグ２０３ｍｆ、経過カウンタ２０３ｍｇ、遊技状況格納エリア２０３ｍｉを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２１３５】

本第１３実施形態では、上述した第９実施形態に対して、記憶可能な第２特別図柄の保留数（保留記憶数）を、４個から１個に減少されている点で相違しており、この相違点に対応させるように、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｍａ、及び、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｍｂの構成を、上述した第９実施形態の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、及び、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆに対して異ならせている。

【２１３６】

つまり、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂを、１つの保留エリア（保留第１エリア）のみからなる第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｍａに替えている。また、第２入球口１０６４０への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数可能な第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆに対して、最大１回まで計数可能な第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｍｂに替えている。それ以外の内容は同一であるため、詳細な説明及び、本要素が用いられる制御処理の内容については省略する。

【２１３７】

入球フラグ２０３ｍｃは、図２７０を参照して上述した小当たり用入賞装置１０６５０に球が入賞したことを示すためのフラグであって、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が入球センサＳＺ０を通過した場合にオンに設定される。そして、小当たり遊技中における遊技状況を判別する場合に参照される。そして、小当たり遊技の終了と共にオフに設定されるものである。

【２１３８】

貯留フラグ２０３ｍｄは、当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留された（図２７１参照）ことを示すためのフラグであって、貯留部１０６５２ａに球が貯留された場合にオンに設定されるものである。この貯留フラグ２０３ｍｄは、遊技状況判別処理（図３００のＳ３２０１参照）において、貯留部１０６５２ａに設けられた貯留センサＳＺ１が球を検知していると判別し、且つ、そのタイミングが貯留可能期間であると判別した場合にオンに設定され（Ｓ３２０８参照）、遊技状況設定処理（図２９９のＳ１３９４参照）において、小当たり遊技における現在の遊技

状況を判別する際に参照される（図２９９のＳ３２０２参照）。また、小当たり中監視処理（図３０１のＳ１３９５参照）において、小当たり遊技中の異常状態を判別する際にも参照される（図３０１のＳ３３０３参照）。そして、遊技状況設定処理（図２９９のＳ１３９４参照）において、小当たり遊技における現在の遊技状況が進行した場合にオフに設定される。

【２１３９】

Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅは、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ流路１０６５１ｅを通過したことを示すためのフラグであって、球が直Ｖ流路１０６５１ｅを通過した場合にオンに設定されるものである。

【２１４０】

このＶルート通過フラグ２０３ｍｅは、遊技状況判別処理（図３００のＳ３２０１参照）において、直ＶルートセンサＳＺ３が球を検知している状態が、直Ｖ流路１０６５１ｅを球が通過可能な期間であると判別した場合に、オンに設定される（図３００のＳ３２１２参照）。そして、遊技状況設定処理（図２９９のＳ１３９４参照）において、小当たり遊技中の遊技状況を設定するために、Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅの設定状況が参照される（図２９９のＳ３２１０）。

【２１４１】

Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅは、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ流路１０６５１ｅを通過したことを示すためのフラグであって、球が直Ｖ流路１０６５１ｅを通過した場合にオンに設定されるものである。このＶルート通過フラグ２０３ｍｅは、遊技状況判別処理（図３００のＳ３２０１参照）において、直ＶルートセンサＳＺ３が球を検知している状態が、直Ｖ流路１０６５１ｅを球が通過可能な期間であると判別した場合に、オンに設定される（図３００のＳ３２１２参照）。そして、遊技状況設定処理（図２９９のＳ１３９４参照）において、小当たり遊技中の遊技状況を設定するために、Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅの設定状況が参照される（図２９９のＳ３２１０）。そして、小当たり遊技が終了した場合にオフに設定される。

【２１４２】

役物ルート通過フラグ２０３ｍｆは、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを通過したことを示すためのフラグであって、球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを通過した場合にオンに設定されるものである。この役物ルート通過フラグ２０３ｍｆは、遊技状況判別処理（図３００のＳ３２０１参照）において、役物ルートセンサＳＺ２が球を検知している状態が、役物ルート用流路１０６５１ｄａを球が通過可能な期間であると判別した場合に、オンに設定される（図３００のＳ３２１６参照）。そして、遊技状況設定処理（図２９９のＳ１３９４参照）において、小当たり遊技中の遊技状況を設定するために、役物ルート通過フラグ２０３ｍｆの設定状況が参照される（図２９９のＳ３２０７）。そして、小当たり遊技が終了した場合にオフに設定される。

【２１４３】

経過カウンタ２０３ｍｇは、小当たり遊技が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであって、小当たり制御処理１５（図２９７のＳ１０９２参照）において、小当たり遊技が開始された場合にカウンタの値に１がセットされ（図２９７のＳ１３９１参照）、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンに設定されている間、その値が更新される（図２９７のＳ１３９２参照）。そして、小当たり終了のタイミングであると判別した場合に（図２９７のＳ１３１０：Ｙｅｓ）、カウンタの値がリセットされる（図２９７のＳ１３９６参照）。

【２１４４】

この経過カウンタ２０３ｍｇの値は、異なる流下期間が設定される複数のＶ入賞口（特定領域）への球の入球が正常であるか否かを判別する際に参照される（図２９８参照）。また、小当たり中監視処理（図３０１のＳ１３９５参照）において、小当たり遊技中に異常が発生しているかを判別する際に参照される（図３０１のＳ３３０５）。つまり、異な

る流下期間が設定される複数のＶ入賞口（特定領域）を小当たり遊技中に球が入球可能となる可変入球装置（小当たり用入賞装置１０６５０）内に設けた場合には、一方のＶ入賞口と、他方のＶ入賞口とで、球が入球するタイミングが異なることになる。そこで、Ｖ入賞口への球の入球タイミングが正常であると判別可能な期間（Ｖ入賞有効期間）として、何れのＶ入賞口に対しても共通の期間を設定してしまうと、個々のＶ入賞口に対する実際のＶ入賞有効期間よりも長い期間のＶ入賞有効期間を設定しまうことになり、異常（不正）に球をＶ入賞口に入賞させたことを監視し難くなるという問題が発生した。

【２１４５】

これに対し、本実施形態では、各Ｖ入賞口に対して、Ｖ入賞有効期間を設定し、経過カウンタ２０３ｍｇの値と、球が入賞したＶ入賞口の種別とに基づいて、今回の入賞が有効であるか否かを判別するように構成している。これにより、不正なＶ入賞を監視し易くすることができる。

【２１４６】

遊技状況格納エリア２０３ｍｉは、小当たり遊技中における遊技状況を一時的に記憶するための格納エリアであって、遊技状況設定処理（図２９９のＳ１３９４参照）において、設定される各種遊技状況を記憶するための記憶領域である。この遊技状況格納エリア２０３ｍｉは、現在設定されている遊技状況を記憶するための現在記憶エリアと、過去に設定された遊技状況を最大で４つ記憶可能な過去記憶エリアと、を有している。

【２１４７】

本制御例では、小当たり遊技中の遊技状況として、小当たり遊技の進行度合いに合わせて、貯留待ち状況（回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球が一度も貯留されていない状況）、待機状況（回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球が貯留されている状況）、役物通過状況（球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを通過した状況）、直Ｖ通過状況（球が直Ｖ流路１０６５１ｅを通過した状況）と、を設定可能に構成しており、現在設定されている遊技状況に応じて、小当たり遊技中における異常の有無判別や、小当たり遊技中に発生した電断状態（停電等）から復帰した場合に実行される小当たり中復帰処理（図２９６のＳ９９２参照）にて実行される復帰処理内容を異ならせるように構成している。

【２１４８】

次に、図２９１を参照して、本第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図２９１（ａ）は、第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。本実施形態では、上述した第９実施形態のＲＯＭ２２２に対して、表示コメント選択テーブル２２２ｍａを追加した点で相違している。なお、詳細な説明は省略するが、変動パターン選択テーブル２２２ａの内容を、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄの内容や、第３図柄表示装置８１の表示画面にて表示する表示内容に対応させて変更させている。

【２１４９】

表示コメント選択テーブル２２２ｍａは、小当たり遊技中において小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを流下し、転動装置１０６７５ｃを転動した後、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂ或いは、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球したタイミングで第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるコメント（図２８４（ｂ），図２８５（ａ）参照）の種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【２１５０】

ここで、表示コメント選択テーブル２２２ｍａの内容について、図２９１（ｂ）を参照して説明する。図２９１（ｂ）は、表示コメント選択テーブル２２２ｍａの内容を模式的に示した模式図である。図２９１（ｂ）に示した通り、表示コメント選択テーブル２２２ｍａには、大当たりが開始されてからの経過期間を計測する経過期間カウンタ２２３ｍａの値と、今回の小当たり遊技にて設定されている大当たり種別（Ｖ入賞した場合に実行さ

れる大当たり種別）と、球が入球した入球口（アウト口、Ｖ入賞口）の種別と、に応じて異なる表示コメントが選択されるように構成している。

【２１５１】

具体的には、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間として「０～２秒」を示す値であって、今回の小当たり遊技にて設定されている大当たり種別（抽選結果）が「時短当たり」であり、球が入球した入球口（入賞結果）が「Ｖ入賞」である場合には、表示コメントとして「激アツ」が選択され、球が入球した入球口（入賞結果）が「外れ（アウト口）」である場合には、表示コメントとして「残念、アツかったのに」が選択される。また、今回の小当たり遊技にて設定されている大当たり種別（抽選結果）が「通常当たり」であり、球が入球した入球口（入賞結果）が「Ｖ入賞」である場合には、表示コメントとして「おめでとう」が選択され、球が入球した入球口（入賞結果）が「外れ（アウト口）」である場合には、表示コメントとして「残念」が選択される。

【２１５２】

つまり、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間が短い場合（第１期間内である場合）は、入賞結果が何れであっても、今回当選した小当たりに対して設定された大当たり種別（抽選結果）を、遊技者が判別し易い内容の表示コメントが表示され易くなるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技にてＶ入賞した場合には、実際に大当たり遊技が実行されるよりも前に、その大当たり遊技の種別（大当たり種別）を予測することができると共に、小当たり遊技にてＶ入賞しなかった場合であっても、今回の小当たり遊技にてＶ入賞した場合に付与される大当たり遊技の種別を予測することが可能となる。

【２１５３】

経過期間カウンタ２２３ｍａの値が、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間として「２～２０秒」である場合には、抽選結果に関わらず、球が入球した入球口（入賞結果）が「Ｖ入賞」である場合には、表示コメントとして「おめでとう」が選択され、球が入球した入球口（入賞結果）が「外れ（アウト口）」である場合には、表示コメントとして「残念」が選択される。このように、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間が特定の範囲（第２期間である場合）には、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるコメントからは、今回の抽選結果を遊技者が予測することが出来ないように構成している。よって、小当たり遊技にてＶ入賞した場合には、実際に実行される大当たり遊技を注視させることができると共に、小当たり遊技にてＶ入賞しなかった場合に今回の抽選結果を遊技者が予測することができないため、今回の小当たり遊技の遊技結果を気にすること無く、次の小当たり当選に向けて遊技を行わせることができる。

【２１５４】

次に、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間として「２０～４０秒」を示す値であって、今回の小当たり遊技にて設定されている大当たり種別（抽選結果）が「時短当たり」であり、球が入球した入球口（入賞結果）が「Ｖ入賞」である場合には、表示コメントとして「おめでとう」が選択され、球が入球した入球口（入賞結果）が「外れ（アウト口）」である場合には、表示コメントとして「残念、アツかったのに」が選択される。また、今回の小当たり遊技にて設定されている大当たり種別（抽選結果）が「通常当たり」であり、球が入球した入球口（入賞結果）が「Ｖ入賞」である場合には、表示コメントとして「おめでとう」が選択され、球が入球した入球口（入賞結果）が「外れ（アウト口）」である場合には、表示コメントとして「残念」が選択される。

【２１５５】

つまり、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間が特定期間（第３期間）の範囲内である場合は、入賞結果が「Ｖ入賞」である場合にのみ、今回当選した小当たりに対して設定された大当たり種別（抽選結果）を、遊技者が判別し易い内容の表示コメントが表示され易くなるように構成している。このように、入賞結果が何れか一方の場合に

のみ、今回の抽選結果を遊技者に判別し易くすることで、全ての抽選結果を遊技者に判別され難くすることができる。なお、本実施形態では、入賞結果が「Ｖ入賞」である場合に、今回の抽選結果を遊技者が判別し易い内容のコメントを表示するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、入賞結果が「外れ（アウト口）」である場合に、今回の抽選結果を遊技者が判別し易い内容のコメントを表示するように構成しても良いし、所定の抽選を実行可能とし、その抽選結果が所定の抽選結果である場合に、今回の抽選結果を遊技者が判別し易い内容のコメントを表示するように構成しても良い。

【２１５６】

最後に経過期間カウンタ２２３ｍａの値が、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間として「４０秒以上」を示す値であって、今回の小当たり遊技にて設定されている大当たり種別（抽選結果）が「時短当たり」であり、球が入球した入球口（入賞結果）が「Ｖ入賞」である場合には、表示コメントとして「激アツ」が選択され、球が入球した入球口（入賞結果）が「外れ（アウト口）」である場合には、表示コメントとして「残念、当たっても通常だったよ」が選択される。また、今回の小当たり遊技にて設定されている大当たり種別（抽選結果）が「通常当たり」であり、球が入球した入球口（入賞結果）が「Ｖ入賞」である場合には、表示コメントとして「おめでとう」が選択され、球が入球した入球口（入賞結果）が「外れ（アウト口）」である場合には、表示コメントとして「残念、当たっても通常だったよ」が選択される。

【２１５７】

つまり、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間が長い場合は、入賞結果が「Ｖ入賞」である場合は、今回当選した小当たりに対して設定された大当たり種別（抽選結果）を、遊技者が判別し易い内容の表示コメントが表示され易くなるように構成し、入賞結果が「外れ（アウト口）」である場合は、何れの抽選結果であっても、遊技者に不利となる抽選結果（通常当たり）であったことを示す表示コメントが表示される。このように構成することで、小当たり遊技にてＶ入賞した場合には、実際に大当たり遊技が実行されるよりも前に、その大当たり遊技の種別を予測することができると共に、小当たり遊技にてＶ入賞しなかった場合には、実際の抽選結果とは異なる内容を示す表示コメントを表示させることで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２１５８】

なお、本実施形態では、上述した内容で表示コメントを選択するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、経過時間と表示内容の関係性を異ならせても良い。また、本実施形態では、抽選結果を判別可能な表示内容と、判別困難な表示内容と、の２種類を選択可能に構成しているが、これに限ること無く、抽選結果の判別のし易さを異ならせた３種類以上の表示内容から一の表示内容を選択可能に構成しても良い。

【２１５９】

さらに、本実施形態では、実際に転動装置１０６７５ｃから球が排出されたタイミング（アウト口、Ｖ入賞口の何れかの入球口に球が入球したタイミング）で、遊技者が抽選結果を予測可能な表示コメントを表示するように構成しているが、別のタイミングで抽選結果を予測可能な表示コメントを表示するように構成しても良く、例えば、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄ上を球が転動している期間が所定期間に到達した場合に、今回の抽選結果を遊技者が予測可能な表示コメントを表示するように構成しても良い。このように構成することで、表示コメントの内容に基づいて、今回の小当たり遊技の遊技結果をより強く注視させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１６０】

加えて、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球数に応じて選択される表示コメントの内容を可変させるように構成しても良く、例えば、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させた球の数が多いほど、遊技者に有利な表示内容が選択されるように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技中に多くの球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【２１６１】

また、本実施形態では、第３図柄表示装置８１の表示画面に今回の抽選結果を予測可能な表示コメントを表示するように構成しているが、遊技者が今回の抽選結果を予測可能な態様で報知できれば良く、例えば、パチンコ機１０に設けられている発光手段による発光色を可変させることで抽選結果を予測可能に構成しても良いし、パチンコ機１０から出力される音声の種別によって抽選結果を予測可能に構成しても良い。

【２１６２】

次に、図２９２を参照して、本第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図２９２は、本第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図２９２に示した通り、本実施形態では、上述した第９実施形態のＲＡＭ２２３に対して、経過期間カウンタ２２３ｍａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２１６３】

経過期間カウンタ２２３ｍａは、小当たり遊技が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであって、当たり関連処理１５（図３０３のＳ４３０７１参照）において、小当たり用オープニングコマンドを受信した場合に、カウンタの値として１がセットされる（図３０３のＳ４４０５１）。そして、演出更新処理１５（図３０２のＳ４１９１参照）において、その値が１更新される。この演出更新処理１５は、１ミリ秒毎に実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図３４参照）にて実行されるものであり、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が１加算されると、１ミリ秒経過したことになる。よって、例えば、「１秒の経過」を判別する場合には、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が１秒に対応する「１０００」であるかを判別している。なお、本実施形態では、説明の便宜上、経過時間の判別内容を説明する際に、経過期間カウンタ２２３ｍａの値では無く秒数を用いているが、実際の制御処理としては経過期間カウンタ２２３ｍａの値に基づいて判別するものである。

【２１６４】

＜第１３実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２９３から図３０１を参照して、主制御装置１１０の制御処理内容について説明をする。本実施形態では、上述した第９実施形態に対して、特別図柄変動処理１３（図１９７のＳ１４１参照）に替えて特別図柄変動処理１５（図２９３参照）を、小当たり開始処理（図１９９のＳ２６６参照）に替えて小当たり開始処理１５（図２９４参照）を、立ち上げ処理１３（図２００参照）に替えて立ち上げ処理１５（図２９５参照）を、小当たり制御処理１３（図２０３のＳ１０７２参照）に替えて小当たり制御処理１５（図２９７参照）を、Ｖ通過検出処理（図２０４のＳ１６２５参照）に替えてＶ通過検出処理１５（図２９８参照）を、設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２１６５】

まず、図２９３を参照して特別図柄変動処理１５（Ｓ１４１）の内容について説明をする。図２９３は、特別図柄変動処理１５（Ｓ１４１）の内容を示したフローチャートである。図２９３に示した通り、特別図柄変動処理１５（Ｓ１４１）は、上述した特別図柄変動処理１３（図１９７のＳ１４１参照）に対して、Ｓ２２１の処理において時短カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合（Ｓ２２１：Ｎｏ）も、Ｓ２６５の処理へ移行する点と、Ｓ２６５の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合に（Ｓ２６５：Ｙｅｓ）、実行される処理を、小当たり開始処理１５（Ｓ２６６）に変更した点で相違し、それ以外は同一である。

【２１６６】

次に、図２９４を参照して、小当たり開始処理１５（Ｓ２６６）の内容について説明をする。図２９４は、小当たり開始処理１５（Ｓ２６６）の内容を示したフローチャートである。図２９４に示した通り、小当たり開始処理１５（Ｓ２６６）が実行されると、まず、今回当選した小当たり種別に対応する小当たりシナリオを小当たりシナリオテーブル２

０２ｍｆから読み出し（Ｓ１５９１）、その後、上述した小当たり開始処理（図１９９のＳ２６６参照）と同一のＳ１５０２，Ｓ１５０３の処理を実行し、本処理を終了する。

【２１６７】

次いで、図２９５を参照して、立ち上げ処理１５の内容について説明をする。図２９５は、立ち上げ処理１５の内容を示したフローチャートである。本実施形態では、小当たり遊技の一部として転動装置１０６７５ｃを用いて球を転動させ、転動装置１０６７５ｃから排出された球が入球した入球口の種別（アウト口、Ｖ入賞口）に応じて、小当たり遊技の遊技結果を異ならせるように構成している。そして、転動装置１０６７５ｃには常時回転体１０６７５ａが設けられており、その常時回転体１０６７５ａと、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄを転動する球が衝突することにより、球の挙動を不規則にし、遊技者に対して予測し難い挙動で球を転動させることで遊技者が早期に飽きることの無い小当たり遊技を提供可能に構成している。

【２１６８】

さらに、転動装置１０６７５ｃは図２７５を参照して上述した通り、すり鉢形状に形成され、常時回転体１０６７５ａと衝突することにより球が受ける力を用いて転動装置１０６７５ｃ外へと排出されるように構成している。このように構成することで、転動装置１０６７５ｃを転動する球が、常時回転体１０６７５ａと衝突すること無く（球の挙動を不規則にすることなく）、転動装置１０６７５ｃ外へ排出されてしまうことを抑制している。

【２１６９】

このような装置を用いている本実施形態におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技のうち転動装置１０６７５ｃを球が転動している状態において、停電等の電断状態が発生した場合には、転動装置１０６７５ｃ内に球が残留した状態となる。

【２１７０】

この場合において、電源が復帰し、常時回転体１０６７５ａの駆動が開始されてしまうと、球が転動装置１０６７５ｃ内で停止している状態（すり鉢状の転動装置１０６７５ｃの底面に停止している状態）で、常時回転体１０６７５ａと衝突することになり、球が規則的な挙動で転動してしまう虞があった。また、その規則性が、役物ルートＶ入賞口１０６７７に向けて転動し易い規則性である場合には、小当たり遊技中であって、転動装置１０６７５ｃ内に球が存在する状態で意図的にパチンコ機１０の電源を遮断させる不正行為が行われてしまう虞があった。

【２１７１】

これに対して、本実施形態では、停電等の電断状態が発生し、転動装置１０６７５ｃ内に球が残留した状態で電源が復帰した場合には、常時回転体１０６７５ａを駆動させること無く、エラー状態として電源を復帰するように立ち上げ処理１５を実行するように構成している。これにより、転動装置１０６７５ｃ内に球が存在する状態で意図的にパチンコ機１０の電源を遮断させる不正行為が行われてしまうことを抑制することができる。また、電断状態時の状況を維持したままエラー状態として電源を復帰することができるため、電源復帰後における対応を店員に委ねることが可能となる。

【２１７２】

立ち上げ処理１５が実行されると、まず、上述した立ち上げ処理１３（図２００参照）と同一のＳ９０１～Ｓ９１０の処理を実行し、その後、ＲＡＭ２０３に記憶されている時短中カウンタ２０３ｉ、大当たり中フラグ２０３ｍ、小当たり中フラグ２０３ｅａ、役物ルート通過フラグ２０３ｍｅの設定状況を読み出す（Ｓ９９１）。なお、本実施形態においても、上述した各実施形態と同様に、ＲＡＭ２０３に記憶されている情報は、パチンコ機１０への電源が遮断された状態でも保持可能に構成されている。具体的な構成については、上述した各実施形態と同一であるため、その説明は省略する。

【２１７３】

Ｓ９９１の処理を終えると、Ｓ９１２の処理を実行し、その後、小当たり中復帰処理を実行し（Ｓ９９２）、Ｓ９１４の処理を実行し、メイン処理１５へ移行する。なお、メイ

ン処理１５は、上述したメイン処理１３（図２０１参照）に対して、小当たり制御処理１３（図２０３のＳ１０７２参照）に替えて小当たり制御処理１５（図２９７のＳ１０９２参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。よって、メイン処理１５の内容について、図示、及び内容の説明を省略する。

【２１７４】

次に、図２９６を参照して、立ち上げ処理１５（図２９５参照）にて実行される小当たり中復帰処理（Ｓ９９２）の内容について説明をする。図２９６は、小当たり中復帰処理（Ｓ９９２）の内容を示したフローチャートである。この小当たり中復帰処理（Ｓ９９２）は、電源を投入した状態が小当たり遊技中である場合において、その小当たり遊技の遊技状況に応じて異なる電源復帰処理を実行するためのものである。

【２１７５】

小当たり中復帰処理（Ｓ９９２）が実行されると、まず、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３００１）、オンに設定されていない、即ち、現在が小当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ３００１：Ｎｏ）、加速回転体（常時回転体）１０６７５ａの回動開始を設定し（Ｓ３００９）、本処理を終了する。一方、Ｓ３００１の処理において、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３００１：Ｙｅｓ）、次に、Ｖフラグ（Ｖ通過フラグ）２０３ｅｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３００２）、Ｖフラグ（Ｖ通過フラグ）２０３ｅｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３００２：Ｙｅｓ）、既に、小当たり遊技の遊技結果が確定している状態であるため、実行中の小当たりシナリオの進行内容を、電断時処理にて一時的に退避記憶させておいた記憶エリア（バックアップエリア）から読み出し（Ｓ３００７）、読み出した進行内容に対応させた情報をＲＡＭ２０３に設定し（Ｓ３００８）、Ｓ３００９の処理へ移行し、その後本処理を終了する。

【２１７６】

Ｓ３００２の処理において、Ｖフラグ（Ｖ通過フラグ）２０３ｅｃがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ３００２：Ｎｏ）、即ち、現在が小当たり遊技中であって、且つ、Ｖ入賞口に球が入球していない状態である場合は、遊技状況格納エリア２０３ｍｉに格納されている現在の遊技状況を読み出し（Ｓ３００３）、現在の遊技状況が、貯留待ち状況、又は、待機状況であるかを判別する（Ｓ３００４）。ここで、現在の遊技状況が、貯留待ち状況、又は、待機状況であると判別した場合は（Ｓ３００４：Ｙｅｓ）、小当たり用入賞装置１０６５０内において、球が回転体１０６５２よりも下流側に到達していない状態であり、正常に電源復帰しても問題がないため、Ｓ３００７の処理へ移行する。

【２１７７】

一方、Ｓ３００４の処理において、現在の遊技状況が、貯留待ち状況、又は、待機状況では無い、即ち、現在の遊技状況が役物通過状況、或いは、直Ｖ通過状況であると判別した場合は（Ｓ３００４：Ｎｏ）、小当たり遊技中のエラーを示すエラーコマンドを設定する（Ｓ３００５）。このＳ３００５の処理において設定されるエラーコマンドとしては、現在の遊技状況が直Ｖ通過状況である場合には、直Ｖ流路１０６５１ｅを球が通過した状態にも関わらず、Ｖフラグ（Ｖ通過フラグ）２０３ｅｃがオンに設定されていない状態、即ち、直Ｖ流路１０６５１ｅ内に設けられた直Ｖルートセンサ ＳＺ３が球を検知してから球が直Ｖ入賞口１０６５７に入球するまでの間に、電断状態が発生した状態では、電断状態中に球が直Ｖ入賞口１０６５７を入球したことを示すエラーコマンドが設定され、現在の遊技状況が役物通過状況である場合には、転動装置１０６７５ｃ内に球が存在している状態である可能性が高いことを示すエラーコマンドが設定される。

【２１７８】

Ｓ３００５の処理において設定されたエラーコマンドは、他のコマンドと同様に主制御装置１１０のメイン処理にて音声ランプ制御装置１１３等の外部装置へと出力される。音声ランプ制御装置１１３が上述したエラーコマンドを受信した場合には、受信したエラーコマンドの内容を判別し、その判別結果に基づくエラー表示を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示させるための表示用コマンドを設定し、表示制御装置１１４へと出力し、表

示制御装置１１４によって、第３図柄表示装置８１の表示画面にエラー表示が表示される（図２８５（ｂ）参照）。

【２１７９】

Ｓ３００５の処理を終えると、次に、現在の遊技状況が役物通過状況であるかを判別し（Ｓ３００６）、役物通過状況では無い（直Ｖ通過状況である）と判別した場合は（Ｓ３００６：Ｎｏ）、転動装置１０６７５ｃ内に球が存在していることが無いため、Ｓ３００９の処理へ移行する。Ｓ３００６の処理において、役物通過状況であると判別した場合は（Ｓ３００６：Ｙｅｓ）、加速回転体（常時回転体）１０６７５ａの回動開始を設定するためのＳ３００９の処理をスキップして本処理を終了する。

【２１８０】

このように構成することにより、転動装置１０６７５ｃ内に球が存在する状態（存在している可能性が高い状態）では、その旨を示すエラーコマンドを設定すると共に、加速回転体（常時回転体）１０６７５ａを回動させること無く立ち上げ処理１５を終了させることができるため、転動装置１０６７５ｃ内に球が存在する状態で意図的にパチンコ機１０の電源を遮断させる不正行為が行われてしまうことを抑制することができる。また、電断状態時の状況を維持したままエラー状態として電源を復帰することができるため、電源復帰後における対応を店員に委ねることが可能となる。

【２１８１】

なお、本処理において加速回転体（常時回転体）１０６７５ａの回動を開始させること無くエラー状態で電源を復帰した場合には、図示しないエラー解除ボタンを店員が操作することにより、エラー状態を解除した後に、加速回転体（常時回転体）１０６７５ａの回動を開始するように構成しているが、これに限ること無く、ＲＡＭ２０３に記憶されている情報の全て、或いは一部を消去するためのボタン（ＲＡＭ消去スイッチ）を操作した状態で電源を再度立ち上げるように構成しても良い。

【２１８２】

次に、図２９７を参照して、小当たり制御処理１５（Ｓ１０９２）の内容について説明をする。図２９７は、小当たり制御処理１５（Ｓ１０９２）の内容を示したフローチャートである。図２９７に示した通り、小当たり制御処理１５（Ｓ１０９２）は、上述した小当たり制御処理１３（図２０３のＳ１０７２参照）に対して、小当たり遊技中の経過時間を計測するための経過カウンタ２０３ｍｇの値を更新するための処理と、小当たり遊技中有に実行する処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２１８３】

小当たり制御処理１５が実行されると、まず、上述した小当たり制御処理１３（図２０３のＳ１０７２参照）と同一のＳ１３０１～Ｓ１３２１の処理を実行し、その後、経過カウンタ２０３ｍｇの値に１をセットし（Ｓ１３９１）、本処理を終了する。また、Ｓ１３０１，Ｓ１３０４の順で処理を実行し、Ｓ１３０４の処理で小当たり中フラグ２０３ｅａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１３０４：Ｙｅｓ）、次いで、小当たり動作シナリオの内容、及び、経過カウンタ２０３ｍｇの値を更新し（Ｓ１３９２）、Ｓ１３１０の処理へ移行する。Ｓ１３１０の処理において、小当たり終了タイミングでは無いと判別した場合、即ち、現在が小当たり遊技中であると判別した場合（Ｓ１３１０：Ｎｏ）は、Ｖ通過検出処理１５を実行し（Ｓ１３９３）、遊技状況設定処理を実行し（Ｓ１３９４）、小当たり中監視処理を実行し（Ｓ１３９５）、その後、本処理を終了する。

【２１８４】

Ｓ１３９３の処理において実行されるＶ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）は、上述した第９実施形態のＶ通過検出処理１３（図２０４のＳ１６２５）に替えて実行されるものであり、その詳細な説明は、図２９８を参照して後述する。また、Ｓ１３９４の処理において実行される遊技状況設定処理（Ｓ１３９４）の詳細な内容については、図２９９を参照して説明し、Ｓ１３９５の処理において実行される小当たり中監視処理（Ｓ１３９５）の詳細な内容については、図３０１を参照して説明をする。

【２１８５】
図２９７に戻り説明を続ける。Ｓ１３１０の処理において、小当たり終了のタイミングであると判別した場合は（Ｓ１３１０：Ｙｅｓ）、Ｓ１３１１の処理を実行し、経過カウンタ２０３ｍｇの値をリセットし（Ｓ１３９６）、その後、小当たり制御処理１３（図２０３のＳ１０７２参照）と同一のＳ１３２２～Ｓ１３２５の処理を実行し、本処理を終了する。
【２１８６】
次に、図２９８を参照して、小当たり制御処理１５（図２９７のＳ１０９２参照）にて実行されるＶ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）の内容について説明をする。図２９８は、Ｖ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）の内容を模式的に示したフローチャートである。このＶ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）は、上述したＶ通過検出処理（図２０４のＳ１６２５参照）に対して、球が通過したＶ入賞口の種別に応じてＶ通過時の処理内容を異ならせている点で相違している。なお、Ｖ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）では、説明の便宜上、上述した第９実施形態のＶ通過検出処理１３（図２０４のＳ１６２５）と異なる符号を付しているが、実質同一の処理内容がある。その場合、対応関係のみを説明し、その詳細な内容の説明を省略する。
【２１８７】
Ｖ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）が実行されると、まず、Ｖ通過検出処理１３（図２０４のＳ１６２５）のＳ１６０１，Ｓ１６０２と同一のＳ３１０１，Ｓ３１０２の処理を実行する。そして、Ｓ３１０２の処理においてＶ通過あり（Ｖ入賞口に球が入球した）と判別した場合は（Ｓ３１０２：Ｙｅｓ）、次に、今回球が入球したＶ入賞口が直Ｖ入賞口１０６５７であるかを判別し（Ｓ３１０３）、直Ｖ入賞口１０６５７であると判別した場合は（Ｓ３１０３：Ｙｅｓ）、経過カウンタ２０３ｍｇの値を読み出し（Ｓ３１０４）、読み出した値が直Ｖ入賞の有効期間内であるかを判別する（Ｓ３１０５）。
【２１８８】
ここで、本実施形態では、図２８８に示した通り、小当たり遊技中に動作制御される各種装置（回転体１０６５２、可動片１０６５３、開閉扉１０６５０ｂ）の動作内容が小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆに規定されているため、常に各種装置が規則的に作動するように構成している。これにより、今回の小当たり遊技において球が各Ｖ入賞口（直Ｖ入賞口１０６５７、役物ルートＶ入賞口１０６７７）に入球し得る期間（Ｖ入賞有効期間）をＲＡＭ２０２の記憶領域に予め設定している。よって、小当たり遊技が開始されてからの経過時間を経過カウンタ２０３ｍｇの値で判別し、その判別結果と、予め設定しているＶ入賞有効期間とに基づいてＳ３１０５の判別が実行される。
【２１８９】
Ｓ３１０５の処理において、現在が直Ｖ入賞有効期間内では無いと判別した場合は（Ｓ３１０５：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３１０９）、本処理を終了し、現在が直Ｖ入賞有効期間内であると判別した場合は（Ｓ３１０５：Ｙｅｓ）、上述したＶ通過検出処理１３（図２０４のＳ１６２５）のＳ１６０７，Ｓ１６０８，Ｓ１６０９と同一の処理であるＳ３１０６，Ｓ３１０７，Ｓ３１０８の処理を実行し、本処理を終了する。
【２１９０】
一方、Ｓ３１０３の処理において、今回球が入球したＶ入賞口が直Ｖ入賞口１０６５７では無い（役物ルートＶ入賞口１０６７７である）と判別した場合は（Ｓ３１０３：Ｎｏ）、経過カウンタ２０３ｍｇの値を読み出し（Ｓ３１１０）、読み出した値が役物ルートＶ入賞口１０６７７のＶ入賞有効期間内であるかを判別する（Ｓ３１１１）。なお、本実施形態では、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入球するまでに転動装置１０６７５ｃによる球の転動動作が実行されるため、役物ルートＶ入賞口１０６７７のＶ入賞有効期間は、最短期間、即ち、小当たり遊技が開始されてから、球が転動装置１０６７５ｃへと流入し得る最短の時間（１０秒）のみが設定されている。
【２１９１】
Ｓ３１１１の処理においてＶ入賞有効期間では無いと判別した場合は（Ｓ３１１１：Ｎ

ｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３１１２）、本処理を終了する。一方、Ｖ入賞有効期間であると判別した場合は（Ｓ３１１１：Ｙｅｓ）、Ｓ３１０６の処理へ移行する。なお、Ｓ３１０９、及びＳ３１１２の処理でエラーコマンドが設定された場合は、上述したＶ通過検出処理１３（図２０４のＳ１６２５）のＳ１６０４の処理と同一の処理が実行される。

【２１９２】

以上、説明をした通り、本実施形態では、複数のＶ入賞口（直Ｖ入賞口１０６５７、役物ルートＶ入賞口１０６７７）のそれぞれに対してＶ入賞有効期間を設定し、小当たり遊技が開始されてからの経過期間と、球が入球したＶ入賞口の種別とに応じて正常なＶ入賞であるか否かを判別するように構成している。これにより、球が到達するまでに要する期間（小当たり遊技が開始されてからの期間）が異なる経路を経由してＶ入賞口に到達するように構成されたパチンコ機１０において、今回のＶ入賞が正常であるか否か精度を高めて判別することができる。

【２１９３】

なお、本実施形態は、複数のＶ入賞口を設け、各Ｖ入賞口に球が到達するまでの期間を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、一のＶ入賞口に対して球を到達させることが可能な経路（流路）を複数設ける構成であれば、球が流下した流路毎にＶ入賞有効期間を予め設定しておき、球が通過した経路（流路）を判別する判別手段と、球がＶ入賞口に到達するまでに要した期間と、に基づいて、今回のＶ入賞が正常であるか否かを判別するように構成しても良い。

【２１９４】

また、本実施形態では、主制御装置１１０のデータ容量を削減するために、他の用途でも用いられる値（経過カウンタ２０３ｍｇの値）に基づいてＶ入賞有効期間の判別を実行するように構成しているが、これに限ること無く、Ｖ入賞有効期間を判別するための専用のカウンタ（計測手段）を設けても良く、例えば、回転体１０６５２が初期位置に作動する時点からの経過期間を計測するカウンタ（計測手段）を設け、その計測手段の計測結果に基づいてＶ入賞有効期間を判別可能に構成しても良い。このように構成した場合には、計測手段の計測範囲を、小当たり遊技開始からの経過期間を計測する場合に比べて短くすることができ、考慮すべき誤差範囲を狭くすることができるため、より精度の高い判別を実行することが可能となる。また、回転体１０６５２は、直Ｖ入賞口１０６５７に入球し得る球も、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球し得る球も通過する装置であるため、上述した計測手段を用いた場合であっても、各Ｖ入賞口に対するＶ入賞有効期間を判別する際に用いる計測手段を共通化することが可能となる。それ以外にも、例えば、役物ルート用流路１０６５１ｄａを球が通過した場合や、転動装置１０６７５ｃに球が流入した場合に計測を開始する計測手段を設け、その計測手段の計測結果に基づいてＶ入賞有効期間を判別可能に構成しても良い。

【２１９５】

次に、図２９９を参照して、遊技状況設定処理（Ｓ１３９４）の内容について説明をする。図２９９は、遊技状況設定処理（Ｓ１３９４）の内容を示したフローチャートである。この遊技状況設定処理（Ｓ１３９４）は、小当たり遊技中における遊技状況を設定し、遊技状況格納エリア２０３ｍｉに格納するための処理が実行される。

【２１９６】

遊技状況設定処理（Ｓ１３９４）が実行されると、まず、遊技状況判別処理を実行する（Ｓ３２０１）。この遊技状況判別処理（Ｓ３２０１）は、遊技状況を設定するために用いる各種フラグに対して、小当たり用入賞装置１０６５０内に設けられた複数の検知手段（センサ）の検知結果（球の検知結果）に基づいた内容を設定するための処理が実行される。

【２１９７】

ここで、図３００を参照して遊技状況判別処理（Ｓ３２０１）の内容について説明をする。図３００は、遊技状況判別処理（Ｓ３２０１）の内容を示したフローチャートである

。遊技状況判別処理（Ｓ３２０１）が実行されると、まず、入球フラグ２０３ｍｃがオンであるか判別する（Ｓ３２０２）。入球フラグ２０３ｍｃがオンではないと判別した場合には（Ｓ３２０２：Ｎｏ）、入球センサＳＺ０がオンであるか判別する（Ｓ３２０３）。入球センサＳＺ０がオンであると判別した場合には（Ｓ３２０３：Ｙｅｓ）、入球フラグ２０３ｍｃをオンに設定し（Ｓ３２０４）、Ｓ３２０５の処理に移行する。一方、Ｓ３２０２の処理において入球フラグ２０３ｍｃがオンであると判別した場合（Ｓ３２０２：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３２０３の処理において入球センサＳＺ０がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には、Ｓ３２０４の処理をスキップし、Ｓ３２０５の処理に移行する。

【２１９８】

次に、貯留フラグ２０３ｍｄがオンであるか判別する（Ｓ３２０５）。貯留フラグ２０３ｍｄがオンではないと判別した場合には（Ｓ３２０５：Ｎｏ）、貯留センサＳＺ１が遊技球を検知したか判別する（Ｓ３２０６）。貯留センサＳＺ１が遊技球を検知したと判別した場合には（Ｓ３２０６：Ｙｅｓ）、遊技球の貯留可能期間であるか判別する（Ｓ３２０７）。遊技球の貯留可能期間であると判別した場合には（Ｓ３２０７：Ｙｅｓ）、貯留フラグ２０３ｍｄをオンに設定し（Ｓ３２０８）、Ｓ３２０９の処理に移行する。一方、Ｓ３２０７の処理において、遊技球の貯留期間ではないと判別した場合には（Ｓ３２０７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３２１７）、そのまま本処理を終了する。

【２１９９】

一方、Ｓ３２０５の処理において貯留フラグ２０３ｍｄがオンであると判別した場合（Ｓ３２０５：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３２０６の処理において貯留センサＳＺ１が遊技球を検知していないと判別した場合には（Ｓ３２０６：Ｎｏ）、Ｓ３２０７～Ｓ３２０８の処理をスキップし、Ｓ３２０９の処理に移行する。

【２２００】

Ｓ３２０９の処理では、Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅがオンか判別する（Ｓ３２０９）。Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅがオンではないと判別した場合には（Ｓ３２０９：Ｎｏ）、直ＶルートセンサＳＺ３がオンであるか判別する（Ｓ３２１０）。直ＶルートセンサＳＺ３がオンであると判別した場合には（Ｓ３２１０：Ｙｅｓ）、次に、通過可能期間か判別する（Ｓ３２１１）。通過可能期間であると判別した場合には（Ｓ３２１１：Ｙｅｓ）、Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅをオンに設定し（Ｓ３２１２）、Ｓ３２１３の処理に移行する。一方、Ｓ３２１１の処理において、通過可能期間ではないと判別した場合には（Ｓ３２１１：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３２１７）、本処理を終了する。

【２２０１】

一方、Ｓ３２０９の処理においてＶルート通過フラグ２０３ｍｅがオンであると判別した場合（Ｓ３２０９：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３２１０の処理において、直ＶルートセンサＳＺ３がオンではないと判別した場合には（Ｓ３２１０：Ｎｏ）、Ｓ３２１１～Ｓ３２１２の処理をスキップし、Ｓ３２１３の処理に移行する。

【２２０２】

Ｓ３２１３の処理では、役物ルート通過フラグ２０３ｍｆがオンであるか判別する（Ｓ３２１３）。役物ルート通過フラグ２０３ｍｆがオンではないと判別した場合には（Ｓ３２１３：Ｎｏ）、役物ルートセンサＳＺ２がオンであるか判別する（Ｓ３２１４）。役物ルートセンサＳＺ２がオンであると判別した場合には（Ｓ３２１４：Ｙｅｓ）、通過可能期間であるか判別する（Ｓ３２１５）。通過可能期間ではないと判別した場合には（Ｓ３２１５：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３２１７）、そのまま本処理を終了する。一方、通過可能期間であると判別した場合には（Ｓ３２１５：Ｙｅｓ）、役物ルート通過フラグ２０３ｍｆをオンに設定し（Ｓ３２１６）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２１３の処理において、役物ルート通過フラグ２０３ｍｆがオンであると判別した場合（Ｓ３２１３：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３２１４の処理において、役物ルートセンサＳＺ２がオンではないと判別した場合には（Ｓ３２１４：Ｎｏ）、Ｓ３２１５～Ｓ３２１６の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

【２２０３】
図２９９に戻り、遊技状況設定処理（Ｓ１３９４）の説明を続ける。図３００を参照して説明をした遊技状況判別処理（Ｓ３２０１）を終えると、次に貯留フラグ２０３ｍｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２０２）、貯留フラグ２０３ｍｄがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３２０２：Ｎｏ）、球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されていない状態であるため、現在の遊技状況として貯留待ち状況を設定し（Ｓ３２０３）、Ｓ３２１３の処理へ移行する。
【２２０４】
一方、Ｓ３２０２の処理において貯留フラグ２０３ｍｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３２０２：Ｙｅｓ）、次に、入球フラグ２０３ｍｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２０４）、入球フラグ２０３ｍｃがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ３２０４：Ｎｏ）、即ち、入球センサＳＺ０が球を検知していないにも関わらず、貯留フラグ２０３ｍｄがオンに設定されている状態であると判別した場合は、正常ルート以外を用いて球を貯留部１０６５２ａに貯留させた場合、或いは、センサの故障が考えられるため、エラーコマンドを設定し（Ｓ３２０５）、本処理を終了する。
【２２０５】
Ｓ３２０４の処理において、入球フラグ２０３ｍｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３２０４：Ｙｅｓ）、現在の遊技状況として、正常に球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されている状態であることを示す待機状態を設定する（Ｓ３２０６）。次に、役物ルート通過フラグ２０３ｍｆがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２０７）、オンに設定されている場合は（Ｓ３２０７：Ｙｅｓ）、貯留フラグ２０３ｍｄをオフに設定し（Ｓ３２０８）、現在の遊技状況を役物通過状況に設定し（Ｓ３２０９）、Ｓ３２１０の処理へ移行する。一方、Ｓ３２０７の処理において、役物ルート通過フラグ２０３ｍｆがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３２０７：Ｎｏ）、Ｓ３２０８、及びＳ３２０９の処理をスキップしてＳ３２１０の処理へ移行する。
【２２０６】
Ｓ３２１０の処理では、Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２１０）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３２１０：Ｙｅｓ）、貯留フラグ２０３ｍｄをオフに設定し（Ｓ３２１１）、現在の遊技状況を直Ｖ通過状況に設定し（Ｓ３２１２）、Ｓ３２１３の処理へ移行する。一方、Ｓ３２１０の処理において、Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３２１０：Ｎｏ）、Ｓ３２１１、及びＳ３２１２の処理をスキップしてＳ３２１３の処理へ移行する。
【２２０７】
Ｓ３２０３の処理を実行した後、Ｓ３２１２の処理を実行した後、或いは、Ｓ３２１０の処理にてＶルート通過フラグ２０３ｍｅがオンに設定されていないと判別した後に実行するＳ３２１３の処理では、現時点で遊技状況格納エリア２０３ｍｉに格納されている遊技状況を読み出す（Ｓ３２１３）。そして、読み出した遊技状況と、今回の処理で設定した遊技状況と、を比較し（Ｓ３２１４）、遊技状況の推移が正常であるか否かを判別する（Ｓ３２１５）。ここで、遊技状況格納エリア２０３ｍｉに格納される遊技状況の種別は、小当たり遊技の進行状況に応じて設定されるものであり、貯留待ち状況が設定された後に、待機状況が設定され、その後、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が流下する流路に応じて、役物通過状況、或いは直Ｖ通過状況が設定されるものである。
【２２０８】
Ｓ３２１５の処理では、上述した小当たり遊技の進行状況に対応した順序で遊技状況が設定されているか否かの判別が実行される。これにより、小当たり遊技中に不正に球を小当たり用入賞装置１０６５０内に侵入させる行為、例えば、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球を貯留させること無く、ガラスユニット１６に穴を開けて第２流路１０６５１ｃ（図２７０参照）に直接球を入れる行為が行われたことを判別することが可能となる。Ｓ３２１５の処理において、遊技状況の移行内容（推移）が正常であると判別した場

合は（Ｓ３２１５：Ｙｅｓ）、今回の処理で設定した遊技状況を遊技状況格納エリア２０３ｍｉに格納し（Ｓ３２１６）、本処理を終了する。なお、本実施形態では、遊技状況格納エリア２０３ｍｉ内に現在の遊技状況を記憶する記憶エリア（現在記憶エリア）と、過去の遊技状況を記憶する記憶エリア（過去記憶エリア）と、を設けており、新たな遊技状況が設定されると、以前設定していた遊技状況を示す情報が、過去記憶エリアへとシフトされるように構成している。そして、過去記憶エリアのうち、最も古い遊技状況が消去されるように構成している。

【２２０９】

Ｓ３２１５の処理において、遊技状況の移行内容（推移）が正常ではないと判別した場合は（Ｓ３２１５：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３２０５）、本処理を終了する。

【２２１０】

次に、図３０１を参照して、小当たり中監視処理（Ｓ１３９５）の内容について説明をする。図３０１は、小当たり中監視処理（Ｓ１３９５）の内容を示したフローチャートである。この小当たり中監視処理（Ｓ１３９５）は、小当たり遊技中において発生し得る異常状態を監視するための処理である。

【２２１１】

小当たり中監視処理（Ｓ１３９５）を実行すると、まず、溢れセンサ（アウトセンサ）ＳＺａ（図２７０参照）がオンであるかを判別する。この溢れセンサ（アウトセンサ）ＳＺａは、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が第１流入口からアウト流路１０６５１ｂａへと流入した球を検知するためのセンサである。

【２２１２】

次いで、回転体１０６７５ａが作動位置に位置させているかを判別し（Ｓ３３０２）、次に、貯留センサＳＺ１が球を検知しているか（貯留センサＳＺ１がオンであるか）を判別する（Ｓ３３０３）。Ｓ３３０３の処理において、貯留センサＳＺ１がオン状態であると判別した場合は（Ｓ３３０３：Ｙｅｓ）、次にＳ３３０４の処理へと移行する。一方、Ｓ３３０３の処理で貯留センサＳＺ１がオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３３０３：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３３０９）、本処理を終了する。

【２２１３】

＜第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図３０２から図３０４を参照して、本第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御内容について説明をする。本第１３実施形態では、上述した第９実施形態にて実行される音声ランプ制御装置１１３の制御処理内容に対して、演出更新処理１５（図３０２参照）と、当たり関連処理１５（図３０３参照）と、を変更した点で相違する。それ以外は同一であるため、同一の制御内容に対してはその詳細な説明を省略する。

【２２１４】

まず、図３０２を参照して、演出更新処理１５（Ｓ４１９１）の内容について説明をする。図３０２は、演出更新処理１５（Ｓ４１９１）の内容を示したフローチャートである。演出更新処理１５（Ｓ４１９１）が実行されると、まず、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が１以上であるかを判別し（Ｓ４５００１）、１以上であると判別した場合は（Ｓ４５００１；Ｙｅｓ）、経過期間カウンタ２２３ｍａの値に１を加算する（Ｓ４５００２）。そして、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が４０秒に対応する値であるかを判別するＳ４５００３。

【２２１５】

Ｓ４５００３の処理にて、経過期間カウンタ２２３ｍａの値に基づいて現在が４０秒経過に対応するタイミングであると判別した場合は（Ｓ４５００３：Ｙｅｓ）、大当たり種別格納エリアに格納されている大当たり種別、即ち、今回の小当たり当選の際に設定された大当たり種別を示唆するための示唆演出を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５００４）、その他、実行中の演出内容を更新するための処理を実行し（Ｓ４５００５）、本処理を終了する。

【２２１６】
このように構成することで、小当たり遊技が開始されてからの経過期間が所定期間に到達した場合には、今回の小当たり遊技でＶ入賞した場合に実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別を小当たり遊技中に示唆することができる。なお、本実施形態では、小当たり遊技が開始されてから４０秒が経過したタイミングで示唆演出を実行するように構成しているが、示唆演出が実行されるタイミングはこれに限ることは無く、転動装置１０６７５ｃを球が転動する場合にのみ経過し得る長さの経過期間であれば、その値を適宜設定しても良い。
【２２１７】
例えば、後述する当たり関連処理１５（図３０３のＳ４３０７１参照）において、役物通過状況を示す小当たり用遊技状況コマンドを受信した場合に、オンに設定されるフラグ（役物通過中フラグ）を設け、その役物通過中フラグがオンに設定されており、且つ、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が所定期間以上（例えば、４０秒）となった場合に、示唆演出を実行するように構成しても良い。
【２２１８】
また、本実施形態では、設定されている大当たり種別に関わらず、特定の経過期間（４０秒）が経過した場合に示唆演出を実行するように構成しているが、例えば、設定されている大当たり種別に応じて示唆演出を実行するための実行条件（経過期間）を異ならせても良く、この場合、設定されている大当たり種別が遊技者に有利な大当たり種別（例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別や、大当たり遊技として実行されるラウンド遊技数が多い大当たり種別）に対応して設定される実行条件を、遊技者に不利な大当たり種別（例えば、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別や、大当たり遊技として実行されるラウンド遊技数が少ない大当たり種別）に対応して設定される実行条件よりも成立し易くするように構成すると良い。これにより、遊技者に有利な大当たり種別であることを示唆する示唆演出を、遊技者に不利な大当たり種別であることを示唆する示唆演出よりも実行し易くすることができるため、実行される示唆演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。
【２２１９】
一方、設定されている大当たり種別が遊技者に有利な大当たり種別（例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別や、大当たり遊技として実行されるラウンド遊技数が多い大当たり種別）に対応して設定される実行条件を、遊技者に不利な大当たり種別（例えば、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別や、大当たり遊技として実行されるラウンド遊技数が少ない大当たり種別）に対応して設定される実行条件よりも成立し難くするように構成しても良い。これにより、遊技者に有利な大当たり種別であることを示唆する示唆演出を実行させ難くすることができるため、遊技者に有利な大当たり種別であることを示唆する示唆演出が実行された場合に遊技者に特別な満足感を与えることができる。
【２２２０】
さらに、本実施形態では、大当たり種別格納エリアに格納されている大当たり種別を読み出して示唆演出の演出態様を設定するように構成しているが、小当たり遊技の終了後に実行され得る大当たり遊技に対応する大当たり種別を示唆可能な情報であれば良く、例えば、小当たり種別と大当たり種別とが対応付けて設定されるパチンコ機１０であれば、今回当選した小当たりの小当たり種別に応じて示唆演出の演出態様を設定するように構成しても良い。
【２２２１】
次に、図３０３を参照して、当たり関連処理１５（Ｓ４３０７１）の内容について説明をする。図３０３は、当たり関連処理１５（Ｓ４３０７１）の内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理１５（Ｓ４３０７１）では、主制御装置１１０側で設定される小当たりに関連したコマンドを受信した場合の処理内容を上述した第９実施形態にて実行される当たり関連処理１３（図２０５のＳ４３００１参照）に対して異ならせた点で

相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２２２２】

当たり関連処理１５（Ｓ４３０７１）が実行されると、まず、上述した当たり関連処理１３（図２０５のＳ４３００１参照）と同一のＳ４４０４～Ｓ４４０８、及びＳ４４００１の処理を実行する。そして、Ｓ４４００１の処理において、小当たり用オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４００１：Ｙｅｓ）、経過期間カウンタ２２３ｍａの値に１をセットし（Ｓ４４０５１）、次いで、小当たり遊技開始を示すための表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ４４０５２）、本処理を終了する。

【２２２３】

一方、小当たり用オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４００１：Ｎｏ）、次に、小当たり用遊技状況コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４４０５３）。この小当たり用遊技状況コマンドは、上述した遊技状況設定処理（図２９９のＳ１３９４参照）にて、新たな遊技状況を遊技状況格納エリア２０３ｍｉに格納した場合に設定されるコマンドであって、新たに格納した遊技状況を示すための情報を有するコマンドである。

【２２２４】

Ｓ４４０５３の処理において、小当たり用遊技状況コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４０５３：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに応じた表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０５４）、本処理を終了する。Ｓ４４０５４の処理は、第３図柄表示装置８１の表示画面に小当たり遊技の進行状況を示すための表示態様を表示するための表示用コマンドを設定するための処理であり、例えば、図２８４を参照して上述した各遊技状況に応じた表示態様を示す表示用コマンドが設定される。

【２２２５】

小当たり用遊技状況コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０５３：Ｎｏ）、次に、小当たり入賞コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４０５５）、受信したと判別した場合は（Ｓ４４０５５：Ｙｅｓ）、小当たり入賞コマンド処理を実行し（Ｓ４４０５６）、本処理を終了する。この小当たり入賞コマンド処理（Ｓ４４０５６）の内容については、図３０４を参照して後述する。Ｓ４４０５５の処理において、小当たり入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０５５：Ｎｏ）、次いで、エンディングコマンドを受信したかを判別する（Ｓ４４０９）。

【２２２６】

Ｓ４４０９の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４４１０）、次いで、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が１以上であるかを判別し（Ｓ４４０５７）、１以上であると判別した場合は（Ｓ４４０５７：Ｙｅｓ）、経過期間カウンタ２２３ｍａの値をリセットし（Ｓ４４０５８）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０５７の処理にて、１以上では無いと判別した場合、即ち、今回のエンディングコマンドが大当たり遊技の終了を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４４０５７：Ｎｏ）、Ｓ４４０５８の処理をスキップして本処理を終了する。

【２２２７】

Ｓ４４０９の処理で、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、エラーコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４０５９）、受信したと判別した場合は、受信したエラーコマンドに含まれる情報に応じた表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０６０）、本処理を終了し、エラーコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０５９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２２２８】

次に、当たり関連処理１５（図３０３のＳ４３０７１参照）において実行される小当たり入賞コマンド処理（Ｓ４４０５５）の内容について、図３０４を参照して説明をする。図３０４は、小当たり入賞コマンド処理（Ｓ４４０５５）の内容を示したフローチャート

である。この小当たり入賞コマンド処理（Ｓ４４０５５）は、小当たり遊技中に遊技球が入球した入球口の種別に応じて異なる表示態様の表示コメントを選択するための処理が実行される。

【２２２９】

まず、小当たり入賞コマンド処理（Ｓ４４０５５）が実行されると、今回受信したコマンドが、役物ルートＶ入賞口１０６７７への入賞を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４４１０１）、役物ルートＶ入賞口１０６７７への入賞を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４４１０１：Ｙｅｓ）、役物ルートＶ入賞口１０６７７への入賞を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１０２）、Ｓ４４１０７の処理へ移行する。

【２２３０】

Ｓ４４１０１の処理で、今回受信したコマンドが、役物ルートＶ入賞口１０６７７への入賞を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４４１０１：Ｎｏ）、次に、今回受信したコマンドが、直ＶルートＶ入賞口（直Ｖ入賞口）１０６５７への入賞を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４４１０３）、直ＶルートＶ入賞口（直Ｖ入賞口）１０６５７への入賞を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４４１０３：Ｙｅｓ）、直ＶルートＶ入賞口（直Ｖ入賞口）１０６５７への入賞を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１０４）、Ｓ４４１０７の処理へ移行する。

【２２３１】

Ｓ４４１０３の処理で、今回受信したコマンドが、直ＶルートＶ入賞口（直Ｖ入賞口）１０６５７への入賞を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４４１０３：Ｎｏ）、次に、今回受信したコマンドが、役物ルート用のアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの入賞を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４４１０５）、役物ルート用のアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの入賞を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４４１０５：Ｙｅｓ）、役物ルート用のアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの入賞を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１０６）、Ｓ４４１０７の処理へ移行する。

【２２３２】

Ｓ４４１０５の処理で、今回受信したコマンドが、役物ルート用のアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの入賞を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４４１０５：Ｎｏ）、そのままＳ４４１０７の処理へ移行する。Ｓ４４１０７の処理では、大当たり種別格納エリアに格納されている大当たり種別を読み出し（Ｓ４４１０７）、読み出した大当たり種別と、入賞結果と、に基づいて、表示用コメント選択テーブル２２２ｍａを参照して表示コメントを決定し（Ｓ４４１０８）、決定した表示コメントを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１０９）、本処理を終了する。

【２２３３】

なお、上述した小当たり入賞コマンド処理（Ｓ４４０５５）のＳ４４１０８の処理において設定される表示コメントについても、上述した演出更新処理１５（図３０２のＳ４１９１参照）において実行される示唆演出を設定する技術思想と同一の技術思想に基づいて設定しても良い。

【２２３４】

＜第１４実施形態＞

次に、図３０５～図３０８を参照して、第１４実施形態について説明をする。上述した第１３実施形態では、小当たり遊技の種別と、遊技状態とに応じて、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し得る小当たり遊技と、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し得る小当たり遊技と、を実行可能に構成し、次の大当たり遊技が実行される可能性が高い（ほぼ次回大当たりが確定している）遊技状態（時短状態）が設定されている場合は、小当たり遊技を短時間で終了させるために、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し得る小当たり遊技が実行され易くし、時短状態よりも不利な遊技状態である通常状態においては、小当たり遊技を長時間楽しませるために、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し得る小当たり遊技を実行させ易くするように構成していた。

【２２３５】

そして、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し得る小当たり遊技では、転動装置１０６７５ｃ内を球が転動することにより、球の挙動を不規則にすることで、球が役物ルートＶ入賞口１０６７７へ入球するか否か、及び、どのタイミングで役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球するのかを遊技者に予測させ難くすることで、遊技者に対して小当たり遊技の遊技内容に長時間興味を持たせることができるものであった。

【２２３６】

しかしながら、上述した第１３実施形態のパチンコ機１０では、球の挙動を不規則にすることで、球が役物ルートＶ入賞口１０６７７へ入球するか否か、及び、どのタイミングで役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球するのかを遊技者に予測させ難くすることは可能だが、転動装置１０６７５ｃ内で球が転動する期間に関わらず、球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球する割合が常に一定の割合（１／４）であるため、長時間遊技を行っている遊技者に対して徐々に遊技に飽きられてしまうという問題があった。

【２２３７】

また、転動装置１０６７５ｃ内を転動する球の挙動が不規則になることから、短時間で球が転動装置１０６７５ｃ外へ排出（アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂ、或いは、役物ルートＶ入賞口１０６７７の何れかに入球）されてしまう場合もあり、転動装置１０６７５ｃに球が流入したことに基づいて実行される演出（図２８３（ｂ）～図２８４参照）の実行期間が短くなってしまい、演出効果が低下してしまうと共に、遊技者に分かり難い遊技を提供してしまうという問題があった。

【２２３８】

これに対して、本第１４実施形態では、転動装置１０６７５ｃ内を転動している球が、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球し易い状態（上述した第１３実施形態と同一の割合で入球し得る状態）と、入球し難い状態（上述した第１３実施形態よりも入球し難くなる状態）と、を設定可能にしている。さらに、その状態が小当たり遊技の経過期間に応じて可変するように構成している。

【２２３９】

このように構成することで、小当たり遊技の経過期間に基づいて、転動装置１０６７５ｃ内を転動している球が、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球し易い状態（上述した第１３実施形態と同一の割合で入球し得る状態）と、入球し難い状態（上述した第１３実施形態よりも入球し難くなる状態）と、設定する。即ち、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球可能な状態と、その状態よりも入球し易い（他の入球口に入球し難い状態）と、を設定することが可能になる。よって、遊技者に対して、小当たり遊技の遊技内容に長時間興味を持たせることができる。

【２２４０】

さらに、本第１４実施形態では、転動装置１０６７５ｃに球が流入し得る期間が設定されてから所定期間（２秒間）の間、転動装置１０６７５ｃ内を転動している球が、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球し難い状態を設定するように構成している。これにより、転動装置１０６７５ｃに流入した球が、短時間でアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球してしまうことを抑制することができる。

【２２４１】

加えて、本第１４実施形態では、転動装置１０６７５ｃに球が流入し得る期間が設定されてから一定期間（４０秒間）が経過した場合にも、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球し難い状態を設定するように構成している。これにより、転動装置１０６７５ｃ内で球が長時間（４０秒以上）転動することにより、役物ルートＶ入賞口１０６７７への入球割合を高めることが可能となる。よって、小当たり遊技の実行期間が長くなることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができるため、小当たり遊技中における遊技について遊技者が飽きてしまう事態を抑制することができる。

【２２４２】

また、本第１４実施形態では、転動装置１０６７５ｃ内を転動している球が、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球し難い状態が設定されるまでの期間（残時間）を遊技

者に報知可能に構成している。これにより、あとどれくらいの期間、転動装置１０６７５ｃ内で球が転動すると有利な状態が設定されるかを事前に判別することが可能となる。

【２２４３】

まず、図３０５を参照して、本第１４実施形態における役物装置１０６７５の構成について説明をする。本実施形態における役物装置１０６７５は、上述した第１３実施形態の役物装置１０６７５に対して、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの球の入球を規制するための規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【２２４４】

図３０５（ａ）は、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが突出した状態を示す役物装置１０６７５を模式的に示した正面図であって、図３０５（ｂ）は、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが突出した状態を示す役物装置１０６７５を模式的に示した平面図である。図３０５（ａ）に示した通り、本実施形態では、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの球の入球を規制するための規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが設けられている。具体的には、左アウト口１０６８０ａへの球の入球を規制するための左規制片１０６７８ａと、右アウト口１０６８０ｂへの球の入球を規制するための右規制片１０６７８ｂと、が配設されており、各規制片１０６７８が、所定の規則に従ってアウト口１０６８０の開口部を塞ぐ規制位置（図３０６（ａ）参照）と、その規制位置よりもアウト口１０６８０の開口部を塞がない開放位置（図３０６（ｂ）参照）と、に可変可能に構成している。

【２２４５】

次に、図３０６を参照して、本実施形態における転動装置１０６７５ｃ内の球の挙動について説明をする。図３０６（ａ）は、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが規制位置に位置している場合における球の挙動を模式的に示した模式図であって、図３０６（ｂ）は、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが開放位置に位置している場合における球の挙動を模式的に示した模式図である。

【２２４６】

規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂがアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの球の入球を規制している状態では、図３０６（ａ）に示した通り、転動装置１０６７５ｃ内を転動する球が規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに衝突することで、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへ入球され難くなるため、結果として、役物ルートＶ入賞口１０６７７への入球割合を高めることができる。

【２２４７】

一方、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが開放位置に位置している場合は、図３０６（ｂ）に示した通り、上述した第１３実施形態と同一の割合で球を各入球口へと振り分けることができる。このように、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂを可変させることにより、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの球の入球のし易さを可変することができ、結果として役物ルートＶ入賞口１０６７７への球の入球のし易さを可変することが可能となる。

【２２４８】

なお、本第１４実施形態では、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが規制位置（図３０６参照）に位置している状態で、球が規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに衝突した場合に、転動装置１０６７５ｃの中央部に向けて球が跳ね返るように規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂを構成しているが、これに限ること無く、例えば、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが規制位置（図３０６参照）に位置している状態で、球が規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに衝突した場合に、衝突した球の一部、或いは全部が役物ルートＶ入賞口１０６７７に向かって跳ね返るような形状で規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂを構成しても良い。このように構成することで、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂがアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの球の入球を制限する制限手段としての役割と、役物ルートＶ入賞口１０６７７へ球を誘導する誘導手段としての役割を担うことになり、より積極的に球を役物ルートＶ入賞口１０６７７へ入球させ易い状態を設定することが可能となる。

【２２４９】
また、本第１４実施形態では、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが共に連動して可変するように構成しているが、何れか一方のみ（例えば、規制片１０６７８ａ）が規制位置に位置するような動作を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに球が入球し難い状態を段階的に設定することが可能となり、小当たり遊技中の遊技を興趣の富んだ遊技とすることが可能となる。
【２２５０】
次に、図３０７を参照して、本実施形態における小当たり遊技の流れと、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂの動作内容と、の関係について説明をする。図３０７は、本実施形態における小当たり遊技の流れを模式的に示したタイミングチャートである。図３０７に示した通り、本実施形態は、上述した第１３実施形態に対して、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂの作動が追加された点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。
【２２５１】
図３０７に示した通り、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂは、小当たり遊技の開始（オープニング期間の開始）を契機に予め定められた規則に従って動作制御される装置である。なお、図示は省略するが、この規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂの動作パターン（シナリオ）は、他の装置（回転体１０６５２、可動片１０６５３、開閉扉１０６５０ｂ）と同様に、小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆ（図２８８参照）に規定されている。
【２２５２】
具体的には、小当たり遊技が開始されてから、９秒（第１期間）が経過するまでは、初期位置（規制位置）を維持し、その後、初期位置（規制位置）から作動位置（開放位置）へと３秒（第２期間）かけて作動する。そして、作動位置（開放位置）を３８秒間（第３期間）維持した後、２秒（第４期間）かけて作動位置（開放位置）から初期位置（規制位置）へと作動し、動作シナリオが完了するように構成している。
【２２５３】
図３０７によれば、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物装置１０６７５の転動装置１０６７５ｃへ流入するタイミングが最短で規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが第２期間中であるため、最短で転動装置１０６７５ｃに球が流入した場合は、その時点で球がアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球し難い状態となる。よって、転動装置１０６７５ｃに球が流入して直ぐにアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。
【２２５４】
また、本実施形態では、役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知した時点における経過期間カウンタ２２３ｍａの値を基準に、転動装置１０６７５ｃで球が転動している期間を計測し、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示するように構成している。そして、その経過時間の表示に加え、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが第４期間に到達するまでの残期間を遊技者に報知可能に構成している。
【２２５５】
図３０７に示した例によれば、回転体１０６５２が初期位置に作動し、役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知したタイミングで経過表示として基準である０秒を示す「００：００」が表示され、その後、経過期間カウンタ２２３ｍａの値の加算状況に合わせ、第３期間到達時には２秒経過を示す「０２：００」、第４期間到達時には４０秒経過を示す「４０：００」、第５期間到達時には４２秒経過を示す「４２：００」が表示されるように構成している。
【２２５６】
ここで、図３０８を参照して、本実施形態において表示される特徴的な表示内容について説明をする。図３０８（ａ）は、役物ルートに球が到達（役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知してから）３５秒経過した時点における表示内容の一例を示した図であって、図３０８（ｂ）は、役物ルートに球が到達（役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知

してから）４０秒経過した時点における表示内容の一例を示した図である。

【２２５７】

図３０７を参照して上述した通り、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに対する動作シナリオが第４期間に到達すると、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが作動位置（開放位置）から初期位置（規制位置）へと可変し、徐々に転動装置１０６７５ｃ内を転動している球がアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球し難くなるように構成している。そして、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに対する動作シナリオが第４期間に到達するまでの残期間が５秒となった時点で（第３期間が設定されてから３３秒が経過した時点で）、図３０８（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示画面の表示領域ＨＲ２５にて、第４期間に到達するまでの残期間を示す表示態様として「残り５秒」のコメントが表示される。また、扉１８０４が表示され、扉１８０４から何かが出てくることを遊技者に予測させる演出が実行されることで、表示画面で実行されている役物チャレンジ演出の演出態様が可変されることを示唆する示唆演出を実行する。さらに、副表示領域Ｄｓには「もう少しガンバレ！！」の文字が表示される。なお、表示領域ＨＲ２５に表示される第４期間に到達するまでの残期間を示す表示態様は、経過期間カウンタ２２３ｍａの値の更新に伴って、１秒単位で減算表示されるように構成しており、「５秒」、「４秒」とカウントダウン表示されるように構成している。

【２２５８】

そして、図３０８（ａ）に示した表示画面が表示されてから、５秒が経過すると、図３０８（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ２４には、経過期間が４０秒となったことを示す「４０：００」が表示され、扉１８０４から天使を模したキャラクタ１８０５ａ，１８０５ｂが登場し、役物チャレンジ演出で用いている爆弾１８０３の表示態様を星柄の表示態様に可変させる演出が実行される。これにより、遊技者に対して有利な遊技状態、即ち、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに球が入球し難い遊技状態（規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂがアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂを塞いだ状態（図３０６（ａ）参照））になったことが報知される。そして、副表示領域Ｄｓには、遊技者を祝福するための「よくがんばったね！！」のコメントが表示される。

【２２５９】

以上、説明をした通り、本実施形態では、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂの動作内容に基づいて役物チャレンジ演出の演出態様を可変させることにより、遊技者に分かり易い遊技を提供することができると共に、表示領域ＨＲ２５にて遊技者が有利な遊技状態が設定されるまでの残期間を遊技者に報知することで、転動装置１０６７５ｃ内を転動する球の挙動に遊技者をより注視させることができる。

【２２６０】

また、本実施形態では、小当たり遊技が開始されてからの経過時間に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に経過期間を表示するのでは無く、役物ルートセンサＳＺ２が球を検知したタイミングに基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に経過期間（表示領域ＨＲ２４に表示される経過期間）を表示し、小当たり遊技が開始されてからの経過時間に基づいて規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが第４期間に到達するまでの残期間（表示領域ＨＲ２５に表示される残期間）を表示するように構成しているため、小当たり用入賞装置１０６５０を流下する球の挙動によって役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知するタイミングが若干異なった場合であっても、表示領域ＨＲ２４に表示される経過期間を実際の球の挙動に対応させて表示することができるため、遊技者に違和感を与え難くすることができる。

【２２６１】

さらに、小当たり用入賞装置１０６５０を流下する球の挙動によって役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知するタイミングが異なることにより、表示領域ＨＲ２４に表示される経過期間の表示態様と、表示領域ＨＲ２５に表示される残期間の表示態様との関係性を異ならせることができる。具体的には、図３０７に示した例によれば、表示領域ＨＲ２４に経過期間０秒を示す「００：００」が表示されるタイミングにおいて、規制片１０６

７８ａ，１０６７８ｂの第４期間が設定されるまでの残期間は４０秒であるため、図３０８（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ２４に経過期間３５秒を示す「３５：００」が表示された時点で表示領域ＨＲ２５に残期間が５秒であることを示す表示態様が表示されるが、例えば、回転体１０６５２が作動してから、役物ルートセンサＳＺ２が球を検知するまでの期間が、図３０７に示した例よりも２秒遅れた場合には、表示領域ＨＲ２４に経過期間０秒を示す「００：００」が表示されるタイミングにおいて、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂの第４期間が設定されるまでの残期間は３８秒となるため、表示領域ＨＲ２４に経過期間３３秒を示す「３３：００」が表示された時点で表示領域ＨＲ２５に残期間が５秒であることを示す表示態様が表示されることになる。

【２２６２】

このように、経過期間を算出する契機（役物ルートセンサＳＺ２の球検知）と、残期間を算出する契機（小当たり遊技の開始）とを異ならせることにより、経過期間と残期間との対応関係をランダムにすることができ、残期間が表示される前の時点から表示される経過期間に基づいて遊技者に第４期間が到達するまでの残期間を容易に判別されてしまうことを抑制することができる。

【２２６３】

なお、本実施形態では、図３０７に示した通り、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに対して他の装置よりも長い期間の動作シナリオが設定されるように構成しているが、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに対して設定される動作シナリオが完了するまでに、小当たり遊技の終了条件（予め定められている小当たり遊技期間が終了し、且つ、小当たり用入賞装置１０６５０内に球が残存していない状態）が成立した場合には、動作シナリオを途中で強制的に終了させ、初期位置へと移動させるように構成すると良い。このように構成することで、小当たり遊技の遊技期間が無用に長くなってしまうことを抑制することができる。

【２２６４】

以上、説明をした第１４実施形態では、転動装置１０６７５ｃ内を転動する球の転動期間が長くなると球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球し易くなるように、可変手段（規制片）を駆動させるように構成しているが、同様の技術思想であれば良く、例えば、図１７５に上述した様な３穴クルーン６７１０を用いる場合には、遊技者に有利な入賞口（例えば、Ｖ入賞口）と、遊技者に不利な入賞口（例えば、アウト入賞口）と、を設け、時間経過に基づいて遊技者に不利な入賞口への球の入賞が規制されるように可変手段を構成しても良いし、可変手段が可変動作することにより、３穴クルーン６７１０を転動する球が遊技者に不利な入賞口よりも遊技者に有利な入賞口に入賞し易くなるように誘導する構成としても良い。

【２２６５】

さらに、図１８９に示したような振分回転体６７５０ｆを転動装置１０６７５ｃに替えて設ける場合には、振分回転体６７５０ｆを流下した球が入球可能な入球口のうち、遊技者に有利な入賞口に球が入賞し易くなるように可変手段を可変制御可能に構成すれば良い。

【２２６６】

＜第１４実施形態の第１変形例＞

次に、図３０９から図３１１を参照して、第１４実施形態の第１変形例について説明をする。上述した第１４実施形態では、小当たり遊技の遊技期間、即ち、転動装置１０６７５ｃ内の球の転動期間が長くなるほど球がＶ入賞口に入球し易くなるように構成していた。これに対し、本第１変形例では、小当たり遊技の遊技期間、即ち、転動装置１０６７５ｃ内の球の転動期間が長くなるほど転動装置１０６７５ｃ内に複数の球を存在させ易くし、転動装置１０６７５ｃ内に複数の球が存在した状態のほうが、転動装置１０６７５ｃ内に１個の球が存在した状態よりもＶ入賞口に入球し易くなるように構成している点で相違している。

【２２６７】

つまり、本第１変形例は、上述した第１４実施形態と同様の技術思想、即ち、転動装置１０６７５ｃ内の球の転動期間が長くなるほど球がＶ入賞口に入球し易くなるという技術思想を別の具体例で具現化したものである。

【２２６８】

まず、図３０９、及び図３１０を参照して、本第１変形例の役物装置１０６７５の構成について説明をする。なお、上述した第１４実施形態と同一の構成については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２２６９】

図３０９（ａ）は、本変形例における役物装置１０６７５の構成を模式的に示した正面図であって、図３０９（ｂ）は、本変形例における役物装置１０６７５の構成を模式的に示した平面図である。本変形例では、上述した第１４実施形態の役物装置１０６７５の構成（図３０５参照）に対して、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂの構成を削除し、常時回転体１０６７５ａの構成を変更した点で相違し、それ以外は同一である。

【２２７０】

図３０９（ａ），（ｂ）に示した通り、本変形例では、常時回転体１０６７５ａの中心部に第２役物ルートＶ入賞口１０６７７ａを配設している。この第２役物ルートＶ入賞口１０６７７ａは、１個の球が転動装置１０６７５ｃ内を転動している限り、球が入球し得ないように、常時回転体１０６７５ａの上方に開口部が設けられている。

【２２７１】

次に、図３１０を参照して、本変形例における転動装置１０６７５ｃ内に複数（２個）の球が転動した場合における球の挙動について説明する。図３１０（ａ）は、複数の球が転動装置１０６７５ｃ内を転動している状態を示した模式図で、図３１０（ｂ）は、複数の球が衝突した際の球の挙動を示した模式図である。

【２２７２】

図３１０（ａ）に示した通り、転動装置１０６７５ｃ内に複数の球が転動している場合は、それぞれの球が異なるタイミングで常時回転体１０６７５ａに衝突するため、それぞれが独立した球の挙動を示す。また、定期的に球と常時回転体１０６７５ａとが衝突するため、複数の球が異なるタイミングで転動装置１０６７５ｃ内に流入したとしても、個々の球の勢い（転動速度）は、ほぼ一定となる。この状態にて球と常時回転体１０６７５ａとの衝突が何回も繰り返されると、球同士が衝突する機会が発生する。

【２２７３】

転動装置１０６７５ｃ内で転動している球同士が衝突すると、衝突した際の角度や場所によって、衝突後の球の挙動は不規則であるが、例えば、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄの上流側付近で、球同士が衝突した場合において、図３１０（ｂ）に示したように、一方の球（球Ｔａ２）が浮き上がり、第２役物ルートＶ入賞口１０６７７ａに入賞する。

【２２７４】

このように、１個の球だけでは入賞し得ない（困難）なＶ入賞口を設けることにより、複数の球が転動装置１０６７５ｃ内に流入した場合に球がＶ入賞口に入球し易くすることができる。なお、本実施形態では球同士が衝突し浮き上がった球が入賞し得る位置にＶ入賞口を配設するように構成しているが、複数の球が転動装置１０６７５ｃ内に流入した場合に球がＶ入賞口に入球し易く箇所にＶ入賞口を追加すれば良く、例えば、第１規制壁１０６７０ｂや第２規制壁１０６７０ｃによって常時回転体１０６７５ａに衝突して跳ね返った球が侵入し得ない領域にＶ入賞口を追加し、球同士が衝突した場合に入球し得るように構成しても良い。

【２２７５】

次に、図３１１を参照して、本変形例において、転動装置１０６７５ｃ内に複数の球を流入させるための動作内容について説明をする。図３１１は、本変形例における小当たり遊技中の各種装置（開閉扉１０６５０ｂ、回転体１０６５２、可動片１０６５３）の動作内容を示したタイミングチャートである。図３１１に示した通り、本変形例では、上述し

た第１４実施形態（図３０７参照）に対して、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに関する動作内容が削除され、回転体１０６５２の動作内容を可変した点で相違している。

【２２７６】

具体的には、１回の小当たり遊技中に、回転体１０６５２が３回作動するようにし、第２作動（２秒）と、第３作動（３秒）の何れにも球を回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留させることが可能に構成している。このように構成することで、回転体１０６５２の第２作動中に貯留部１０６５２ａに貯留された球が先に、転動装置１０６７５ｃに流入し、その後、第３作動中に貯留部１０６５２ａに貯留された球が転動装置１０６７５ｃに流入することが可能となる。

【２２７７】

つまり、回転体１０６５２の第２作動に基づいて転動装置１０６７５ｃに流入した球が転動し続けている状態で、第３作動に基づいて転動装置１０６７５ｃに球が流入した場合に、転動装置１０６７５ｃ内に複数の球を存在させることができるように構成している。このように構成することで、最初に転動装置１０６７５ｃに流入した球が長い期間転動することを願いながら小当たり遊技を行わせることができる。

【２２７８】

加えて、ラウンド期間中において、回転体１０６５２が作動位置に位置している状態と、初期位置に位置している状態とが設定されるため、タイミング良く球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させなければ、２個の球を転動装置１０６７５ｃ内に流入させることができないように構成している。これにより、遊技者に対して、タイミングを計って小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させる楽しみを提供することができ、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【２２７９】

なお、本変形例では、上述した通り、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させるタイミングによって、遊技者に有利な場合と不利な場合とが発生してしまうため、パチンコ機１０の遊技をあまり行ったことのない初心者に対して不利な遊技を提供し易くなるという問題があった。

【２２８０】

この問題を解決するためには、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が回転体１０６５２に到達するまでの期間を異ならせる（不規則に遅らせる）ための遅延手段を設けると良い。このように遅延手段を設けることにより、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させるタイミングを計ったとしても遅延手段により回転体１０６５２へ球が到達するタイミングをランダムにすることができるため、上述した問題を解決することができる。ここで、図３１２を参照して、遅延手段の構成例について説明をする。図３１２（ａ）は、小当たり用入賞装置１０６５０の開閉扉１０６５０ｂと、回転体１０６５２との間に設けられた遅延手段である遅延装置１１７００の構成を模式的に示した正面図であり、図３１２（ｂ）は、小当たり用入賞装置１０６５０の開閉扉１０６５０ｂと、回転体１０６５２との間に設けられた遅延手段である遅延装置１１７００の構成を模式的に示した平面図である。

【２２８１】

図３１２（ａ）に示した通り、開状態の開閉扉１０６５０ｂから小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した、転動壁１１６５０ｆを流下した球を受け入れるように遅延装置１１７００が設けられている。この遅延装置１１７００はすり鉢形状を為したものであって、その球転動面１０７００ａの底部に球を回転体１０６５２へと誘導する排出口１０７００ｂが形成されている。図３１２（ｂ）に示した通り、転動壁１１６５０ｆを流下した球が、遅延装置１１７００の球転動面１０７００ａを円弧状に転動するように転動壁１１６５０ｆと、遅延装置１１７００とが配設されており、球転動面１０７００ａを転動する球の勢いが弱まるにつれて排出口１０７００ｂに向かって球が流下するように構成している。ここで、図３１２（ｂ）に示した通り、転動壁１１６５０ｆの上流側（図３１２（ｂ）の視点で右側）には球が転動壁１１６５０ｆから落下することを防止する防止壁が形成され

ているのに対して、下流側（図３１２（ｂ）の視点で左側）には、防止壁が形成されておらず、転動壁１１６５０ｆの下流側からランダムに球が遅延装置１１７００へと落下するように構成している。このように構成することで、遅延装置１１７００へと落下する球の勢いや落下位置を不定にすることができるため、球が遅延装置１１７００の排出口１０７００ｂから排出されるまでの期間をよりランダムにすることができる。よって、遊技者に技量に関わらず、転動装置１０６７５ｃ内に複数の球を入球させ得る状態と、入球させ得ない状態と、を発生させることができる。

【２２８２】

なお、図３１２（ａ）に示した遅延装置１１７００は、遅延手段の一例であり、上述した各実施形態に用いられる遅延手段の構成を適用しても勿論良い。

【２２８３】

また、図３１２（ａ）に示した遅延装置１１７００の構成を用いて、以下の技術思想の基、パチンコ機１０を構成しても良い。例えば、図３１１に示した小当たり遊技中の各種装置の動作内容に対し、例えば、回転体１０６５２の第３作動（３秒）が終了してから、３秒後に第４作動（２秒）が実行され、その第４作動が終了してから２秒後に第５作動（２秒）が実行されるように構成し、さらに、可動片１０６５３に対して、小当たり遊技が開始されてから１７秒後からの４秒間の間、開状態となるように各種装置の動作パターン（動作シナリオ）を設定するように構成しても良い。このように構成することで、遅延装置１１７００によって遅延された球が第４作動中の回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留された場合に、第４作動の終了に伴って流下した遊技球が開状態中の可動片１０６５３を通過し、直Ｖ入賞口１０６５７へと入賞することになる。このように、１回の小当たり遊技中において、役物ルートＶ入賞口１０６７７へ入球し得る流路と、直Ｖ入賞口１０６５７へ入球し得る流路と、のそれぞれに球を振り分け可能とすることで、１回の小当たり遊技中にＶ入賞口へ球を入球させる機会を複数回提供することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２２８４】

さらに、遅延装置１１７００から回転体１０６５２へと球を誘導するための排出口を複数設け、その一つを、上述した第１０実施形態の第２の変形例（図２２３参照）のように、球が通過可能なＶ入賞口（Ｖゲート）として構成しても良い。これにより、遅延手段である遅延装置１１７００が、Ｖ入賞口へ球を入球（通過）させるか否かを振り分ける振分手段の機能を有することになる。よって、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した１個の球に対して複数回のＶ入賞機会を提供することができる。この場合、上述した第１０実施形態の第２の変形例と同様に、Ｖ入賞口（Ｖゲート）を通過した時点ではその旨を遊技者に報知せず、小当たり遊技の終了条件（予め定められた小当たり遊技期間が終了し、且つ、小当たり用入賞装置１０６５０内に球が残存していない状態）が成立した場合に、Ｖ入賞の有無を報知するように構成すると良い。このように構成することで、小当たり遊技が終了するまでＶ入賞したか否かを遊技者に気付かせ難くすることができるため、１回の小当たり遊技中に実行される複数回のＶ入賞機会のそれぞれに対して遊技者を注視させることができる。

【２２８５】

また、図３１２に示したパチンコ機１０のように、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が回転体１０６５２に到達するまでの時間を遅延（不定に）する遅延装置１１７００を有している場合には、図３１３に示したように、小当たり遊技のラウンド期間が経過した後に実行される回転体１０６５２、可動片１０６５３の動作パターンに、遊技者に有利となる動作パターンを設定し、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が所定タイミングで回転体１０６５２に到達するように遅延装置１１７００にて球の流下を遅延させた場合に遊技者に有利となるように（Ｖ入賞口に球が入球し易くなるように）構成しても良い。

【２２８６】

ここで、図３１３を参照して、小当たり遊技中の各種装置に対する動作パターン（動作

シナリオ）の変形例について説明をする。図３１３は小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆに規定される小当たりシナリオ（小当たり開放パターン）の変形例（小当たり開放パターンＤ）を用いた場合における小当たり遊技中の流れを模式的に示したタイミングチャートである。なお、詳細な説明は省略するが、本変形例に用いられる小当たり開放パターンＤも、対応する小当たりシナリオが小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆに規定されており、特定の小当たり種別に対応して選択されるように構成している。

【２２８７】

図３１３に示した通り、小当たり開放パターンＤは、上述した小当たり開放パターンＢに対して、回転体１０６５２の動作シナリオと、可動片１０６５３の動作シナリオと、を変更し、さらに、図３１２に示した遅延装置１１７００によって、小当たり用入賞装置１０６５０に球が入賞したタイミングと、球が回転体１０６５２に到達するタイミングとが、一定では無く不定となっている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２２８８】

本変形例では、１回の小当たり遊技において、回転体１０６５２が球を受け入れ可能な状態（作動位置に可変される状態）が４回設定されるように動作シナリオが設定されており、第２作動の終了後、４秒経過した場合に第３作動（１秒）を実行し、その第３作動が終了してから１秒後に第４作動（１秒）が実行されるように設定している。また、可動片１０６５３が開状態（球を直Ｖ入賞口１０６５７に入賞させることが可能な状態）となる回数が２回となるように動作シナリオが設定されており、１回目の開状態が終了してから９秒後に２回目の開状態が２．５秒間設定されるように構成している。

【２２８９】

ここで、回転体１０６５２の第３作動、第４作動が実行される期間、及び、可動片１０６５３の２回目の開状態が設定される期間は、小当たり遊技のラウンド期間として予め定められている５秒間よりも後に設定されている。即ち、ラウンド期間中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が所定期間以上、遅延装置１１７００にて遅延した球のみが到達可能な期間に設定されている。

【２２９０】

そして、図３１３に示した通り、回転体１０６５２の第３作動期間中に球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留された場合は、その球が可動片１０６５３に到達する時点では、可動片１０６５３が閉状態であるため、球が役物装置１０６７５へと振り分けられ、第４作動期間中に球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留された場合は、その球が可動片１０６５３に到達する時点で、可動片１０６５３が開状態（２回目の開状態）となるため、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し得る流路（第２流路１０６５１ｃ）へと振り分けられることになる。また、回転体が作動位置に位置している状態において、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞した場合であっても、遅延装置１１７００により球の流下が遅延されることから、遅延期間の長さに応じて回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａにて球を貯留することができないように構成している。

【２２９１】

このように構成することで、遅延装置１１７００によって、球を遅延させたほうが遊技者に有利な状態と、球を遅延させないほうが遊技者に有利な状態と、を設けることができるため、小当たり遊技中における球の挙動に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることが可能な期間（ラウンド期間）を経過した後に、遊技者に有利な状態を設定することができるように構成しているため、その有利な状態を狙って球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させる行為を完全に防止することができ、適正な遊技を提供し易くすることができる。

【２２９２】

以上、説明をした通り、上述した各実施形態では、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球をＶ入賞口に入賞させるための経路を複数設けることで小当たり遊技中の遊技内

容（小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を用いた遊技の内容）を多様化するように構成していた。具体的には、Ｖ入賞口を複数設け（直Ｖ入賞口１０６５７、役物ルートＶ入賞口１０６７７）、各Ｖ入賞口に対して球を入球させるための経路を設け、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が何れの経路に振り分けられるかを遊技者に楽しませる遊技を行うように構成していた。なお、上述した各実施形態と同様に、小当たり遊技中の遊技内容を多様化するものとして、例えば、１つのＶ入賞口（特定領域）に球を入球させることが可能な経路（流路）を複数設け、流下する流路によってＶ入賞口（特定領域）に球が入球する割合や、時間を異ならせるように構成しても良い。

【２２９３】

例えば、図２７０を参照して説明をすると、第２流路１０６５１ｃ内に新たに振分手段を設け、その振分手段を、小当たり遊技の開始を契機に所定パターンで第１状態と第２状態とに可変可能に構成する。そして、振分手段が第１状態である場合には、球を可動片１０６５３に向けて流下可能に構成し、第２状態である場合には、特殊ルートへ球を振り分けるように構成する。特殊ルートを、役物装置１０６７５を介すること無く役物ルートＶ入賞口１０６７７に連通するように構成する。

【２２９４】

このように構成することにより、１つのＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７）に入球可能な経路を複数設けることができ、さらに、各経路を流下する球のＶ入賞口への入球確率を異ならせることができる。なお、上述した例では、特殊ルートを流下した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に確実に入球する構成であるが、これに限ること無く、役物装置１０６７５を介して役物ルートＶ入賞口１０６７７に向けて流下する球のＶ入賞確率（１／４）よりも高いＶ入賞確率が設定されれば良く、Ｖ入賞確率が１／２となるように構成しても良い。また、同一のＶ入賞確率を設定しても良いし、役物装置１０６７５を介して役物ルートＶ入賞口１０６７７に向けて流下する球のＶ入賞確率（１／４）よりも低いＶ入賞確率となるように構成しても良い。

【２２９５】

加えて、特殊ルートを流下した球が、可動片１０６５３を介さずに直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な構成としても良いし、特殊ルートへの分岐部を第２流路１０６５１ｃでは無く、第１流路１０６５１ａや、役物ルート用流路１０６５１ｄａに設けても良い。さらに、図３１２に示した遅延装置１１７００を設けた場合には、遅延装置１１７００に通過穴を複数設け、その一部を特殊ルートへの振分手段として用いても良い。

【２２９６】

また、上述した第１３実施形態、第１４実施形態では、図２７０に示した通り、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球の全てを第２流路１０６５１ｃへと誘導可能な回転体１０６５２へと誘導可能な構成を用いているが、これに限ること無く、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球の一部のみが回転体１０６５２に向けて流下するように構成しても良い。これにより、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球が貯留されるか否かについても遊技者に興味を持たせることができる。

【２２９７】

＜第１５実施形態＞

次に、図３１４から図３４１を参照して、第１５実施形態について説明をする。上述した第９実施形態から第１４実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に加え、特別図柄の抽選で外れの一種である小当たりとなって、当該小当たり遊技の間に遊技領域に設けられているＶ入賞口（特定領域）に遊技球が入球することによっても大当たりに当選（大当たり遊技を実行）する仕様を採用していた。また、上述した第９実施形態では、小当たりは第２特別図柄の抽選（第２入球口６４０への入球に基づく特別図柄の抽選）でのみ高確率で（例えば、９／１０で）当選し得る（第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が小当たりとなり易くなる）構成とし、且つ、遊技状態に応じて第２入球口６４０への入球し易さを可変させる構成としていた。即ち、上述した第９実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりになる確率は遊技状態によらず一定

としておき、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放確率（普通図柄の当たりとなる確率）や、普通図柄の変動時間、開放時間等を遊技状態に応じて異ならせることにより、遊技状態に応じて小当たりに当選する可能性を異ならせ、結果的に大当たりに当選する可能性を異ならせる構成（所謂、１種２種混合機の仕様）としていた。

【２２９８】

また、上述した第１３実施形態では、第１特別図柄の抽選においても小当たりに当選し得る（第２特別図柄の抽選のほうが第１特別図柄の抽選よりも小当たりに当選し易いが、第１特別図柄の抽選で大当たり当選する確率よりも高い確率で小当たりに当選し得る）構成とし、第１特別図柄の抽選が実行される遊技状態である通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態でも、小当たり当選に基づいた大当たり遊技を実行可能な構成としていた。

【２２９９】

さらに、上述した第１３実施形態では、小当たりに当選した特別図柄の種別に応じて小当たり遊技中に実行される遊技内容を異ならせるように構成しており、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選（当選確率１／７０）した場合は、その小当たり遊技としてパチンコ機１０の中央部に設けられた転動装置１０６７５内の役物ルートＶ入賞口１０６７７（図２６９参照）への球の入賞を期待させる小当たり遊技（役物チャレンジ、Ｖ入賞確率：約１／４）が、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、その小当たり遊技としてパチンコ機１０の右側領域に設けられた直Ｖ入賞口１０６５７（図２６９参照）への球の入賞を期待させる小当たり遊技（直Ｖチャレンジ、Ｖ入賞確率：約１／１）が、それぞれ実行され易くなるように構成していた。

【２３００】

このように、小当たり当選した特別図柄の種別に応じて異なる遊技性の小当たり遊技を実行可能に構成することにより、遊技者が早期に飽きてしまうことの無いパチンコ機１０を提供することができるという効果を奏するものであった。

【２３０１】

しかしながら、上述した第１３実施形態のパチンコ機１０では、時短状態が設定されることにより、通常状態よりも抽選が実行され易くなる特別図柄の種別が固定されていたため（時短状態が設定されると第２特別図柄の抽選のみが実行され易くなるように構成していたため）、役物ルートＶ入賞口１０６７７（図２６９参照）への球の入賞を期待させる小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行され易い遊技状態を設定することができず、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【２３０２】

これに対して、本第１５実施形態では、通常状態よりも特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態として、通常状態よりも第１特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態（時短Ｂ状態）と、通常状態よりも第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態（時短Ａ状態）と、を設定可能に構成している。このように構成することで、通常状態よりも特別図柄の抽選が実行され易い有利遊技状態中に、役物チャレンジを実行させ易くする遊技状態（時短Ｂ状態）と、直Ｖチャレンジを実行させ易くする遊技状態（時短Ａ状態）と、を遊技者に提供することができ、有利遊技状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２３０３】

また、上述した第１３実施形態では、第２特別図柄の保留記憶数の上限を１個とし、且つ、時短状態中に第２特別図柄の抽選を契機に大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に必ず通常状態が設定されるように構成していた。そして、時短状態中に獲得した第２特別図柄の保留記憶（１個）に基づく第２特別図柄の抽選が通常状態中に実行され、その第２特別図柄の抽選で小当たりに当選（小当たり確率１／２）し、大当たり遊技が実行された場合には、再度、時短状態が設定されるように構成していた。

【２３０４】

つまり、上述した第１３実施形態は、一旦時短状態が設定されると、次回の大当たり遊

技がほぼ確定する代わりに、時短状態が連続して設定されることが無いように構成することで、遊技者に有利な有利遊技状態（時短状態）が設定されたにも関わらず、大当たりに当選すること無く（大当たり遊技が実行されること無く）、有利遊技状態が終了してしまい遊技意欲が低下してしまうことを抑制しながら、遊技者に過剰な特典（賞球）が付与されてしまうことを抑制することができるものであった。

【２３０５】

しかしながら、上述した第１３実施形態のパチンコ機１０では、遊技者に有利となる有利遊技状態（時短状態）が連続して設定されることが無く、大当たり遊技が実行される毎に、大当たり遊技終了後に実行される１回目の特別図柄抽選（時短状態中に保留記憶された第２特別図柄抽選）にて小当たり当選するか否かを注視する必要があることから、遊技者に安心して遊技を行わせることが出来ないという問題があった。

【２３０６】

これに対して、本第１５実施形態では、上述した第１３実施形態の時短状態と同様の遊技が実行される時短Ａ状態（時短状態中に第２特別図柄の抽選が実行され易くなる遊技状態）に加え、第１特別図柄の抽選が実行され易くなる有利遊技状態（時短Ｂ状態）を設定可能に構成し、その時短Ｂ状態において第１特別図柄の抽選で小当たり当選した場合には、当選した小当たり遊技に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に再度時短Ｂ状態が設定されるように構成している。つまり、本第１５実施形態では、時短状態中に大当たり遊技が実行され易く、且つ、時短状態が連続して設定され難い有利遊技状態（時短Ａ状態）と、時短状態中に大当たり遊技が実行され難く、且つ、時短状態が連続して設定され易い有利遊技状態（時短Ｂ状態）と、を遊技者に提供することが可能となるように構成されている。

【２３０７】

さらに、本第１５実施形態では、上述した時短Ａ状態が設定される第１条件と、時短Ｂ状態が設定される第２条件と、を異ならせており、通常状態が設定されている場合には、第１条件が成立し易くし、時短Ａ状態が設定されている場合のほうが、通常状態が設定されている場合よりも第２条件が成立し易くなるように構成している。加えて、時短Ａ状態が設定されている場合よりも、時短Ｂ状態が設定されている場合のほうが、第２条件が成立し易くなるように構成している。

【２３０８】

つまり、本第１５実施形態では、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｂ状態の順で段階的に遊技状態が設定されるように構成し、一度時短Ｂ状態が設定されると、時短Ｂ状態が高確率で繰り返し設定されるように構成している。そして、時短Ｂ状態が設定されている状態において、何れの契機で大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技の終了後に通常状態が設定されることが無いように構成している。

【２３０９】

つまり、遊技者に有利な遊技状態である有利遊技状態のうち、時短Ａ状態が設定されている間は、大当たり遊技が実行された後に遊技者に不利な遊技状態である通常状態が設定され易く、時短Ｂ状態が設定されている間は、大当たり遊技が実行された後に遊技者に不利な遊技状態である通常状態が設定され難くなるように構成している。これにより、有利遊技状態として時短Ｂ状態が設定されている間は、安心して大当たり遊技が実行させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２３１０】

次に、図３１４を参照して、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図３１４は、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０の正面図である。本実施形態では、上述した第１３実施形態のパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の右側領域の構成を変更している点で相違し、それ以外は同一である。なお、同一の構成については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２３１１】

図３１４に示した通り、本第１５実施形態のパチンコ機１０は、上述した第１３実施形

態のパチンコ機１０に対して、蛇行流路１０６００ａを流下する球が入球し得る第１作動用入球口２００６４ｂと、第２作動用入球口２００６４ａと、を設けた点と、ゲート式電動役物２０６４０ａの下流端側（図３１４の視点で右下側）に、上述した第１作動用入球口２００６４ｂ、第２作動用入球口２００６４ａを球が入球可能な状態へと作動させるための振分入賞装置２００７０（図３１５参照）を設けた点と、で相違している。

【２３１２】

そして、右打ち遊技によって遊技領域へと発射された球は、遊技盤１３の右側領域を流下し、閉状態の開閉扉１０６５０ｂ上を流下した後に、蛇行流路１０６００ａに流入する。蛇行流路１０６００ａの流出口１０６００ｂから排出された球は、遊技盤１３に植設された釘と衝突することにより様々な方向へと振り分けられ、流出口１０６００ｂから排出された球の約１／３が普図入賞口１００６７（賞球１個）に入球し、それ以外の球（２／３）が転動面２０７００ｂ（図３１５参照）上を転動し、ゲート式電動役物２０６４０ａを臨むように形成される開口部から大当たり用入賞装置１００６５に向けて排出される。

【２３１３】

ここで、図３１５及び図３１６を参照して、振分入賞装置２００７０の構成について説明をする。図３１５は、第１５実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の右下側領域を拡大した部分拡大図であり、図３１６は、第１５実施形態の振分入賞装置２００７０の作動の流れを示した部分拡大図である。

【２３１４】

図３１５に示した通り、振分入賞装置２００７０の上流側にはゲート式電動役物２０６４０ａが設けられている。このゲート式電動役物２０６４０ａは、上述した第１３実施形態のゲート式電動役物１０６４０ａと同一に構成されており、普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に作動する電動役物である。通常は遊技盤１３に埋設された待機状態に位置し、普通図柄の抽選で当たり当選（普図当たりに当選）した場合に、遊技盤１３から突出した誘導状態へと予め定められた作動パターンに従って作動するように構成している。誘導状態へと作動したゲート式電動役物２０６４０ａは隔壁２０７００ａにより遊技盤１３上に形成された流路２０７００ｂを流下する球を受け止め可能となり、ゲート式電動役物２０６４０ａの上面で受け止めた球を振分入賞装置２００７０に向けて誘導するように流下させるべく、その上面が振分入賞装置２００７０の一端側に向けて下り傾斜するように構成している。

【２３１５】

なお、本第１５実施形態では、上述した第１３実施形態と同様に、通常状態が設定されている場合において普通図柄抽選で当たりに当選し、普図当たり遊技が実行されたとしても振分入賞装置２００７０に球が流入し得ないように、ゲート式電動役物２０６４０ａの開放パターンおよび、ゲート式電動役物２０６４０ａの流下長（ゲート式電動役物２０６４０ａの上流端から下流端までの長さ）が設定されているが、具体的構成が上述した第１３実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２３１６】

振分入賞装置２００７０の内部には、第１流路２００７５ａ、および第２流路２００７５ｂの２つの流路が形成されており、第１流路２００７５ａを流下した球は第１作動口２００７３ａに入球し、第２流路２００７５ｂを流下した球は第２作動口２００７３ｂに入球するように構成している。さらに、第１流路２００７５ａと第２流路２００７５ｂとが分岐する位置には、切換弁（可変流路）２００７２が設けられている。

【２３１７】

この切換弁（可変流路）２００７２は、振分入賞装置２００７０に流入した球を第１流路２００７５ａへと流下させる第１切換状態（図３１５にて実線で示した状態）と、第２流路２００７５ｂへと流下させる第２切換状態（図３１５にて点線で示した状態）とに切り換え（スライド変位させる）可能に構成されており、普通図柄抽選で当たりに当選し、当たり遊技が実行されることに基づいて、予め定められた作動パターンで作動されるように構成している。切換弁２００７２が第１切換状態に位置すると、第２流路２００７５ｂ

の上流側が塞がれ、第１流路２００７５ａのみが開放された状態となる。そして、振分入賞装置２００７０内に流入した球が、切換弁２００７２の傾斜面を流下し、第１流路２００７５ａへと進行する。

【２３１８】

一方、切換弁２００７２が第２切換状態に位置すると、第１流路２００７５ａの上流側が塞がれ、第２流路２００７５ｂのみが開放された状態となる。そして、振分入賞装置２００７０内に流入した球が、隔壁２００７０ａと、切換弁２００７２の垂直面との間に形成される領域を流下し、第２流路２００７５ｂへと進行する。

【２３１９】

ここで、切換弁２００７２は、通常では（当たり遊技が実行されていない状態では）、第１切換状態を維持するように構成している。本実施形態では、上述した通り、通常状態中の普図当たり遊技によって、球が振分入賞装置２００７０へと流入し得ないようにゲート式電動役物２０６４０ａを作動させるように構成しているが、通常状態における普図当たり遊技中に流路２０７００ｂから勢いよく球が排出され、瞬間的に誘導状態となったゲート式電動役物２０６４０ａと衝突し、その跳ね返りによって球が振分入賞装置２００７０へと流入する虞もある。

【２３２０】

しかしながら、本実施形態では、通常状態中に普図当たり遊技（ゲート式電動役物２０６４０ａの開閉動作）が実行される期間（０．５秒間）中には、切換弁２００７２が第１切換状態を維持するように構成しているため、たとえ、通常状態中に右打ち遊技を実行し、球が振分入賞装置２００７０に流入したとしても、第１作動口２００７３ａに入球することになる。そして、第１作動口２００７３ａに球が入球すると第１作動役物２００６４ｂ１が作動し、第１作動用入球口２００６４ｂに球が入球可能な状態となる。

【２３２１】

さらに、右打ち遊技を継続して実行することにより、第１作動用入球口２００６４ｂに球を入球させることで、第１入球口６４に球を入球させた場合と同様に第１特別図柄の抽選を実行するための処理が行われる。このように、通常状態中に右打ち遊技を行い、球の跳ね返りによって振分入賞装置２００７０に球を流入させる遊技を行ったとしても、通常状態中に左打ち遊技を行い第１入球口６４に球を入球させる遊技と同一の処理が実行されるだけであり、さらに、左打ち遊技を実行することにより遊技盤１３の左側領域を流下させた球が第１入球口６４に入球する割合（約１５球に１球の割合）よりも、右打ち遊技を実行することにより遊技盤１３の右側領域を流下させた球が短時間開放されるゲート式電動役物２０６４０ａと衝突し、振分入賞装置２００７０へと流入する割合のほうが格段に低くなるため、通常状態中に右打ち遊技を行うメリットが無いことから、遊技者は通常状態中は左打ち遊技を実行することになる。

【２３２２】

なお、本実施形態では、切換弁２００７２を２つの状態（第１切換状態、第２切換状態）に切り換え可能に構成し、切換弁２００７２が何れの状態であっても、振分入賞装置２００７０に球が流入すること抑制すること無く、且つ、第１作動口２００７３ａ、或いは、第２作動口２００７３ｂの何れかに球が入球するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、切換弁２００７２を３つ以上の状態に切り換え可能に構成し、振分入賞装置２００７０に流入した球を第１作動口２００７３ａに向けて流下させる状態と、第２作動口２００７３ｂに向けて流下させる状態と、アウト口に向けて流下させる状態と、に切り換え可能に構成しても良い。

【２３２３】

また、切換弁２００７２とは別に、振分入賞装置２００７０に球が流入することを防ぐ遮蔽部材を設け、普図当たり遊技が実行されることに基づいて、切換弁２００７２に合わせて遮蔽部材も作動させるように構成し、その作動パターンとして、時短状態中に普図当たり遊技が実行される場合は、遮蔽部材を、球が振分入賞装置２００７０に流入困難な遮蔽状態から、その遮蔽状態よりも流入し易い許容状態へと作動し、通常状態中に普図当た

り遊技が実行される場合は、その普図当たり遊技中において、遮蔽部材が遮蔽状態を維持するように構成しても良い。

【２３２４】

このように構成することで、通常状態中に普図当たり遊技が実行された場合において、球が振分入賞装置２００７０へと流入することを確実に防止することができる。

【２３２５】

次に、図３１６を参照して、各作動口（第１作動口２００７３ａ、第２作動口２００７３ｂ）に球が入賞した場合における作動内容について説明をする。第１作動口２００７３ａの内部には、第１作動機構２００７４ａが設けられており、第１作動口２００７３ａに球が入賞した場合に、第１作動機構２００７４ａが作動し、第１作動役物２００６４ｂ１が開放状態となるよう公知の非電動役物で構成されている。

【２３２６】

即ち、第１作動機構２００７４ａの一端側が第１作動口２００７３ａに入賞した球と接触するように構成されており、第１作動機構２００７４ａの他端側が第１作動役物２００６４ｂ１と連結するように構成されている。そして、第１作動口２００７３ａへと入球した球の重みによって、第１作動機構２００７４ａが作動し、第１作動役物２００６４ｂ１を開放状態に切り替えるように構成している。また、第１作動役物２００６４ｂ１が開放状態において、第１作動用入球口２００６４ｂに球が所定個数（２個）入球した場合に第１作動役物２００６４ｂ１が閉鎖状態に切り替わるように構成している。第１作動用入球口２００６４ｂは、第１特別図柄の抽選契機となる始動口であって、球が入球した場合には、第１入球口６４に球が入球した場合と同一の制御処理が実行される。

【２３２７】

同様に、第２作動口２００７３ｂの内部には、第２作動機構２００７４ｂが設けられており、第２作動口２００７３ｂに球が入賞した場合に、第２作動機構２００７４ｂが作動し、第２作動役物２００６４ａ１が開放状態となるよう公知の非電動役物で構成されている。

【２３２８】

即ち、第２作動機構２００７４ｂの一端側が第２作動口２００７３ｂに入賞した球と接触するように構成されており、第２作動機構２００７４ｂの他端側が第２作動役物２００６４ａ１と連結するように構成されている。そして、第２作動口２００７３ｂへと入球した球の重みによって、第２作動機構２００７４ｂが作動し、第２作動役物２００６４ａ１を開放状態に切り替えるように構成している。また、第２作動役物２００６４ａ１が開放状態において、第２作動用入球口２００６４ａに球が所定個数（２個）入球した場合に第２作動役物２００６４ａ１が閉鎖状態に切り替わるように構成している。第２作動用入球口２００６４ａは、第２特別図柄の抽選契機となる始動口であって、球が入球した場合には、第２入球口６４０に球が入球した場合と同一の制御処理が実行される。

【２３２９】

このように、本実施形態では、ゲート式電動役物２０６４０ａ上を流下する球が振分入賞装置２００７０へと流入可能な遊技状態（時短状態（普通図柄の高確率状態））において、切換弁２００７２の状態に応じて、球が入球する作動口（第１作動口２００７３ａ、第２作動口２００７３ｂ）を異ならせるように構成している。

【２３３０】

そして、球が入球した作動口（第１作動口２００７３ａ、第２作動口２００７３ｂ）に対応する作動役物（第１作動役物２００６４ｂ１、第２作動役物２００６４ａ１）が開放状態となり、開放状態となった作動役物（第１作動役物２００６４ｂ１、第２作動役物２００６４ａ１）が付設されている作動用入球口（第１作動用入球口２００６４ｂ、第２作動用入球口２００６４ａ）に球が入球可能な状態を提供することができる。よって、通常状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選が実行され易い（遊技者に有利となる普図当たり遊技が実行され易い）時短状態中において、抽選が実行される特別図柄の種別を適宜変更することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２３３１】
さらに、本実施形態では、特別図柄の抽選に基づいて大当たり遊技が実行される場合において、その大当たり種別に応じて異なる種別の時短状態（時短Ａ状態、時短Ｂ状態）を設定可能に構成しており、設定された時短状態の種別によって、振分入賞装置２００７０に流入した球が第１作動口２００７３ａに入賞し易い時短状態（時短Ｂ状態）と、第２作動口２００７３ｂに入賞し易い時短状態（時短Ａ状態）と、を設定可能に構成している。具体的には、普通図柄の当たり当選を契機に実行される普図当たり遊技におけるゲート式電動役物２０６４０ａの開放動作パターンを設定されている時短種別に応じて異ならせることにより、球が振分入賞装置２００７０に流入した際の切換弁２００７２の状態を異ならせるように構成している。

【２３３２】
ここで、図３１７を参照して、普図当たり遊技中に実行されるゲート式電動役物２０６４０ａの動作（開放パターン）と、切換弁（可変流路）２００７２の切換動作との対応関係について説明する。図３１７は、時短状態が設定されている場合におけるゲート式電動役物２０６４０ａの動作と、切換弁２００７２の切換動作との対応関係を示したタイミングチャートである。図３１７に示した通り、ゲート式電動役物２０６４０ａは、設定されている時短種別に対応させた２種類の開放パターン（開放パターンＡ、および開放パターンＢ）で作動可能に構成されており、時短種別として時短Ａ状態が設定されている場合には開放パターンＢが、時短Ｂ状態が設定されている場合には開放パターンＡが設定されるように予め規定されている。なお、この開放パターンは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の普電動作シナリオ１６テーブル２０２ｎｇに規定されており、普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、現在設定されている遊技状態、及び時短種別に対応する普電動作シナリオ（開放パターン）が読み出されるように構成している。

【２３３３】
振分入賞装置２００７０内の切換弁２００７２は、普図当たり遊技の開始タイミングを契機に予め定められた動作パターンで第１切換状態（第１流路２００７５ａに球を流下させることが可能な状態）と、第２切換状態（第２流路２００７５ｂに球を流下させることが可能な状態）とに切り換わる（スライド変位する）ように構成されており、具体的には、図３１７に示した通り、普図当たり遊技が開始されてから第１切換状態を１．５秒間維持した後に、第２切換状態へとスライド変位し、第２切換状態を３秒間維持する。そして、第２切換状態を３秒間維持した後に、初期状態である第１切換状態へとスライド変位する動作パターンが規定されている。

【２３３４】
なお、本実施形態では、普図当たり遊技が実行される場合の遊技状態に関わらず、切換弁２００７２を予め定められた一定パターンで動作させるように構成しており、上述した普図当たり遊技の開放パターンを可変させることにより球が入球可能な作動口を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技状態に応じて普図当たり遊技の開放パターンを可変させるという他でも用いられる制御（例えば、通常状態と時短状態とで普図当たり遊技の開放パターンを可変させる制御）を利用して球が入球可能な作動口を異ならせことができるため、振分入賞装置２００７０へと流入した球が入球する作動口を可変させるための制御処理を、専用の制御処理を用いる場合よりも簡略化することができる。

【２３３５】
開放パターンＡが設定されると、普通図柄の当たり遊技が開始された直後に比較的長い時間（即ち、１秒間）ゲート式電動役物２０６４０ａが誘導状態（球を振分入賞装置２００７０に向けて流下させることが可能な突出状態）となり、その後１．４秒間の開放状態（球を振分入賞装置２００７０に向けて流下させることが困難な埋没状態）を経て、０．１秒間の誘導状態が設定される普図当たり遊技が実行される。なお、本実施形態では、振分入賞装置２００７０に球を流入させるために必要なゲート式電動役物２０６４０ａの動作期間（継続して誘導状態が設定される期間）が０．５秒となるように、ゲート式電動役

物２０６４０ａの下流長ｔｚ１（図３１５参照）が設定されているため、０．１秒間の誘導状態が設定される普図当たり遊技の後半期間においては、球が振分入賞装置２００７０に流入し得ないように構成されている。

【２３３６】

つまり、開放パターンＡが設定される普図当たり遊技では、普図当たり遊技が開始された直後に設定される誘導状態（１秒間の誘導状態）によって球が振分入賞装置２００７０に流入する。また、本実施形態では、ゲート式電動役物２０６４０ａの下流端から排出された球が第１流路２００７５ａ、或いは、第２流路２００７５ｂに到達するまでに要する期間が約０．３秒となるように設計されている。

【２３３７】

そして、上述した通り、切換弁２００７２は普図当たり遊技が開始されてから１．５秒間、第１流路２００７５ａへと球を流下させることが可能な第１切換状態に位置するように構成しているため、開放パターンＡが設定される普図当たり遊技において振分入賞装置２００７０に流入した球は、第１流路２００７５ａを流下し、第１作動口２００７３ａに入賞することになる。

【２３３８】

一方、開放パターンＢが設定されると、普通図柄の当たり遊技が開始された直後に極めて短い時間（０．１秒間）ゲート式電動役物２０６４０ａが誘導状態（球を振分入賞装置２００７０に向けて流下させることが可能な突出状態）となり、その後１．４秒間の開放状態（球を振分入賞装置２００７０に向けて流下させることが困難な埋没状態）を経て、１秒間の誘導状態が設定される普図当たり遊技が実行される。なお、本実施形態では、振分入賞装置２００７０に球を流入させるために必要なゲート式電動役物２０６４０ａの動作期間（継続して誘導状態が設定される期間）が０．５秒となるように、ゲート式電動役物２０６４０ａの下流長ｔｚ１（図３１５参照）が設定されているため、０．１秒間の誘導状態が設定される普図当たり遊技の後半期間においては、球が振分入賞装置２００７０に流入し得ないように構成されている。

【２３３９】

つまり、開放パターンＢが設定される普図当たり遊技では、普図当たり遊技が開始された直後に設定される誘導状態（０．１秒間の誘導状態）によって球が振分入賞装置２００７０に流入することは無く、普図当たり遊技の後半期間において設定される誘導常態（１秒間の誘導状態）によって球が振分入賞装置２００７０に流入するように構成している。

【２３４０】

そして、上述した通り、切換弁２００７２は普図当たり遊技が開始されてから１．５秒経過後に、第２流路２００７５ｂへと球を流下させることが可能な第２切換状態を３秒間設定するように構成しているため、開放パターンＢが設定される普図当たり遊技において振分入賞装置２００７０に流入した球は、第２流路２００７５ｂを流下し、第２作動口２００７３ｂに入賞することになる。

【２３４１】

このように構成することで、設定される時短種別に応じて異なる開放パターンでゲート式電動役物２０６４０ａを作動させることにより、抽選が実行される特別図柄の種別を異ならせることができるため、時短遊技中に実行される特別図柄の抽選遊技を多様化させることが可能となり、時短状態中に実行される遊技の興趣を向上させることができる。

【２３４２】

また、例えば、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選よりも、第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な特別図柄抽選が実行されるように構成している場合であれば、時短状態中に何れの特別図柄抽選が実行されるのかに対して遊技者に興味を抱かせることができる。

【２３４３】

本実施形態では、上述した通り、時短種別に応じて異なる開放パターンで普図当たり遊技が実行されるように構成し、時短種別として時短Ａ状態が設定された場合は、開放パタ

ーンＢで普図当たり遊技が実行されることにより第２特別図柄の抽選が実行され、時短種別として時短Ｂ状態が設定された場合は、開放パターンＡで普図当たり遊技が実行されることにより第１特別図柄の抽選が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、何れの時短種別が設定された場合であっても、開放パターンＡの普図当たり遊技と、開放パターンＢの普図当たり遊技とが実行され得るように構成し、設定された時短種別に応じて各開放パターンの選択割合を異ならせるように構成しても良い。このように構成することにより、設定されている時短種別が遊技者に把握されたとしても、次に実行される普図当たり遊技が何れの開放パターンで実行されるのかを遊技者に分かり難くすることができる。

【２３４４】

また、時短状態中に実行される特別図柄の変動回数（抽選回数）や、普通図柄の変動回数（抽選回数）に対応させて普図当たり遊技の開放パターンを規定したシナリオデータを設け、そのシナリオデータに規定されている開放パターンで普図当たり遊技が実行されるように構成しても良い。これにより、時短状態中に実行される遊技（特別図柄抽選、普通図柄抽選）の進行状況に応じて普図当たり遊技の開放パターンを可変させることが可能となる。

【２３４５】

なお、この場合、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態（特図変動１００回）に対して、最初の所定期間（例えば、特図変動１０回分）は、開放パターンＢで普図当たり遊技が実行され、残りの期間（例えば、特図変動９０回分）は、開放パターンＡで普図当たり遊技が実行されるようにシナリオデータを設定すると良く、さらに、開放パターンＢの普図当たり遊技のほうが、開放パターンＡの普図当たり遊技よりも遊技者に有利となる普図当たり遊技となるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技の終了後に設定される有利遊技状態（時短状態）の中でも、遊技者に有利な有利時短状態と、その有利時短状態よりも遊技者に不利となる不利時短状態と、を遊技者に順に提供することができる。また、シナリオデータには上述した規定内容以外の内容を規定しても良く、開放パターンＡの普図当たり遊技と、開放パターンＢの普図当たり遊技とが交互に実行されるように規定しても良いし、遊技者に不利となる不利時短状態が先に遊技者に提供されるように構成しても良い。

【２３４６】

さらに、本実施形態では、切換弁２００７２が遊技状態に関わらず常に一定の作動パターンで作動するように構成し、ゲート式電動役物２０６４０ａの開放パターンを遊技状態（時短種別）に応じて異ならせることにより、時短状態中の普図当たり遊技において、球が入球可能な作動口の種別を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、ゲート式電動役物２０６４０ａが遊技状態に関わらず常に一定の開放パターンで作動させ、切換弁２００７２の作動パターンを遊技状態（時短種別）に応じて異ならせるように構成しても良い。このように構成した場合でも、時短状態中の普図当たり遊技において、球が入球可能な作動口の種別を異ならせることが可能となる。また、切換弁２００７２の作動パターンと、ゲート式電動役物２０６４０ａの開放パターンの両方を遊技状態（時短種別）に応じて異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、複数の装置（切換弁２００７２、ゲート式電動役物２０６４０ａ）の動作内容を組み合わせることで球が入球可能な作動口の種別を異ならせることが可能となるため、入球可能な作動口の種別をより複雑に設定することが可能となる。

【２３４７】

さらに、本実施形態では、第１作動口２００７３ａと、第２作動口２００７３ｂとをそれぞれ１つずつ設けているが、各作動口の個数はこれに限ること無く、２個以上設けても良い。また、各作動口の個数を異ならせても良い。このように各作動口を複数設けることにより、振分入賞装置２００７０へと流入した球がどの作動口に入球するのかを分かり難くすることができるため、遊技者に予測され難い遊技を提供することができる。

【２３４８】

次に、図３１８を参照して、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０における遊技状態移行の流れについて説明をする。図３１８は、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０のゲームフローを模式的に示した模式図である。本第１５実施形態では、上述した第１３実施形態のパチンコ機１０のゲームフロー（図２８０参照）に対して、時短状態を２つの時短状態（時短Ａ状態、時短Ｂ状態）に分けた点と、時短状態中における遊技状態の移行内容を変更した点と、各移行契機における移行割合の一部を変更した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【２３４９】

本第１５実施形態では、図３１４に示した通り、通常状態が設定されている間は、第２特別図柄の抽選契機となる始動口（第２作動用入球口２００６４ａ１）に球が入球することが無い（し難い）ため、左打ち遊技によって第１入球口６４に球を入球させ、第１特別図柄の抽選が実行されることを狙う遊技（特１遊技）が行われる。この特１遊技中に実行される第１特別図柄の抽選では、１／３００の確率で大当たりに当選し、１／２０の確率で小当たりに当選する特別図柄抽選が実行される。特１遊技で大当たりに当選した場合には、９５％の割合で大当たりＢが実行される。この大当たりＢは、大当たり遊技として１０ラウンド分のラウンド遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に通常状態（不利状態）が設定される大当たり遊技である（図３２５（ａ）参照）。一方、残りの５％の割合では大当たりＡが実行される。この大当たりＡは、大当たり遊技として１０ラウンド分のラウンド遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に時短状態（時短Ａ状態）が設定される大当たり遊技である（図３２５（ａ）参照）。

【２３５０】

また、特１遊技にて小当たり（当選確率１／２０）に当選した場合は、７０％の割合で小当たり用入賞装置１０６５０が開放される小当たり遊技として、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が小当たり用入賞装置１０６５０内に設けられたＶ入賞口（直Ｖ入賞口１０６５７、役物ルートＶ入賞口１０６７７）に入賞し難い小当たり遊技が実行される小当たりＣが選択される（図３２５（ｂ）参照）。詳細な説明は後述するが、この小当たりＣに対応する小当たり遊技が実行されると、回転体１０６５２が初期位置（横向き）に位置する期間中のみ球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞するように小当たり遊技が実行されるため、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が全てアウト口１０６５４に入球することになる。よって、通常状態中に実行される小当たりＣに対応した小当たり遊技は遊技者に最も不利な小当たり遊技となる。

【２３５１】

残りの３０％の割合で実行される小当たり遊技（小当たりＡ，Ｂ）では、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し得る流路へと誘導される小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行される。この役物チャレンジは、上述した第１３実施形態と同様に、転動装置１０６７５内に球を流下させる小当たり遊技であって、１／４の確率で役物ルートＶ入賞口１０６７７（特定領域）に球が入球可能な小当たり遊技となる。なお、この役物チャレンジの詳細な内容は上述した第１３実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２３５２】

そして、通常状態中に第１特別図柄の抽選で小当たり当選し、その小当たり遊技中に球が役物ルートＶ入賞口１０６７７（特定領域）に入球すると、大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に時短状態（時短Ａ状態）が設定される。つまり、本第１５実施形態のパチンコ機１０では、小当たり当選確率が１／２０で、そのうち、７０％の割合でＶ入賞し得ない小当たり遊技が実行され、３０％の割合でＶ入賞率２５％の小当たり遊技が実行されるため、通常状態中における第１特別図柄抽選において、小当たり当選を契機に大当たり遊技が実行される確率は、約１／２８０となる。よって、第１特別図柄の抽選にて、大当たりに当選（１／３００）し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される確率（大当たり当選（１／３００）の５％）よりも、小当たり当選（１／２０）に基づく大当たり遊技終了後に時短状態が設定される確率（小当たり当選（１／２０）の約８％）の

ほうが高くなるため、第１特別図柄の抽選が主に実行される通常状態では、小当たり当選を契機に時短状態が設定されることを狙う遊技が行われる。

【２３５３】

次に、時短状態中の遊技の流れについて説明をする。本実施形態では、時短状態の種別として、第２特別図柄の抽選が実行され易くなる時短Ａ状態と、第１特別図柄の抽選が実行され易くなる時短Ｂ状態と、を設定可能に構成しており、通常状態における第１特別図柄抽選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、時短Ａ状態が設定されるように構成している。つまり、本実施形態のパチンコ機１０は、通常状態中の遊技において、設定され易い時短種別（時短Ａ状態）と、設定され難い時短種別（時短Ｂ状態）と、を有している。このように設定され易い時短種別と、設定され難い時短種別と、を設けることにより、遊技者に対してどの時短種別が設定されるのかを楽しませながら遊技を行わせることができる。

【２３５４】

まず、通常状態から移行し易い（設定され易い）時短種別である時短Ａ状態中の遊技の流れについて説明をする。なお、本実施形態における時短Ａ状態中の遊技の流れは、上述した第１３実施形態における時短状態の遊技の流れに対して、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合における遊技状態の移行先を異ならせた点と、時短状態から通常状態へと遊技状態を移行させるための時短終了条件の内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２３５５】

時短Ａ状態が設定されると、ゲート式電動役物２０６４０ａがロング可変（１秒）するため、振分入賞装置２００７０へと球が流入し易くなり、さらに、普図当たり遊技において、開放パターンＢの開放動作が実行されるため（実行され易くなるため）、第２作動口２００７３ｂに球が入球し易くなる。第２作動口２００７３ｂに球が入球すると、蛇行流路１０６００ａに設けられた第２作動役物２００６４ａ１が開状態（開放状態）となり、第２作動用入球口２００６４ａ１に球が入球し易い状態となる。よって、時短Ａ状態が設定されている期間中は、右打ち遊技を継続して行うだけで第２特別図柄の抽選を容易に行うことができる期間となる。

【２３５６】

また、時短Ａ状態が設定されている場合は、左打ち遊技による第１入球口６４へ球を入球させるよりも高確率で右打ち遊技による第２作動用入球口２００６４ａ１への球の入球が実行されるように構成しているため、時短Ａ状態が設定されている間は遊技者が右打ち遊技を行うことになる。なお、本実施形態では、時短Ａ状態が設定されている間は、普図当たり遊技において第１作動口２００７３ａに球が入球することが無いように構成しているため、時短Ａ状態中に行われる右打ち遊技によって第１作動用入球口２００６４ｂに球が入球することが無い。

【２３５７】

なお、本実施形態のように、特定の時短種別（時短Ａ状態）が設定された場合において、一方の特別図柄抽選のみが行われる構成に限定すること無く、一方の特別図柄抽選のほうが他方の特別図柄抽選よりも実行され易く（優先して実行される）なるように構成しても良い。

【２３５８】

時短Ａ状態中に第２特別図柄抽選が実行されると、１／３００の確率で大当たりに当選し、１／２の確率で小当たりに当選する当たり抽選が実行される。なお、時短状態中に実行される第２特別図柄の各当たり抽選確率、及び、小当たり当選時における遊技の流れについては、上述した第１３実施形態と同一であるためその詳細な説明を省略する。

【２３５９】

一方、時短Ａ状態中に第２特別図柄抽選にて大当たりに当選した場合は、その大当たり終了後に、時短Ｂ状態が設定される。つまり、時短Ａ状態中において、１／２の確率で当選する小当たり遊技に基づいて大当たりが実行されるよりも前に、大当たり当選（１／３

００）した場合にのみ時短Ｂ状態が設定されるように構成している。なお、本実施形態では、上述した第１３実施形態と同じく、第２特別図柄の抽選権利を１個保留記憶させることが可能に構成している。よって、第２特別図柄の抽選で大当たり当選し、時短Ｂ状態が設定されたとしても、時短Ｂ状態が設定されている状態で保留記憶されていた第２特別図柄の抽選が実行される場合がある。

【２３６０】

さらに、本実施形態では、図３１４を参照して上述した通り、大当たり遊技中に開放動作される大当たり用入賞装置１００６５に球を入賞させるための右打ち遊技によって発射された球が流下する蛇行流路１０６００ａに第２作動役物２００６４ａ１、および第２作動用入球口２００６４ａを設けているため、時短Ｂ状態が設定されてから第２特別図柄の抽選が実行されないように開状態中の第２作動用入球口２００６４ａに球を入球させることなく大当たり遊技を実行することが困難となるように構成している。

【２３６１】

このように構成することで、時短Ｂ状態において第１特別図柄の抽選を実行させる時短遊技（役物ラッシュ）が実行される確率を、時短Ａ状態において第２特別図柄抽選で大当たりに当選する確率（１／３００）よりも低くすることができるため、具体的には、時短Ａ状態において第２特別図柄抽選で大当たりに当選し（１／３００）、その大当たり遊技の終了後に設定される時短Ｂ状態において実行される第２特別図柄の抽選（保留記憶されていた第２特別図柄）に基づいて大当たり遊技が実行されない（大当たり当選しない（２９９／３００）、小当たり当選しない（１／２））場合に、時短Ｂ状態において第１特別図柄の抽選を実行させる時短遊技（役物ラッシュ）が実行可能となるため、役物ラッシュをより実行され難くすることができる。よって、実行され難い遊技を行おうと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【２３６２】

なお、本実施形態の構成に限ること無く、例えば、第２特別図柄の抽選権利を保留記憶するための機能を排除した構成を用いても良い。この場合、時短Ｂ状態が設定された後に、第２特別図柄の抽選が実行され難くすることができるため、時短Ａ状態において大当たりに当選した場合の付加価値を高めることができる。

【２３６３】

また、上述した通り、第２作動用入球口２００６４ａが球を入球し易い開放状態のまま大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技中に球が第２作動用入球口２００６４ａに入球し、第２作動役物２００６４ａ１が閉鎖するため、大当たり遊技終了後、即ち、時短Ｂ状態が設定される際に、第２作動用入球口２００６４ａが開放状態となることを抑制することができる。よって、時短Ｂ状態が設定されている間に第２特別図柄の抽選が実行されることをより抑制することができる。

【２３６４】

上述した第１３実施形態は、時短状態が設定されている状態で小当たり当選（１／２）し、その小当たり当選に基づく大当たり遊技が実行された場合も、大当たり当選（１／３００）したことにより大当たり遊技が実行された場合も、その大当たり遊技の終了後に通常状態が設定されるものであった。つまり、大当たり遊技の実行契機として、成立し易い実行契機（小当たり遊技中のＶ入賞）と、成立し難い実行契機（特別図柄抽選における大当たり当選）と、で、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が同一であるため、成立し難い側の実行契機が成立し、大当たり遊技が実行された場合において、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【２３６５】

これに対して、本第１５実施形態では、時短Ａ状態が設定されている場合に成立し易い大当たり遊技の実行条件（小当たり当選）が成立した場合には、上述した第１３実施形態と同様に、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定され、時短Ａ状態が設定されている場合に成立し難い大当たり遊技の実行条件（大当たり当選）が成立した場合には、その大当たり遊技の終了後に時短Ｂ状態が設定されるように構成している。

【２３６６】
このように構成することで、時短Ａ状態中に成立し得る複数の大当たり条件に基づいて、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を可変させることが可能となるため、時短状態（時短Ａ状態）中に実行される遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。
【２３６７】
次に、時短Ａ状態において第２特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて設定される時短Ｂ状態の遊技の流れについて説明をする。この時短Ｂ状態は、上述した時短Ａ状態と同様に、大当たり遊技が実行されることなく特別図柄の抽選が９９回実行されるまで継続するように構成している。時短Ｂ状態が設定されると、ゲート式電動役物１０６４０ａがロング可変（１秒）するため、振分入賞装置２００７０へと球が流入し易くなり、さらに、普図当たり遊技において、開放パターンＡの開放動作が実行されるため（実行され易くなるため）、第１作動口２００７３ａに球が入球し易くなる。第１作動口２００７３ａに球が入球すると、蛇行流路１０６００ａに設けられた第１作動役物２００６４ｂ１が開状態となり、第１作動用入球口２００６４ｂに球が入球し易い状態となる。よって、時短Ｂ状態が設定されている期間中は、右打ち遊技を継続して行うだけで第１特別図柄の抽選を容易に行うことができる。また、時短Ｂ状態が設定されている場合は、左打ち遊技による第１入球口６４へ球を入球させるよりも高確率で右打ち遊技による第１作動用入球口２００６４ｂへの球の入球が実行されるように構成しているため、時短Ｂ状態が設定されている間は遊技者が右打ち遊技を行うことになる。なお、本実施形態では、時短Ｂ状態が設定されている間は、普図当たり遊技において第２作動口２００７３ｂに球が入球することが無いように構成しているため、時短Ｂ状態中に行われる右打ち遊技によって第２作動用入球口２００６４ａに球が入球することが無い。
【２３６８】
なお、本実施形態のように、特定の時短種別（時短Ａ状態）が設定された場合において、一方の特別図柄抽選のみが行われる構成に限定すること無く、一方の特別図柄抽選のほうが他方の特別図柄抽選よりも実行され易く（優先して実行される）なるように構成しても良い。
【２３６９】
時短Ｂ状態中に第１特別図柄の抽選が実行されると、通常状態における第１特別図柄の抽選と同一の当選確率で大当たり当選（１／３００）、小当たり当選（１／２０）が判別される。そして、小当たり当選した場合は、その１００％の割合で転動装置１０６７５ｃに球を流下させる小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行される。このように、本第１５実施形態では、遊技状態に応じて、第１特別図柄の抽選により小当たり当選した場合において、役物チャレンジが実行される確率を異ならせており、通常状態中は小当たり当選の３０％の確率で役物チャレンジが実行されるのに対して、時短Ｂ状態中は小当たり当選の１００％の確率で役物チャレンジが実行されるように構成している。
【２３７０】
このように構成することで、通常状態と、時短状態とで第１特別図柄抽選の実行のされ易さ（第１特別図柄の抽選契機となる始動口への球の入賞のし易さ）だけでは無く、第１特別図柄抽選に基づく大当たり遊技の実行のされ易さも異ならせることができ、時短状態（時短Ｂ状態）を、より有利な遊技状態とすることができる。また、球の挙動を楽しむことができる役物チャレンジを実行し易い遊技状態とすることで、遊技者が早期に飽きてしまうことの無い遊技状態を設定することができる。
【２３７１】
なお、本実施形態では、通常状態に対して、時短Ｂ状態を、第１特別図柄の抽選が行われ易く、且つ、役物チャレンジが実行され易い遊技状態としているが、時短Ｂ状態が、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるように構成していれば良く、例えば、第１特別図柄の抽選が行われ易く、役物チャレンジの実行確率は変わらない遊技状態となるように構成しても良いし、第１特別図柄の抽選のし易さを変えること無く、役物チャレンジが実行され易くなる遊技状態となるように構成しても良い。

【２３７２】
そして、役物チャレンジにて球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し、大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技終了後に、再度、時短Ｂ状態が設定される。つまり、時短終了条件が成立するまでに（特別図柄の抽選が９９回行われるまでに）、小当たりに当選（確率１／２０）し、その小当たり遊技においてＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７）に球を入賞させる（確率１／４）ことで、時短Ｂ状態をループ可能に構成している（ループ率約７０％）。
【２３７３】
このように構成することで、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が連続して設定され難い時短Ａ状態と、連続して設定され易い時短Ｂ状態とを設定することが可能となるため、時短状態中にバリエーションの富んだ遊技を提供することができる。
【２３７４】
一方、時短Ｂ状態中に実行される第１特別図柄の抽選で大当たり当選（１／３００）した場合は、設定される大当たり種別に応じて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が異なるように構成しており、大当たり種別が大当たりＡ（５％の割合で）の場合は、大当たり遊技終了後に、再度、時短Ｂ状態が設定され、大当たり種別が大当たりＢ（９５％の割合）の場合は、大当たり遊技終了後に、時短Ａ状態が設定されるように構成している。
【２３７５】
このように、一度、時短Ｂ状態が設定されると、時短Ｂ状態中に大当たり遊技が実行された場合において、その大当たり遊技終了後に通常状態が設定されることが無いように構成しているため、時短状態中に実行される大当たり遊技を安心して実行させることができる。
【２３７６】
以上、説明をしたとおり、本第１５実施形態では、時短状態の時短種別として時短Ａ状態と時短Ｂ状態とを設定可能に構成し、設定される時短種別に応じて実行され易くなる特別図柄抽選の種別を異ならせるように構成している。これにより、時短状態中に様々な遊技性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、設定される時短種別によって、時短状態中における大当たり遊技の実行確率と、時短状態が継続して設定される時短状態継続率と、が異なるように構成している。
【２３７７】
これにより、設定されている時短種別によって、大当たり遊技が実行されることを期待する遊技性と、大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定されることを期待する遊技性と、を時短状態中に遊技に持たせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【２３７８】
さらに、時短Ｂ状態において役物チャレンジが実行される確率と、通常状態において役物チャレンジが実行される確率と、を異ならせるように構成しているため、通常状態と、時短Ｂ状態と、で同一の第１特別図柄抽選を実行する場合であっても、時短Ｂ状態を、通常状態よりもより有利な遊技状態とすることができる。なお、本実施形態では、役物チャレンジの実行確率を、通常状態と、時短Ｂ状態とで異ならせるように構成しているが、通常状態よりも時短Ｂ状態のほうが遊技者に有利となるように構成していれば良く、例えば、役物チャレンジの実行確率を変えること無く、役物チャレンジが実行された場合におけるＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７）へと球の入賞率を異ならせるように構成しても良い。
【２３７９】
なお、本実施形態では、時短Ａ状態と時短Ｂ状態とで同一の時短終了条件（特図変動９９回）を設定しているが、これに限ること無く、時短Ａ状態の時短終了条件と、時短Ｂ状態の時短終了条件と、を異ならせて設定しても良い。また、時短Ａ状態と時短Ｂ状態とで共通の時短終了条件を設定する場合には、設定される時短終了条件として、第１特別図柄

の抽選によって成立し得る時短終了条件と、第２特別図柄の抽選によって成立し得る時短終了条件を設定するように構成すると良い。このように構成することで、設定される時短状態の種別に応じて時短終了条件を可変設定する必要が無くなるため、パチンコ機１０の処理負荷を軽減することができる。

【２３８０】

次に、図３１９を参照して、本実施形態における小当たり遊技中の各種装置の動作内容について説明をする。図３１９は、小当たり遊技中の各種装置の動作内容を示したタイミングチャートである。図３１９に示した通り、本第１５実施形態では、上述した第１３実施形態のパチンコ機１０に対して、小当たり遊技として実行される小当たり用入賞装置１０６５０の開閉扉１０６５０ｂの開放動作の内容を異ならせた点で相違しており、それ以外は同一である。同一の動作内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２３８１】

本第１５実施形態では、実行される小当たり遊技の種類として、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球を入賞させることを狙う小当たり遊技（役物チャレンジ）と、直Ｖ入賞口１０６５７に球を入賞させることを狙う小当たり遊技（直Ｖチャレンジ）と、何れのＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７、直Ｖ入賞口１０６５７）にも球を入賞させることができない（入賞させ難い）小当たり遊技（ガセ小当たり）を設定可能に構成しており、通常状態中に第１特別図柄の抽選で小当たり当選し、小当たり種別として小当たりＣが設定された場合（小当たり当選の７０％）に実行される小当たり遊技が上述したガセ小当たりとなるように構成している。

【２３８２】

なお、小当たり種別として小当たりＣが設定された場合に実行される小当たり遊技の遊技内容は、小当たり当選時の遊技状態に応じて可変するように構成しており、通常状態が設定されている場合には、上述したガセ小当たりを実行し、時短状態（時短Ｂ状態）が設定されている場合には、役物チャレンジが実行されるように構成している。このように、同一の小当たり種別に対応して実行させる小当たり遊技の内容を遊技状態に応じて異ならせることにより、遊技状態に応じて小当たり遊技中におけるＶ入賞口（特定領域）への球の入賞のし易さを容易に可変設定させることが可能となる。

【２３８３】

図３１９に示した通り、本第１５実施形態では、上述した第１３実施形態に対して、小当たり遊技の開始を契機に実行される回転体１０６５２、及び可動片１０６５３の動作パターンを異ならせている。具体的には、小当たり遊技が開始されてから回転体１０６５２が作動するまでの期間を、第１３実施形態の０．５秒（図２７８参照）から５．５秒に変更し、小当たり遊技が開始されてから可動片１０６５３を開状態へと可変させるまでの期間を、第１３実施形態の１秒（図２７８参照）から６秒に変更している。

【２３８４】

つまり、本第１５実施形態では、小当たり遊技が実行されてから回転体１０６５２、及び可動片１０６５３が作動するまでの期間（非作動期間）が、上述した第１３実施形態よりも５秒長くなるように構成している。そして、この非作動期間を用いて、上述したガセ小当たりに対応する小当たり遊技を実行するように構成している。

【２３８５】

具体的には、通常状態において第１特別図柄の抽選で小当たり当選し、小当たりＣの小当たり遊技（特１小当たりＣ）が実行されると、オープニング期間（１秒）、ラウンド期間（１．５秒）、エンディング期間（２．５秒）の動作シナリオで小当たり遊技が実行される。このように小当たり遊技を実行することで、ガセ小当たり中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球がＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７、直Ｖ入賞口１０６５７）に入賞することを確実に抑制している。また、本第１５実施形態では、小当たり遊技のラウンド期間を１．５秒とし、ラウンド期間の経過、或いは、小当たり用入賞装置１０６５０に球が１０個入賞した場合に、小当たり遊技（ラウンド期間）が終了するように構成している。

【２３８６】
上述した各実施形態と同様に、本第１５実施形態でも、球の発射は１分間に１００個が上限となるように構成しているため、小当たり遊技のラウンド期間（１．５秒）中に小当たり用入賞装置１０６５０に球が１０個入賞することは殆ど無く、１．５秒が経過したタイミングでラウンド期間が終了するように構成している。そして、ラウンド期間の終了間際に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が第１流入口１０６５１ｂに流入し、アウト口１０６５４に到達するまでに要する期間（０．５秒）よりも長いエンディング期間（２．５秒）を経て、小当たり遊技が終了するように構成している。
【２３８７】
このように構成することで、特１小当たりＣの終了タイミングを、小当たり遊技開始から５秒後に固定することができる。この小当たり遊技開始から５秒後のタイミングは、図３１９に示した通り、回転体１０６５２、可動片１０６５３が作動していないタイミングとなるため、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球がＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７、直Ｖ入賞口１０６５７）に入賞することが無いガセ小当たりを実行する際に、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３が作動することを抑制することができる。よって、不必要に回転体１０６５２、及び可動片１０６５３を作動させてしまい、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３を劣化させてしまうことを防止することができる。
【２３８８】
また、小当たり遊技開始から５秒後のタイミングは、正常であれば、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が全て小当たり用入賞装置１０６５０の外部へと排出されているタイミングとなるため、本第１５実施形態では、このタイミングで入賞装置１０６５０内に球が残存しているかの判別（第１判別）を実行し、小当たり遊技中に異常な状態が発生したか否かの判定を行うように構成している。具体的には、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球の数を、入球センサＳＺ０（図２７０参照）の検知結果に基づいて算出し、小当たり用入賞装置１０６５０から排出された球の数を、溢れセンサ（アウトセンサ）ＳＺａ（図２７０参照）の検知結果に基づいて算出し、その差分値に基づいて、現在、小当たり用入賞装置１０６５０内に球が残存しているかを判別し、球が残存していると判別した場合に、遊技異常であると判定するように構成している。
【２３８９】
ここで遊技異常であると判定された場合は、小当たり遊技中に異常（エラー）が発生したことを示すエラーコマンドを設定し、設定されたエラーコマンドを外部に出力する処理が実行される。これにより、例えば、ガセ小当たり中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させた球を、磁石等を用いて小当たり用入賞装置１０６５０内に残存させておき、回転体１０６５２、可動片１０６５３が作動するタイミングに合わせて残存球を流下させる不正行為が実行されることを抑制することができる。
【２３９０】
さらに、本第１５実施形態では、小当たり遊技中に異常（エラー）が発生した場合には、その小当たり遊技が終了しないように構成しているため、小当たり遊技中に異常（エラー）が発生したまま遊技が進行されてしまうことを抑制することができる。なお、本第１５実施形態のように、小当たり遊技中に異常（エラー）が発生した場合には、その小当たり遊技が終了しないように構成する場合は、小当たり遊技が異常状態のまま延長していることを示す異常延長状態を設定可能に構成し、この異常延長状態である場合には、回転体１０６５２、可動片１０６５３を正常の動作パターンで作動させない（遊技者に最も不利となる作動位置に作動させる）異常用動作パターンを設定するように構成すると良い。このように構成することで、磁石等を用いて小当たり用入賞装置１０６５０内に残存させておき、回転体１０６５２、可動片１０６５３が作動するタイミングに合わせて残存球を流下させる不正行為が実行されることをより確実に抑制することができる。
【２３９１】
一方、通常状態が設定されている状態において、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選し、小当たり種別として小当たりＡが設定される小当たり遊技（特１小当たりＡ）や、小

当たり種別として小当たりＢが設定される小当たり遊技（特１小当たりＢ）が実行される場合、或いは、時短状態（時短Ｂ状態）が設定されている状態において、上述した特１小当たりＡ～特１小当たりＣが実行される場合には、上述した第１３実施形態にて、第１特別図柄で小当たり当選した場合と同様に、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を役物ルートＶ入賞口１０６７７に向けて流下させる役物チャレンジが実行されるように開閉扉１０６５０ｂが動作制御される。

【２３９２】

なお、本実施形態では、上述した通り、小当たり遊技が開始されてから回転体１０６５２、及び可動片１０６５３が作動を開始するまでの期間を、上述した第１３実施形態に対して５秒遅らせているため、役物チャレンジが実行されるように設定される開閉扉１０６５０ｂの動作パターンも、上述した第１３実施形態に対して５秒遅らせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、上述した第１３実施形態を参考にし、その詳細な説明を省略する。

【２３９３】

図３１９に示した通り、役物チャレンジが実行される小当たり遊技では、小当たり遊技が開始されてから開閉扉１０６５０ｂを開放させるまでの期間（オープニング）として１２秒が設定され、その後、ラウンド期間（１．５秒）、エンディング期間（３．５秒）が設定される。このラウンド期間中に入賞した球は、上向き位置（作動位置）に位置している回転体１０６５２の貯留部に貯留され、その後、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３の作動に応じて、役物ルートセンサＳＺ２を通過し、転動装置１０６７５に向けて流下するように構成している。

【２３９４】

エンディング期間の３．５秒は、回転体１０６５２の作動が完了し、球が役物ルートセンサＳＺ２を通過するのに十分な時間として設定しているものである。つまり、このエンディング期間が経過したタイミングは、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３が作動中では無いタイミングとなるため、エンディング期間の経過に基づいて小当たり遊技を終了させたとしても、動作中の回転体１０６５２、及び可動片１０６５３を強制的に終了させる必要が無くなる。よって、小当たり遊技を終了させるための処理として、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３の作動を異ならせた動作パターンを設ける必要が無く、制御処理を簡素化することができる。

【２３９５】

また、エンディング期間の経過タイミングを、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートセンサＳＺ２を通過するのに十分な時間で設定しているため、エンディング期間の経過タイミングにおいて、今回の小当たり遊技において、役物チャレンジが実行されたか否かを確実に判別可能に構成している。そして、エンディング期間の経過タイミングにおいて、役物ルートセンサＳＺ２を球が通過していないと判別された場合は、小当たり遊技を終了させるための処理として、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が残存している遊技異常を判定する処理を実行し、役物ルートセンサＳＺ２を球が通過していると判別された場合は、小当たり遊技の期間を延長する延長処理を実行するように構成している。

【２３９６】

このように構成することで、役物チャレンジを実行可能な小当たり遊技が実行された場合において、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることができなかった場合（小当たり遊技のエンディング期間経過時に、役物ルートセンサＳＺ２を球が通過しなかった場合）と、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることができた場合（小当たり遊技のエンディング期間経過時に、役物ルートセンサＳＺ２を球が通過した場合）とで、小当たり遊技の終了タイミングを異ならせることが可能となる。よって、役物チャレンジが実行されない小当たり遊技において、その小当たり遊技を、役物チャレンジが終了し得るまでの期間待機させてから終了させる構成に比べて、小当たり遊技を効率良く消化させることができるという効果がある。

【２３９７】
また、上述した第１３実施形態と同様に、小当たり遊技として、役物チャレンジを実行し、延長処理が実行された場合は、役物チャレンジが十分に終了し得る期間（例えば、１２０秒）の経過後に、小当たり遊技を終了させるための処理を実行するように構成している。これにより、同一の小当たり種別が設定される小当たり遊技（例えば、特１小当たりＡ）において、その小当たり遊技における遊技内容に応じて、小当たり遊技の終了タイミング、及び、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が残存している状態である遊技異常状態を判定するタイミングを異ならせることができる。
【２３９８】
なお、役物チャレンジが実行される小当たり遊技、即ち、正常な遊技が行われている場合であっても、その小当たり遊技の終了タイミングが球の挙動によって不定となる小当たり遊技が実行されている場合には、小当たり遊技の終了タイミングとして、タイミングを異ならせた複数のタイミングを設定し、各タイミングが経過した場合に対応する終了処理を実行するように構成すると良い。具体的には、例えば、役物チャレンジが実行されてから１２０秒経過したタイミングを第１タイミングとし、１８０秒経過したタイミングを第２タイミングとして予め設定しておき、第１タイミング経過時に球が転動装置１０６７５内に残存しているかを判定し、残存していると判定された場合には、役物チャレンジが長時間実行されていることを示す長期実行コマンドを設定し、設定されたコマンドに対応させた演出表示（例えば、第３図柄表示装置８１の表示面に「ロングチャレンジ中」の文字を表示）を実行すると共に、外部にも長期実行コマンドを出力し、遊技場の店員に対して役物チャレンジが長時間実行されていることを報知する。そして、第１タイミングよりも長い期間として設定されている第２タイミング（１８０秒）が経過した場合に、遊技異常状態であるかの判定を行うように構成すると良い。
【２３９９】
このように構成することにより、第１タイミング経過時点では、役物チャレンジ中の球の挙動により役物チャレンジが長時間実行されている状態なのか、小当たり遊技中に遊技異常が発生した状態なのかが不明な状態を店員に報知し、店員に直接パチンコ機１０を確認させるための報知（事前報知）を行うことができるため、役物チャレンジ中の球の挙動によって役物チャレンジが長時間継続して実行されている遊技者に対して、遊技異常状態を設定してしまい、不快感を与えてしまうことを抑制することができる。また、実際に遊技異常状態が発生している場合であっても、第１タイミングの経過に基づいて、その状態を遊技場の店員に視認させることができるため、遊技者が不必要に長い時間（第２タイミングが経過するまでの時間）、遊技異常状態が発生したまま待機させられてしまうことを抑制することができる。
【２４００】
図３１９に戻り、説明を続ける。第２特別図柄の小当たりに当選した場合は、上述した第１３実施形態にて、第２特別図柄で小当たり当選した場合と同様に、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を直Ｖ入賞口１０６５７に向けて流下させる直Ｖチャレンジが実行されるように開閉扉１０６５０ｂが動作制御される。
【２４０１】
なお、本実施形態では、上述した通り、小当たり遊技が開始されてから回転体１０６５２、及び可動片１０６５３が作動を開始するまでの期間を、上述した第１３実施形態に対して５秒遅らせているため、直Ｖチャレンジが実行されるように設定される開閉扉１０６５０ｂの動作パターンも、上述した第１３実施形態に対して５秒遅らせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、上述した第１３実施形態を参考にし、その詳細な説明を省略する。
【２４０２】
図３１９に示した通り、直Ｖチャレンジが実行される小当たり遊技では、小当たり遊技が開始されてから開閉扉１０６５０ｂを開放させるまでの期間（オープニング）として５．５秒が設定され、その後、ラウンド期間（１．５秒）、エンディング期間（３．５秒）

が設定される。このラウンド期間中に入賞した球は、上向き位置（作動位置）に位置している回転体１０６５２の貯留部に貯留され、その後、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３の作動に応じて、直Ｖルートセンサ３を通過し、直Ｖ入賞口１０６５７に向けて流下するように構成している。

【２４０３】

エンディング期間の３．５秒は、回転体１０６５２の作動、及び、可動片１０６５３の作動が完了し、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞するのに十分な時間として設定しているものである。つまり、このエンディング期間が経過したタイミングは、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３が作動中では無いタイミングとなるため、エンディング期間の経過に基づいて小当たり遊技を終了させたとしても、動作中の回転体１０６５２、及び可動片１０６５３を強制的に終了させる必要が無くなる。よって、小当たり遊技を終了させるための処理として、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３の作動を異ならせた動作パターンを設ける必要が無く、制御処理を簡素化することができる。

【２４０４】

また、通常に遊技が行われている場合であれば、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が全て小当たり用入賞装置１０６５０の外部に排出されているタイミングとなるため、小当たり用入賞装置１０６５０内に球が残存していないタイミングとなる。よって、本第１５実施形態では、このタイミングで入賞装置１０６５０内に球が残存しているかの判別（第２判別）を実行し、小当たり遊技中に異常な状態が発生したか否かの判定（遊技異常状態であるかの判定）を行うように構成している。そして、遊技異常状態であると判定された場合は遊技異常状態に対応した処理を実行し、遊技異常状態では無いと判定された場合は小当たり遊技を終了させるための処理を実行する。

【２４０５】

＜第１５実施形態における演出内容について＞

次に、図３２０から図３２３を参照して、本第１５実施形態のパチンコ機１０において実行される各種演出のうち、特徴的な内容について説明をする。本第１５実施形態では、上述した第１３実施形態に対して、第２特別図柄の抽選が実行され易くなる時短状態（時短Ａ状態）が設定されている場合に、第２特別図柄抽選で大当たりに当選すると（特定条件の成立に基づいて大当たり遊技が実行されると）、その大当たり遊技の終了後に、第１特別図柄の抽選が実行され易くなる時短状態（時短Ｂ状態）が設定される遊技性を設けた点で大きく相違している。

【２４０６】

よって、本第１５実施形態では、上述した遊技性に対応させた各種演出を、特徴的な演出として実行するように構成している。そこで、図３２０から図３２２を参照して、本第１５実施形態の特徴的な遊技性に対応させた演出内容について説明をする。なお、以下に示す演出内容のうち、上述した第１３実施形態と同一内容を示す演出内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２４０７】

まず、図３２０を参照して、時短Ａ状態中の演出内容について説明をする。図３２０（ａ）は、時短Ａ状態中に実行される演出内容を模式的に示した模式図であり、図３２０（ｂ）は、時短Ａ状態中に第２特別図柄で大当たり当選した場合の大当たり遊技終了時の演出内容を模式的に示した模式図である。図３２０（ａ）に示した通り、時短Ａ状態で第２特別図柄の抽選が実行されると、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍにて、キャラクタ１８００が走り、アイコン１８１０ａ～１８１０ｄの何れかを獲得する演出が実行される。

【２４０８】

アイコン１８１０ａ～１８１０ｄは、実行中の第２特別図柄の抽選結果を示唆するための表示態様であり、キャラクタ１８００が「？」を模したアイコン１８１０ａを獲得した場合は、第２特別図柄変動が停止するまで（演出実行後、所定期間が経過するまで）、今回の第２特別図柄の抽選結果が分からない演出が実行される。詳細な演出内容についての

図示は省略したが、このアイコン１８１０ａは、キャラクタ１８００がアイコン１８１０ａを獲得してから表示態様が可変するように構成しており、「？」を示す表示態様が、その他の「Ｖ，７，×」の表示態様へと可変されるように構成している。これにより、キャラクタ１８００がアイコン１８１０ａを獲得する獲得演出が実行された場合には、その獲得演出が実行されてからも、第２特別図柄の抽選結果を事前に把握するために、実行される演出に対して遊技者に注視させることができる。また、このように、獲得演出の内容に応じて、第２特別図柄の抽選結果を示唆報知するタイミングを異ならせることにより、第２特別図柄の変動期間中に実行される演出に対して継続させて興味を持たせることができる。

【２４０９】

次に、「Ｖ」を模したアイコン１８１０ｂは、第２特別図柄の抽選結果が「小当たり」であることを示唆する示唆態様である。キャラクタ１８００がアイコン１８１０ｂを獲得する獲得演出を実行した場合には、今回の第２特別図柄の抽選結果が小当たりであることが示唆報知される。そして、「×」を模したアイコン１８１０ｃは、第２特別図柄の抽選結果が「外れ」であることを示唆する示唆態様である。キャラクタ１８００がアイコン１８１０ｃを獲得する獲得演出を実行した場合には、今回の第２特別図柄の抽選結果が外れであることが示唆報知される。最後に、「７」を模したアイコン１８１０ｄは、第２特別図柄の抽選結果が「大当たり」であることを示唆する示唆態様である。キャラクタ１８００がアイコン１８１０ｄを獲得する獲得演出を実行した場合には、今回の第２特別図柄の抽選結果が大当たりであることが示唆報知される。

【２４１０】

本第１５実施形態では、上述した第１３実施形態とは異なり、第２特別図柄の抽選に基づいて実行される大当たり遊技の実行契機によって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成している。よって、遊技者は、時短Ａ状態が設定されている場合における第２特別図柄の抽選結果（成立し得る大当たり遊技の実行契機）を把握するために、実行される演出を注視することになる。よって、演出効果を高めることができる。

【２４１１】

そして、時短Ａ状態中に実行される第２特別図柄の抽選で大当たりに当選したことに基づいて大当たり遊技が実行されると、図３２０（ｂ）に示した通り、大当たり遊技終了時に、時短Ｂ状態が設定されることを示すための表示態様として「役物ラッシュ突入」の文字表示と、キャラクタ１８００が大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を示唆するための案内ボード１８００ｂを掲げる演出表示と、が実行され、副表示領域Ｄｓには、「役物ラッシュ」中の遊技内容を説明するための「役物ルートに球が入り易くなるよ」のコメントが表示される。

【２４１２】

また、主表示領域Ｄｍの左下側には、表示領域ＨＲ３０に、大当たり遊技中に獲得した球数を示すための獲得情報「６００Ｐ」が表示され、表示領域ＨＲ３１に、所定期間内に実行された大当たり遊技の回数を示すための回数情報として、２回の大当たり遊技が実行されたことを示す「Ｖ×２」が表示されている。ここで、本実施形態では、上述した第１３実施形態と同様に、第２特別図柄の保留記憶数の上限が１個であり、時短状態（時短Ａ状態）中に第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技（小当たり遊技中に球が特定領域（直Ｖ入賞口１０６５７）に入球したことに基づいて実行される大当たり遊技）の終了後に通常状態が設定されるように構成している。

【２４１３】

そして、時短Ａ状態中から通常状態へと遊技状態が移行し、その後、保留記憶されている第２特別図柄抽選（抽選回数１回）で小当たり当選し、大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技の終了後に再度、時短状態（時短Ａ状態）が設定されるように構成している。本第１５実施形態では、一度、時短状態が設定されてから、通常状態において第１特別図柄抽選が実行されるまでの期間を所定期間とし、その所定期間中に実行される大当

たり遊技の回数や、その所定期間中に獲得した球数に関する情報を、第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成している。これにより、遊技者に対して、過去の遊技内容を分かり易く報知することができる。なお、本実施形態では、第２特別図柄の抽選権利を１つ保留可能に構成しているため、時短Ａ状態中に第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し、時短Ｂ状態へ移行したとしても、最大で１回の第２特別図柄抽選が実行されることになる。本実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の大当たり遊技中に保留記憶されている第２特別図柄に対応している入賞情報を先読みし、小当たりに当選していない場合にのみ図３２０（ｂ）に示した表示画面を表示するように構成している。さらに、本実施形態では、大当たり遊技中に開放動作される大当たり用可変入賞装置１００６５に球を入賞させる右打ち遊技によって開放状態中の第２作動用入球口２００６４ａに球が入球するように構成しているため、大当たり遊技終了後に第２特別図柄の保留が記憶されている状態となり易いように構成している。これにより、時短Ｂ状態が設定されている状態で実行される役物ラッシュ遊技を実行可能な確率を実質１／６００程度にすることができる。

【２４１４】

なお、このような構成を用いること無く、例えば、第２特別図柄の保留記憶機能を有さないように構成しても良い。これにより、時短Ａ状態中に第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、確実に役物ラッシュ遊技を実行させることができる。また、上述した通り、大当たり遊技中に開放動作される大当たり用可変入賞装置１００６５に球を入賞させる右打ち遊技によって開放状態中の第２作動用入球口２００６４ａに球が入球するように構成しているため、大当たり遊技終了後に第２作動用入球口２００６４ａが開放状態となり難くすることができる。さらに、本実施形態の構成を用いた場合において、時短Ｂ状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間、及び、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技期間中に右打ち遊技を実行させないようにする報知手段を設けても良い。これにより、時短Ｂ状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技に基づいて大当たり遊技が実行されることを抑制することができる。

【２４１５】

時短Ａ状態にて第２特別図柄で大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態が設定されると、図３２１（ａ）に示した演出が実行される。次に、図３２１を参照して、時短Ｂ状態（役物ラッシュ）が設定されている間に実行される演出内容について説明をする。図３２１（ａ）は、役物ラッシュが開始された直後の演出内容を示すための模式図であって、図３２１（ｂ）は、役物ラッシュ終了画面を模式的に示した模式図である。

【２４１６】

上述した通り、本第１５実施形態では、時短Ｂ状態が設定されると、第１特別図柄の抽選が実行され易く（第１作動用入球口２００６４ｂに球が入球し易く）なる時短状態が設定される。そして、時短Ｂ状態中に実行される第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、設定される小当たり種別に関わらず、役物チャレンジを実行し得る小当たり遊技が実行されるように構成している。そして、時短Ｂ状態が設定されると、図３２１（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ３１に時短Ｂ状態が終了するまでの特別図柄変動回数が表示され（図３２１（ａ）の例では「残り９０回」）、表示領域ＨＲ３２には、時短Ｂ状態が設定されている間に実行された役物チャレンジ回数と、その役物チャレンジによって球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞した回数と、が表示され、表示領域ＨＲ３３には、時短Ｂ状態が設定されている間に実行された役物チャレンジ中の経過時間の累積秒数が表示される。

【２４１７】

本第１５実施形態では、時短Ｂ状態が設定されている間に大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技の終了後に高確率で再度時短Ｂ状態が設定されるように構成している。具体的には、第１特別図柄の小当たり当選（当選確率１／２０）を契機に大当たり遊技が実行された場合には、１００％の割合で時短Ｂ状態が設定され、第１特別図柄の大当た

り当選（当選確率１／３００）を契機に大当たり遊技が実行された場合には、５％の割合で時短Ｂ状態が設定されるように構成している。

【２４１８】

表示領域ＨＲ３２、及び表示領域ＨＲ３３に表示される回数、及び秒数は、一度時短Ｂ状態が設定されてから、時短Ｂ状態以外の遊技状態が設定されるまでの期間を対象とした累積値が表示されるように構成している。よって、時短Ｂ状態が繰り返し設定される回数が増加するほど、表示領域ＨＲ３２、及び表示領域ＨＲ３３に表示される回数、及び秒数が増加し易くなる。

【２４１９】

なお、本実施形態では、上述した通り、一度時短Ｂ状態が設定されてから、時短Ｂ状態以外の遊技状態が設定されるまでの期間を対象として表示領域ＨＲ３２、及び表示領域ＨＲ３３の表示内容を決定するように構成しているが、これに限ること無く、時短Ｂ状態が設定されてから大当たり遊技が実行されるまで、或いは、大当たり遊技が実行されること無く時短Ｂ状態が終了するまでの単位期間を対象にして、表示領域ＨＲ３２、及び表示領域ＨＲ３３の表示内容を決定するように構成しても良い。

【２４２０】

次に、表示領域ＨＲ３２に表示される表示内容について説明をする。本第１５実施形態では、時短Ｂ状態が設定されている間に、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、役物チャレンジを実行し得る小当たり遊技が実行されるように構成している。そして、その小当たり遊技中に、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートセンサＳＺ２を通過した場合、即ち、小当たり遊技中に役物チャレンジが実行されることが確定した場合に、役物チャレンジ回数が１加算されるように構成している。つまり、表示領域ＨＲ３２に表示される役物チャレンジ回数（表示領域ＨＲ３２の表示のうち、分母側の回数）は、時短Ｂ状態中における小当たり遊技回数（役物チャレンジを実行し得る小当たり遊技の実行回数）では無く、実際に役物チャレンジが実行される回数が表示されるように構成している。

【２４２１】

このように構成することにより、小当たり遊技が実行されたにも関わらず、球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させることができなかった場合に、役物チャレンジ回数が加算表示されないため、役物チャレンジ回数に対する役物ルートＶ入賞口１０６７７への球入賞回数（表示領域ＨＲ３２の表示のうち、分子側の回数）の割合（設計値では１／４）を精度良く遊技者に把握させることができる。よって、表示領域ＨＲ３２に表示される表示内容に基づいて、今回実行される役物チャレンジにて球が特定領域（役物ルートＶ入賞口１０６７７）に入賞するか否かを予測しながら遊技を楽しませることができる。

【２４２２】

なお、表示領域ＨＲ３２に表示される表示内容について、上述した方法以外の方法で表示内容を決定しても良く、例えば、第１特別図柄の小当たり当選に基づく小当たり遊技が実行されていることを判別し、第１特別図柄の小当たり当選に基づく小当たり遊技が実行された回数を役物チャレンジ回数として表示するように構成しても良い。また、役物チャレンジを実行可能な小当たり遊技が実行されたにも関わらず、役物チャレンジが実行されなかった回数（小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることができなかった回数）を遊技者が把握できるような表示内容を表示しても良いし、役物チャレンジにて球が役物ルートＶ入賞口１０６７７以外の入賞口に入賞した回数を遊技者が把握できるような表示内容を表示しても良い。

【２４２３】

また、役物チャレンジが実際に実行された回数を判別するために、本第１５実施形態では、転動装置１０６７５に球を流入させるための役物ルート１０６７０に球が流入したことを、役物ルートセンサＳＺ２を用いて検知し、その検知結果に基づいて役物チャレンジの実行回数を判別しているが、これに限ること無く、例えば、実際に転動装置１０６７５内に球が流入したことを検知する検知手段を設け、その検知手段の検知結果に基づいて役

物チャレンジの実行回数を計測するように構成しても良い。
【２４２４】
また、本実施形態では、１回の小当たり遊技中に複数の球が転動装置１０６７５内に流入した場合には、転動装置１０６７５内に流入した球数に応じて役物チャレンジ回数を更新するように構成しているが、これに限ること無く、１回の小当たり遊技中に実行される役物チャレンジの回数の上限を１回に規定し役物チャレンジ回数を更新するように構成しても良い。このように構成することにより、例えば、１回の小当たり遊技中に複数個の球を転動装置１０６７５内に流入させることが可能な小当たり遊技が実行されるパチンコ機１０では、１回の小当たり遊技中に複数個の球を用いて役物チャレンジを実行した方が、役物チャレンジ回数に対する役物ルートＶ入賞口１０６７７への入賞割合を高めた表示内容を表示領域ＨＲ３２に表示させることができ、遊技者の満足度を高めることができる。よって、１回の小当たり遊技中に多くの球を転動装置１０６７５内へと流入させるために、小当たり遊技中に意欲的に遊技を行わせることができる。
【２４２５】
次いで、時短Ｂ状態が終了する場合、即ち、時短Ｂ状態中に大当たり遊技が実行されること無く、時短終了条件（特図変動回数９９回）が成立した場合、或いは、大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態以外の遊技状態が設定される大当たり遊技が終了した場合には、図３２１（ｂ）に示した通り、時短Ｂ状態が終了することを示す終了表示が表示される。この終了表示では、時短Ｂ状態中に実行した役物チャレンジ回数（５回）と、役物ルートＶ入賞口１０６７７への入賞回数（０回）と、が表示領域ＨＲ３２に表示されると共に、表示領域ＨＲ３３に、今回実行された役物チャレンジ（５回）における役物チャレンジ継続時間の累積値（１２０秒）が表示される。
【２４２６】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部には、今回の時短Ｂ状態にて実行された小当たり遊技の内容に応じた称号が表示される。この称号の内容についての詳細は後述するが、時短Ｂ状態中に実行された小当たり遊技回数（役物チャレンジ回数）と、時短Ｂ状態中に実行された役物チャレンジの経過期間と、に基づいて段階的に設定された称号のうち、対応する称号が選択され、表示画面に表示されるように構成している。このように時短Ｂ状態が終了するタイミングにて、今回の時短Ｂ状態の内容に基づく称号を遊技者に報知することにより、今回実行した遊技（時短Ｂ状態中の遊技）の遊技内容が優秀であったか否かを遊技者に分かりやすく報知することができる。
【２４２７】
次に、図３２２を参照して、時短Ｂ状態が設定されている場合に、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の大当たり遊技中の演出内容について説明をする。本実施形態では、上述した通り、時短Ｂ状態が設定されている間に、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまうと、小当たり当選に基づく大当たり遊技が実行された場合よりも高確率で、その大当たり遊技の終了後に時短Ｂ状態以外の遊技（例えば、時短Ａ状態）が実行されるように構成している。よって、時短Ｂ状態が設定されている状態では、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選したほうが、大当たりに当選するよりも遊技者に有利な遊技結果とすることができる。
【２４２８】
図３２２は（ａ）は、役物ラッシュ中（時短Ｂ状態設定中）に、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したことを示す表示画面を模式的に示した模式図であり、図３２２（ｂ）は、大当たり遊技中に表示される表示内容を模式的に示した模式図である。図３２２（ａ）に示した通り、役物ラッシュ中に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、特別図柄の大当たりに当選したことを示す「Ｖ」のアイコン１８１１が、宝箱２８０１を付設した表示態様で表示される。これにより、大当たり遊技中に宝箱２８０１を開放させるための演出が実行されることを遊技者に事前報知することができる。
【２４２９】
そして、大当たり遊技中に所定期間が経過すると、図３２２（ｂ）に示した通り、宝箱

２８０１が開放し、その中から、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を示唆するための示唆態様２８０１ａが登場する演出が実行される。図３２２（ｂ）に示した例によれば、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されることを示す「残念」の文字が表示される。

【２４３０】

次に、小当たり遊技中のエラー状態を報知するための表示画面について、図３２３を参照して説明をする。図３２３は、小当たり遊技中に発生したエラー情報を模式的に示した模式図である。このエラー情報は、小当たり遊技中において、実行されている小当たり遊技の種別（遊技内容）に応じて異なるタイミングで実行される遊技異常状態判別処理において、パチンコ機１０に遊技異常状態（球詰まり）が発生したことに基づいて表示されるものである。

【２４３１】

＜第１５実施形態における電気的構成について＞

次に、図３２４から図３２７を参照して、本第１５実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２について説明をする。図３２４（ａ）は、本第１５実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。本第１５実施形態では、上述した第９実施形態のＲＯＭ２０２（図１９２（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに替えて第１当たり乱数１６テーブル２０２ｎａを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに替えて第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂを、変動パターン選択テーブル２０２ｄに替えて変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄを、小当たり種別選択テーブル２０２ｅａに替えて小当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｅを設けた点、及び、新たに小当たりシナリオ１６テーブル２０２ｎｆ、普電動作シナリオ１６テーブル２０２ｎｇを追加した点で相違している。その他の構成については、上述した第９実施形態と同一である。よって、第１５実施形態におけるＲＯＭ２０２の説明としては、上述した変更点のみを説明し、第９実施形態と同一の要素については、その説明を省略する。また、変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄの内容については、上述した第１４実施形態と同一であるためその詳細な説明を省略する。

【２４３２】

第１当たり乱数１６テーブル２０２ｎａは、上述した第９実施形態の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１９２（ｂ）参照）に対して、第１特別図柄の抽選でも小当たり当選し得るように構成した点と、第２特別図柄の抽選で小当たり当選する確率を変更した点とで相違し、それ以外は同一である。

【２４３３】

ここで、図３２４（ｂ）を参照して、第１当たり乱数１６テーブル２０２ｎａの内容について説明をする。図３２４（ｂ）は、第１当たり乱数１６テーブル２０２ｎａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数１６テーブルｎａは、第１５実施形態における特別図柄の大当たり判定を実行するために使用するテーブルであり、第１入球口６４、第１作動用入球口２００６４ｂ、第２作動用入球口２００６４ａのいずれかに遊技球が入球したことに基づいて取得された第１当たり乱数カウンタの値に対して、第１当たり乱数１６テーブル２０２ｎａに規定されている判定値とを照合することによって、大当たり、外れ、小当たりの判定が実行できるように構成されている。

【２４３４】

図３２４（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数１６テーブル２０２ｎａでは、第１特別図柄の抽選において、大当たり（当たり）と判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として、「０，１」が、第１特別図柄の抽選で外れと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として「２～５６９」が、第１特別図柄の抽選で小当たりと判定される判定値の範囲として「５７０～５９９」が規定され、第２特別図柄の抽選で大当たり（当たり）と判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として「０，１」が、第２特別図柄の抽選で外れと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として「２～３００」が、第１特別図柄の抽選で小当たりと判

定される判定値の範囲として「３０１～５９９」がそれぞれ規定されている。
【２４３５】
つまり、本第１５実施形態では、第１特別図柄の抽選において、１／３００（２／６００）の割合（確率）で大当たりとなり、５６８／６００の割合で外れとなり、１／２０（３０／６００）の割合で小当たりとなるように構成している。また、第２特別図柄の抽選において、１／３００（２／６００）の割合で大当たりとなり、２９９／６００の割合で外れとなり、２９９／６００（約１／２）の割合で小当たりとなるように構成している。
【２４３６】
これにより、第１特別図柄の抽選が実行される通常状態においても小当たり遊技を実行し、小当たり遊技経由でＶ入賞させることにより大当たり遊技を実行させることが可能となる。
【２４３７】
第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂは、上述した第９実施形態の第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１９３（ａ）参照）に対して、大当たり遊技の種別、及び、大当たり種別を判定するための判定値（第１当たり種別カウンタＣ２）の規定範囲を変更している点で相違している。
【２４３８】
図３２５（ａ）を参照して、第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂの内容について説明をする。図３２５（ａ）は、第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３２５（ａ）に示した通り、第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂには、大当たり遊技の種別として、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に選択される「大当たりＡ１６」，「大当たりＢ１６」と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に選択される「大当たりＣ１６」と、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過したことに基づいて選択される「大当たりＤ１６」，「大当たりＥ１６」と、がそれぞれ規定されている。
【２４３９】
「大当たりＡ１６」は、取得されている第１当たり種別カウンタ値Ｃ２の値が「０～４」である場合に実行（決定）され、「大当たりＢ１６」は、取得されている第１当たり種別カウンタ値Ｃ２の値が「５～９９」である場合に実行（決定）され、「大当たりＣ１６」は、取得されている第１当たり種別カウンタ値Ｃ２の値が「０～９９」である場合に実行（決定）され、「大当たりＤ１６」は、取得されている第１当たり種別カウンタ値Ｃ２の値が「０～４９」である場合に実行（決定）され、「大当たりＥ１６」は、取得されている第１当たり種別カウンタ値Ｃ２の値が「５０～９９」である場合に実行（決定）されるように、第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂには、それぞれ判定値が設定されている。
【２４４０】
「大当たりＡ１６」は、大当たり遊技として、１０ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ａ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定され、当選時の遊技状態が時短状態ＡまたはＢである場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ｂ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定される。
【２４４１】
「大当たりＢ１６」は、大当たり遊技として、１０ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、通常遊技状態が大当たり遊技の実行後にも設定され、当選時の遊技状態が時短状態Ａまたは時短状態Ｂである場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ａ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定される。
【２４４２】

「大当たりＣ１６」は、大当たり遊技として、１５ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ｂ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定され、当選時の遊技状態が時短状態ＡまたはＢである場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ｂ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定される。

【２４４３】

「大当たりＤ１６」は、大当たり遊技として、１０ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ａ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定され、当選時の遊技状態が時短状態Ａである場合には、通常遊技状態が大当たり遊技の実行後にも設定され、当選時の遊技状態が時短状態Ｂである場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ｂ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定される。

【２４４４】

「大当たりＥ１６」は、大当たり遊技として、１０ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、通常遊技状態が大当たり遊技の実行後にも設定され、当選時の遊技状態が時短状態Ａである場合には、通常遊技状態が大当たり遊技の実行後に設定され、当選時の遊技状態が時短状態Ｂである場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ｂ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定される。

【２４４５】

このように、本第１５実施形態における第１当たり種別選択１６テーブルｎｂでは、時短遊技状態が設定されている場合にも、その設定されている時短遊技状態の種別（時短状態Ａまたは時短状態Ｂ）によって、小当たりした場合に設定される遊技状態が異なるように設定されている。このように構成することで、遊技者が遊技を行う上では、時短状態Ａであっても、時短状態Ｂであっても、特別図柄の変動時間や、普通図柄の当たり確率、普通電動役物の作動時間（開放時間）や開放回数等の見た目による遊技の状態は変わりないことから、現在設定されている遊技状態が時短状態Ａであるか、時短状態Ｂであるかを判別することができないように構成されている。このような遊技構成であっても、大当たり遊技に当選した時点の遊技状態が時短状態Ａであれば、大当たり遊技後には、通常遊技状態が設定され、時短状態Ｂであれば、時短状態Ｂが設定されるので、時短状態Ｂであれば、大当たり遊技が実行された後にも、継続して遊技者に有利となる時短状態Ｂが設定されることとなり、時短状態Ｂが設定されることは、時短状態Ａが設定されるよりも遊技者にとって有利な遊技状態が設定されることになるように構成されている。

【２４４６】

なお、本実施形態では、時短状態Ａである場合には、大当たり遊技後に通常遊技状態が設定されるように構成したが、時短状態Ａで時短回数を少なく（例えば、１０回等）に設定するように構成してもよい。このように構成することで、大当たり遊技後にも継続して時短状態が設定され、時短回数が何回であるかに興味を持たせて遊技を行わせることができる。

【２４４７】

次に、図３２５（ｂ）を参照して、小当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｅについて説明する。図３２５（ｂ）は、この小当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｅの内容を模式的に示した模式図である。小当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｅは、小当たりに当選した場合に、実行される小当たり遊技の種別を取得している小当たり種別カウンタ値Ｃ５の値に基づいて決定するための選択テーブルである。

【２４４８】

小当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｅには、第１特別図柄の抽選により小当たりと判定された場合に決定される小当たり種別として「小当たりＡ１６」、「小当たりＢ１６」、「小当たりＣ１６」が設定され、第２特別図柄の抽選により小当たりと判定された場合に決定される小当たり種別として「小当たりＡ１７」、「小当たりＢ１７」が設定されている。

【２４４９】

「小当たりＡ１６」は、小当たりに当選した場合に、小当たり種別選択カウンタ値Ｃ５の値として「０」が取得されている場合に決定される小当たり種別であり、小当たりＡ１６における小当たり遊技の実行中にＶ入賞した場合には、「大当たりＣ１６」が実行される。

【２４５０】

「小当たりＢ１６」は、小当たりに当選した場合に、小当たり種別選択カウンタ値Ｃ５の値として「１～２９」が取得されている場合に決定される小当たり種別であり、小当たりＢ１６における小当たり遊技の実行中にＶ入賞した場合には、「大当たりＡ１６」が実行される。

【２４５１】

「小当たりＣ１６」は、小当たりに当選した場合に、小当たり種別選択カウンタ値Ｃ５の値として「３０～９９」が取得されている場合に決定される小当たり種別であり、小当たりＣ１６における小当たり遊技の実行中にＶ入賞した場合には、「大当たりＥ１６」が実行される。

【２４５２】

「小当たりＡ１７」は、小当たりに当選した場合に、小当たり種別選択カウンタ値Ｃ５の値として「０～４９」が取得されている場合に決定される小当たり種別であり、小当たりＡ１７における小当たり遊技の実行中にＶ入賞した場合には、「大当たりＤ１６」が実行される。

【２４５３】

「小当たりＢ１７」は、小当たりに当選した場合に、小当たり種別選択カウンタ値Ｃ５の値として「５０～９９」が取得されている場合に決定される小当たり種別であり、小当たりＢ１７における小当たり遊技の実行中にＶ入賞した場合には、「大当たりＥ１６」が実行される。

【２４５４】

このように、小当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｅでは、第１特別図柄と第２特別図柄とで、実行される小当たり種別が異なり、その小当たり遊技では、小当たり種別に対応した大当たり種別の大当たり遊技がＶ入賞時には実行されるように構成されているので、第１特別図柄で小当たりした場合と、第２特別図柄で小当たりした場合とで、遊技者に付与される有利な状態の程度を異ならせることができる。また、本第１５実施形態では、時短状態では、時短状態Ａと時短状態Ｂとで、第１作動口２００７３ａ（遊技球が入球することで第１特別図柄の抽選が実行可能）と第２作動口２００７３ｂ（遊技球が入球することで第２特別図柄の抽選が実行可能）とへの入球を切り替えるように構成されているので、設定される時短状態の種別により入球する作動口の種別を制御することができ、遊技者がより有利となる作動口へ振り分けられる時短状態（本実施形態では、時短状態Ｂ）が設定されることを期待して遊技を行うことができる。

【２４５５】

また、本実施形態では、時短状態では遊技者に不利となる時短状態Ａが設定されて、第２作動口２００７３ｂに遊技球が入球するように切替られ、第２特別図柄の抽選が実行される場合であっても、通常状態中に第１特別図柄の保留記憶を獲得していた場合には、獲得していた第１特別図柄の保留記憶に基づいた第１特別図柄の抽選が実行されることになる。そしてその変動で小当たり当選した場合し、小当たりＡ１６または小当たりＢ１６が実行されることでＶ入賞した場合には、そのＶ入賞することで実行された大当たり遊技の後に時短状態Ｂが設定されることとなるので（大当たりＡ１６または大当たりＣ１６が実

行される為）、遊技者の有利な時短状態へとランクアップして移行させることができる。その確率は、小当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｅに示した通り、第１特別図柄で小当たりした場合に３／１０の確率で設定されている。よって、通常状態において第１特別図柄の保留記憶をより多く獲得した状態で時短Ａ状態へと移行することを期待させながら遊技を行わせることができるため、遊技の稼働を高めることができる。

【２４５６】

次に、図３２６を参照して、小当たりシナリオテーブル２０２ｎｆについて説明する。図３２６は、この小当たりシナリオテーブル２０２ｎｆの内容を模式的に示した模式図である。この小当たりシナリオテーブル２０２ｎｆは、小当たり遊技が実行される場合における小当たり入賞装置１０６５０の動作内容（動作タイミングを含む）を設定するためのシナリオデータが設定されているテーブルである。

【２４５７】

小当たりシナリオテーブル２０２ｎｆには、小当たり種別に対応してそれぞれ、動作シナリオが設定されている。小当たりＡ１６および小当たりＢ１６は、小当たり遊技が実行される際に設定されている遊技状態が通常遊技状態である場合と、時短遊技状態（時短状態Ａまたは時短状態Ｂ）である場合とでそれぞれ専用の動作シナリオが設定されている。小当たりＣ１６、小当たりＡ１７、小当たりＢ１７では、設定されている遊技状態に関わらず対応する動作シナリオが設定（選択）されるように構成されている。

【２４５８】

小当たりＡ１６または小当たりＢ１６が実行される場合には、通常遊技状態であれば、オープニング期間として１ｓ（秒）、開閉扉１０６５０ｂのラウンド期間（開放期間）として１．５ｓ、エンディング期間として３ｓが設定されるように構成されている。ここで、オープニング期間とは、小当たりＡ１６または小当たりＢ１６と判定された特別図柄の変動表示期間（動的表示期間）が終了（経過）してから開閉扉１０６５０ｂが開放状態とされるまでの期間であり、小当たり遊技が実行されている期間の一部である。その後、開放期間の動作データが設定され、開閉扉１０６５０ｂが開放状態（開閉扉１０６５０ｂが遊技機１０の背面側方向へ移動（可動）された状態）に１．５ｓ間可動される。開放期間の１．５秒が経過した場合または小当たり入賞装置１０６５０へ所定数（本実施形態では１０球）の遊技球が入球した場合に閉鎖状態へと開閉扉１０６５０ｂが可動されて、エンディング期間の３秒間が経過した後に、新たに特別図柄の変動が開始されたり、Ｖ入賞した場合には、大当たり遊技の開始が実行される。

【２４５９】

なお、本実施形態では、小当たり遊技において小当たり入賞装置１０６５０へ入賞した遊技球は、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されること無く小当たり用入賞装置１０６５０の外部へと排出されるアウト口１０６５４（図２７０参照）、直Ｖ入賞口１０６５７または役物ルートＶ入賞口１０６７７が配置された転動装置１０６７５へと誘導されるように構成されている。直Ｖ入賞口１０６５７へと誘導された場合には、直Ｖ入賞口１０６５７に遊技球が入球することで、実行されている小当たり種別に対応する大当たり遊技の実行がエンディング期間の経過後に実行される。転動装置１０６７５へと案内された場合には、常時回転体１０６７５ａの回転動作によって振り分けられ、役物ルートＶ入賞口１０６７７へと入球した場合には小当たり遊技の実行後（エンディング期間の経過後）に大当たり遊技が実行されるように構成されている。

【２４６０】

また、小当たりＡ１６または小当たりＢ１６が時短遊技状態（時短状態ＡまたはＢ）である場合に実行される場合には、オープニング期間として１２ｓ（秒）、開閉扉１０６５０ｂのラウンド期間（開放期間）として１．５ｓ、エンディング期間として３．５ｓが設定されるように構成されている。この場合、図３１９を参照して上述した通り、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に向けて流下する小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行される。

【２４６１】

同様に、小当たりＣ１６が実行される場合には、オープニング期間として１２ｓ（秒）、開閉扉１０６５０ｂのラウンド期間（開放期間）として１．５ｓ、エンディング期間として３．５ｓが設定されるように構成されている。この場合、図３１９を参照して上述した通り、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に向けて流下する小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行される。

【２４６２】

小当たりＡ１７または小当たりＢ１７が実行される場合には、オープニング期間として５．５ｓ（秒）、開閉扉１０６５０ｂのラウンド期間（開放期間）として１．５ｓ、エンディング期間として３．５ｓが設定されるように構成されている。この場合、図３１９を参照して上述した通り、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１１６５７に向けて流下する小当たり遊技（直Ｖチャレンジ）が実行される。

【２４６３】

以上、説明をした通り、本第１５実施形態では、小当たりＡ１６、及び小当たりＢ１６が設定された場合、即ち、第１特別図柄抽選で小当たりに当選した場合において７０％の割合で選択される小当たりが設定された場合に、通常状態では、オープニング期間が１秒に設定されガセ小当たり遊技が実行されるのに対して、時短状態では、オープニング期間が１２秒に設定され役物チャレンジ小当たり遊技が実行されるように構成している。

【２４６４】

このように、同一の小当たり種別が設定された場合であっても、遊技状態に応じて特定領域への球の入球期待度を異ならせた小当たり遊技を実行可能とすることで、遊技状態に応じて、小当たり当選時における大当たり期待度を可変させることができる。よって、遊技者に対して複雑な遊技性を提供することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２４６５】

次に、図３２７を参照して、本第１５実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３について説明する。図３２７は、本第１５実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。本第１５実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３は、第９実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に対して、時短種別格納エリア２０３ｎａ、緊急停止フラグ２０３ｎｂ、小当たり種別格納エリア２０３ｎｃ、入賞異常フラグ２０３ｎｄ、延長フラグ２０３ｎｅがそれぞれ追加されている点で相違する。その他の構成については、第９実施形態で説明した内容と同一であるのでその説明を省略する。

【２４６６】

時短種別格納エリア２０３ｎａは、時短遊技状態において設定される時短状態の種別に対応したデータが格納される記憶エリアである。本実施形態では、時短遊技状態としては、時短状態Ａと時短状態Ｂの２種類の時短種別が設定されており、大当たり遊技後に実行された大当たり種別に対応した時短状態種別に対応したデータが設定される。また、時短遊技状態以外である場合には、通常遊技状態であることを示すデータが設定される。これにより、時短回数（例えば、１００回）等が経過して通常遊技状態が設定されることに基づいて、通常遊技状態であることを示すデータに上書きされて設定される。なお、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３のデータは電源断が発生して、遊技機に外部より電力が供給されない状態であっても、バックアップ電源によってデータの内容が保持されるように構成されている。また、バックアップされた状態で再度電源が投入される場合にもＲＡＭクリアスイッチがオンされた状態で電源スイッチがオンにされることによりＲＡＭ２０３の内容が初期化されて遊技機が立ち上がる構成となっている。なお、時短種別格納エリア２０３ｎａは、初期化（ＲＡＭクリア等）されて電源投入された状態では、通常遊技状態であることを示すデータが保存された状態で立ち上がる構成となっている。

【２４６７】

緊急停止フラグ２０３ｎｂは、小当たり遊技中に電源断が発生（遊技機１０に供給されている電力（電力基板に供給されている電力（２０Ａ））が所定値以下（例えば、１２

．４Ｖ以下）となった場合）に常時回転体１０６７５ａを停止させたことを示すフラグである。小当たり遊技中に電源断が発生した場合には、常時回転体１０６７５ａを停止する処理をすることで、設計上Ｖ入賞しないはずのタイミングであるのに、常時回転体１０６７５ａの回転速度が低下したり、途中で止まる等の通常時とは異なる動作がされることでＶ入賞してしまったり、逆に、Ｖ入賞するはずのタイミングであるのに、Ｖ入賞しない等の不具合が発生することを抑制するために常時回転体１０６７５ａを停止させる処理が実行される。なお、この緊急停止フラグ２０３ｎｂは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される電源断時処理（Ｓ１００２）内のＳ１８０４の処理によりオンに設定され、図３３１における小当たり中復帰処理１６（Ｓ９９５）内のフラグがオンと判別された後に実行されるＳ３０５２の処理によりフラグがオフに設定される。Ｓ３０５２の処理が実行された後に、エラーコマンドが設定されることで、エラーの報知が遊技者に実行され、小当たり遊技中に回転体１０６７５ａが停止しても遊技者が異常により停止したことを識別でき、安心して遊技を行うことができるように構成されている。

【２４６８】

小当たり種別格納エリア２０３ｎｃは、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の種別を示すデータ格納されるエリアである。この小当たり種別格納エリア２０３ｎｃには、主制御装置１１０により大当たり判定が実行され、小当たりであると判別された場合に、取得している小当たり種別選択カウンタＣ５の値に基づいて小当たり種別が決定されて、その決定された小当たり種別に対応したデータが記憶されるように構成されている。そして、小当たり遊技が実行されるタイミングで、小当たりシナリオテーブル２０２ｎｆより小当たり種別格納エリア２０３ｎｃに格納されているデータに対応する小当たり動作シナリオが設定されて、小当たり遊技が実行される。

【２４６９】

入賞異常フラグ２０３ｎｄは、小当たり遊技が実行され、所定の経過期間が経過しても残存球が小当たり入賞装置１０６５０内にあることを示すためのフラグである。経過期間は、実行されている小当たり種別に対応して設定されており、通常遊技状態において実行されている小当たりＡ１６または小当たりＢ１６である場合には５秒に設定されている。この入賞異常フラグ２０３ｎｄがオンに設定されることにより、主制御装置１１０にて小当たり遊技中の球詰まり判別を容易に判別することができる。

【２４７０】

延長フラグ２０３ｎｅは、時短遊技状態において、小当たりＡ１６または小当たりＢ１６が実行される場合または遊技状態に関わらず小当たりＣ１６が実行される場合に、小当たり遊技の開始から１７秒が経過したにも関わらず残存球があることを示すフラグである。この延長フラグ２０３ｎｅがオンに設定されることにより役物ルートＶ入賞有効期間内（役物ルートＶ入賞口１０６７７に遊技球が入球した場合に、入球が有効として処理されて対応する大当たり遊技が実行される期間）であっても小当たりの終了が設定される。

【２４７１】

この延長フラグ２０３ｎｅは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する小当たり終了タイミング判別処理（Ｓ１３８１）内のＳ１７２１の処理によりオンに設定される。一方、図３３５に示すＶ通過検出処理１６（Ｓ１３８２）内のＳ３１３１の処理において、延長フラグ２０３ｎｅがオンであるか判別されて、オンであれば、小当たりの終了が設定されて、Ｓ３１３３の処理により延長フラグ２０３ｎｅがオフに設定される。

【２４７２】

次に、図３２８を参照して、本第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２について説明する。図３２８（ａ）は、本第１５実施形態におけるＲＯＭ２２２の内容示した模式図である。本第１５実施形態では、第９実施形態に対して、称号選択テーブル２２２ｎａが追加されている点で相違する。その他の構成については、第９実施形態と同一であるので、その詳細な説明は省略する。

【２４７３】

次に、称号選択テーブル２２２ｎａについて、図３２８（ｂ）を参照して説明する。図

３２８（ｂ）は、この称号選択テーブル２２２ｎａの内容を模式的に示した模式図である。称号選択テーブル２２２ｎａは、時短状態Ｂの終了時に実行される称号演出において実行される称号の演出内容（演出態様）を選択するためのテーブルである。

【２４７４】

この称号選択テーブル２２２ｎａは、後述する時間累積カウンタ２２３ｎｂと、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａとの値に対してそれぞれ選択される称号演出内容が設定されている。時間累積カウンタ２２３ｎｂおよびチャレンジ回数カウンタ２２３ｎａについて説明する。

【２４７５】

図３２９は、本第１５実施形態において音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容を示した模式図である。本第１５実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第９実施形態におけるＲＡＭ２２３に対して、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａと時間累積カウンタ２２３ｎｂとがそれぞれ追加されている点で第９実施形態と相違する。その他の構成は、第９実施形態と同一であるので、その詳細な説明は省略する。

【２４７６】

チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａは、時短状態Ｂ（時短Ｂ状態）である場合に小当たり入賞装置１０６５０に入賞することが可能な小当たり遊技（役物チャレンジ小当たり）が実行された回数をカウントするためのカウンタである。このチャレンジ回数カウンタ２２３ｎａは、電源が投入された初期状態では、初期値である０が設定される。また、時短状態Ｂが設定された場合には、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０：図３３８）内のＳ４１６０３の処理で初期値である０に設定される。また、図３３９に示す当たり関連処理１６内のＳ４４０７２の処理において、役物チャレンジ小当たりと判定されることに基づいてチャレンジ回数カウンタ２２３ｎａの値が１加算されて更新される。

【２４７７】

時間累積カウンタ２２３ｎｂは、時短状態中に実行される役物チャレンジ小当たりの実行期間を累積するためのカウンタである。この役物チャレンジ小当たりの経過期間は、小当たり遊技が開始されてからの経過時間を計測する経過カウンタ２０３ｍｇの値を用いて算出されるように構成しており、具体的には、球が役物ルートセンサＳＺ２（図２７０参照）を通過した時点における経過期間カウンタ２２３ｍａの値（役物チャレンジ演出開始時間）を記憶し、時間の経過に合わせて更新される経過期間カウンタ２２３ｍａの値と、記憶されている役物ルートセンサＳＺ２を通過した時点における経過期間カウンタ２２３ｍａの値との差分値に対応する秒数を算出し、その算出結果を経過時間として表示するように構成している。この時間累積カウンタ２２３ｎｂは、電源が投入された初期状態では、初期値である０が設定され、さらに、状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０：図３３８）内のＳ４１６０３の処理において、時短Ｂ状態への移行を示すコマンドを受信した場合に初期値である０に設定される。また、図３３９に示す当たり関連処理１６内のＳ４４０７３の処理において、今回実行された小当たり遊技が役物チャレンジ小当たり（通常状態中に当選した小当たりＡ１６，Ｂ１６、或いは、時短状態中に当選した小当たりＡ１６，Ｂ１６，Ｃ１６）と判定されることに基づいて、今回の役物チャレンジ小当たりにて実行された小当たりチャレンジ期間（転動装置１０６７５を用いた球の転動期間）に対応する秒数を示す値を、時間累積カウンタ２２３ｎｂに加算することで更新される。

【２４７８】

図３２８（ｂ）に戻って、称号選択テーブル２２２ｎａについて説明する。この称号選択テーブル２２２ｎａは、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２２により実行される最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２：図３４１）内のＳ４５５２の処理において、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａ、時間累積カウンタ２２３ｎｂの値とが参照されて、対応する称号演出の内容が決定されるのに用いられる。最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）は、時短状態Ｂが終了する最終１変動（特別図柄の最終１変動）にて実行される処理であるので、時短状態Ｂにおいて実行された役物チャレンジ小当たりの実行回数と、その累積時間

とに基づいた称号内容が決定されて遊技者に報知される。これにより、時短状態Ｂが設定された場合における遊技の評価を遊技者が行うことができ、同じ時短状態Ｂが設定された遊技と比較した遊技を行わせることができ、時短状態Ｂを実行することに遊技者が飽きてしまう不具合を抑制できる。

【２４７９】

具体的には、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａの値が「０～２」であって、時間累積カウンタ２２３ｎｂの値が「０～１４０秒」の範囲を示す値である場合は、ランク１である「平凡」が選択され、「１４０秒」を超える範囲を示す値である場合は、ランク３である「逆神」が選択される。また、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａの値が「３～７」であって、時間累積カウンタ２２３ｎｂの値が「０～１４０秒」の範囲を示す値である場合は、ランク２である「一般」が選択され、「１４０秒」を超える範囲を示す値である場合は、ランク４である「上級」が選択される。最後に、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａの値が「８～」であって、時間累積カウンタ２２３ｎｂの値が「０～４０秒」の範囲を示す値である場合は、ランク３である「逆神」が選択され、「４０秒～１４０秒」の範囲を示す値である場合は、ランク４である「上級」が選択され、「１４０秒」を超える範囲を示す値である場合は、ランク５である「達人」が選択される。

【２４８０】

そして、称号選択テーブル２２２ｎａを参照して選択された称号は、時短Ｂ状態の最終変動中に表示される。なお、この称号が表示される期間は、時短Ｂ状態が終了し、通常状態へと移行した後に、所定期間（例えば、１秒）が経過するまで表示されるように構成してもよい。これにより、遊技者に対して前回の時短Ｂ状態の遊技結果を分かり易く報知することができる。

【２４８１】

＜第１５実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３３０から図３３６を参照して、本第１５実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３３０を参照して、本第１５実施形態における普通図柄変動処理１６（Ｓ１３６）について説明する。この普通図柄変動処理１６（Ｓ１３６）は、第１３実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（Ｓ１０６）に代えて実行される処理であり、第１３実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（Ｓ１０６）と同様に、普通図柄の抽選を設定するための処理と抽選結果に応じて電動役物の開閉制御処理を実行する。

【２４８２】

この第１５実施形態における普通図柄変動処理１６（Ｓ１３６）のうち、Ｓ６０１～Ｓ６２１，Ｓ６２３の各処理では、それぞれ第１３実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（Ｓ１０６）のＳ６０１～Ｓ６２１，Ｓ６２３の各処理と同一の処理が実行されるが、本第１５実施形態における普通図柄変動処理１６（Ｓ１３６）では、遊技状態が時短中である場合における電動役物の開放制御、また可変流路の動作制御の開始を設定する点で相違する。その他の処理については、同一であるためその詳細な説明を省略する。

【２４８３】

普通図柄変動処理１６（Ｓ１３６）では、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであり（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、当選時の遊技状態が時短中であると判別した場合には（Ｓ６２０：Ｙｅｓ）、設定されている時短種別に対応した開放パターンを設定する（Ｓ６３１）。具体的には、図３１７を参照して、上述したように、普通図柄の抽選の当選時に設定されている時短種別に応じて、開放パターンＡ、或いは、開放パターンＢを設定する。そして、Ｓ６３１の処理において設定した開放パターンに応じて電動役物の開閉制御を設定し（Ｓ６２３）、次に、可変流路の動作制御の開始を設定し（Ｓ６３２）、本処理を終了する。

【２４８４】

なお、本実施形態では、時短中の電動役物の開放パターンを２種類に設定したがこれに限ることなく２種類以上としてもよい。このように構成することで、遊技者は、今回どの

開放パターンが設定されるのかをより期待して待つことができ、遊技の興趣が向上する。また、切換弁２００７２の動作制御の内容を時短種別に応じて切り替えるように設定しても良い。このように構成することで、同じ時短状態においても、複数の遊技状態を設定することが可能であり、より遊技の興趣を向上させることができる。

【２４８５】

次に、図３３１を参照して、本第１５実施形態における小当たり中復帰処理１６（Ｓ９９５）について説明する。本第１５実施形態における小当たり中復帰処理１６（Ｓ９９５）は、上述した第１３実施形態における小当たり中復帰処理（図２９６のＳ９９２参照）に対して、小当たり遊技中に、転動装置１０６７５に遊技球が残存したまま電源断が実行されてしまった場合にエラーコマンドを設定する処理が追加されている点で相違する。その他の点については、同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【２４８６】

小当たり中復帰処理１６（Ｓ９９５）では、まず、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであるか判別する（Ｓ３００１）。小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであると判別した場合には（Ｓ３００１：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に電源断が発生した状態であるため、役物ルートＶ入賞口１０６７７を遊技球が通過せず電源断があったことを示す緊急停止フラグ２０３ｎｂがオンであるか判別する（Ｓ３０５１）。緊急停止フラグ２０３ｎｂがオンである（Ｓ３０５１：Ｙｅｓ）、即ち、小当たり遊技中に役物ルートＶ入賞口１０６７７を通過せずに電源断があったと判別した場合には、緊急停止フラグ２０３ｎｂをオフに設定し（Ｓ３０５２）、小当たり遊技中のエラーを示すエラーコマンドを設定し（Ｓ３００５）、本処理を終了する。

【２４８７】

ここで、エラーコマンドを設定した場合には、上述した図２８５（ｂ）に示したようなエラー画面を第３図柄表示装置８１に表示する。このように構成することで、小当たり遊技が終了する前に電源断が発生したことを遊技者に分かり易く報知することができ、速やかに遊技を再開することができる。また、電源復帰時に加速回転体１０６７５ａの回動を設定し、突然遊技球が弾かれ、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞せずに小当たり遊技が終了してしまう等の不透明な遊技を提供してしまう恐れをなくすことが出来る。一方、Ｓ３０５１の処理において、緊急停止フラグ２０３ｎｂがオンではない、即ち、オフであると判別した場合には（Ｓ３０５１：Ｎｏ）、上述した第１４実施形態における小当たり中復帰処理（図２９６のＳ９９２参照）のＳ３００７～Ｓ３００９と同一の処理を実行し本処理を終了する。

【２４８８】

なお、本実施形態では、上述したように小当たり遊技中に電源断があり、遊技球が転動装置１０６７５に残留したまま電源復帰する場合には、加速回転体１０６７５ａの回動の開始を設定せずにエラーコマンドを設定するよう構成したが、これに限るものではなく、例えば、電源復帰から加速回転体１０６７５ａが動き出すことを報知する演出（カウントダウンなど）を実行してもよい。このように構成することで、急に加速回転体１０６７５ａが動き出すなどの不透明な遊技を提供してしまう恐れを防ぐことができ、また加速回転体１０６７５ａが動き出すことを事前に報知することで、遊技者は加速回転体１０６７５ａが動き出すことを容易に理解することができ、注意して加速回転体１０６７５ａが動き出す様子を確認することができるため、透明性のある遊技を提供することができる。

【２４８９】

また、小当たり遊技中に電源断が発生し、転動装置１０６７５に遊技球が残留している場合には、電源復帰時に第３図柄表示装置８１に、加速回転体１０６７５ａを動かす、或いは、エラーとして係員を呼ぶかどうかを選択する演出を表示し、遊技者が操作可能な操作手段で遊技者自身に選択させるようにしてもよい。このように構成することで、小当たり遊技中に電源断が発生してしまった場合にも、遊技者自身がその後の対応を選択することができるため、納得がいく遊技を遊技者に提供することができる。また、そのどちらかがランダムに設定される構成にしても良い。

【２４９０】
なお、このように構成した場合、悪意のある遊技者が、小当たり遊技中に故意に本パチンコ機１０の電源を落とし、更には、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し易い位置で電源復帰するよう不正を働く恐れがある。このような不正を防ぐため、電源断の回数をカウントし、１時間に複数回などの不審な電源断が実行されている場合には、強制的にエラーコマンドを設定し、係員に知らせるよう構成しても良い。このように構成することで、不正を防止することができる。
【２４９１】
また、立ち上げ処理が全て終了してから、最後に加速回転体１０６７５ａを回転させるよう構成しても良い。このように構成した場合、上述したカウントダウン演出を実行するようにしてもよい。このように構成することで、遊技者は加速回転体１０６７５ａが回動することを理解することが容易となり、遊技者が目視していない間に回動し遊技球が入賞してしまうことを防ぐことができ、透明性のある遊技を提供できる。
【２４９２】
次に、図３３２を参照して、本第１５実施形態におけるメイン処理１６（図３３２参照）について説明する。本第１５実施形態におけるメイン処理１６（図３３２参照）は、第１３実施形態におけるメイン処理１３（図２０１参照）に替えて実行される処理であり、小当たり制御処理１３（図２０３のＳ１０７２参照）に替えて小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）を実行する点、電源断時処理（Ｓ１０００２）を追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。
【２４９３】
メイン処理１６（図３３２参照）では、まず、第１３実施形態のメイン処理（図２０１参照）と同一の処理であるＳ１００１～Ｓ１００３、及びＳ１０７１の処理を実行し、次に、小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）を実行する。この小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）では、小当たりの開始や終了タイミングを設定する処理が実行される。この小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）の詳細な説明については、図３３３を参照して後述する。
【２４９４】
そして、小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）を実行した後、次に、上述したＳ１００６～Ｓ１００９の処理を実行し、Ｓ１００９の処理おいて、電源断の発生情報があると判別した場合には（Ｓ１００９：Ｙｅｓ）、上述したＳ１０１３の処理を実行し、電源断時処理（Ｓ１０００２）を実行し、Ｓ１０１４の処理に移行する。
【２４９５】
ここで、図３３３を参照して、本第１５実施形態におけるメイン処理１６（図３３２参照）の一処理である小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）について説明する。図３３３は、小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）の内容を示したフローチャートである。本第１５実施形態における小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）は、第１３実施形態における小当たり制御処理１５（図２９７のＳ１０９２）に替えて実行される処理であり、Ｖ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）に替えてＶ通過検出処理１６（Ｓ１３８２）を実行する点と、小当たり終了タイミング判別処理（Ｓ１３８１）を追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。
【２４９６】
小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）では、まず小当たり開始のタイミングか判別し（Ｓ１３０１）、小当たり開始のタイミングであると判別した場合には（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、上述した第１３実施形態における小当たり制御処理１５（図２９７のＳ１０９２）のＳ１３０２～Ｓ１３０３，Ｓ１３２１、及びＳ１３９１の処理と同一の処理を実行し、本処理を終了する。一方、小当たり開始のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであるか判別する（Ｓ１３０４）。小当たり中フラグ２０３ｅａがオンではない、即ち、オフである場合には（Ｓ１３０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンである

、即ち、小当たり中であると判別した場合には（Ｓ１３０４：Ｙｅｓ）、小当たり動作シナリオ経過カウンタの値を更新し（Ｓ１３９２）、小当たり終了タイミング判別処理を実行し（Ｓ１３８１）、Ｓ１３１０の処理に移行する。

【２４９７】

ここで、図３３４を参照して、本第１５実施形態における小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）の一処理である小当たり終了タイミング判別処理（Ｓ１３８１）について説明する。図３３４は、小当たり終了タイミング判別処理（Ｓ１３８１）の内容を示したフローチャートである。この小当たり終了タイミング判別処理（Ｓ１３８１）では、当選した小当たり種別と小当たりの開始時間から計測しているかカウンタとの値に応じて、小当たりの終了のタイミングを決定し、また、小当たり遊技の終了タイミングに転動装置１０６７５に遊技球が残っている場合には、エラーコマンドを設定する処理を実行する。

【２４９８】

小当たり終了タイミング判別処理（Ｓ１３８１）では、まず、経過カウンタ２０３ｍｇの値の読み出しを実行する（Ｓ１７０１）。次に、Ｓ１７０１の処理において読み出した経過カウンタ２０３ｍｇの示す値が５秒であるか判別する（Ｓ１７０２）。この５秒は、遊技状態が通常状態である場合の、小当たりＡと小当たりＢの終了タイミングである（図３１９の判別１参照）。経過時間が５秒であると判別した場合には（Ｓ１７０２：Ｙｅｓ）、小当たり種別格納エリア２０３ｎｃの情報の読み出しを実行する（Ｓ１７０３）。

【２４９９】

そして、Ｓ１７０３の処理において読み出した小当たり種別が、通常状態の小当たりＡ１６、或いは、小当たりＢ１６であるか判別する（Ｓ１７０４）。小当たりＡ１６、或いは、小当たりＢ１６ではないと判別した場合には（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、小当たりの終了タイミングではないため、そのまま本処理を終了する。一方、読み出した小当たり種別が通常状態の小当たりＡ、或いは、小当たりＢであると判別した場合には（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、転動装置１０６７５に遊技球が残存していないか判別する（Ｓ１７０５）。この遊技球が残存しているかどうかの判別は、転動装置１０６７５に設けられているセンサなどで判別を実行する。

【２５００】

Ｓ１７０５の処理において遊技球が転動装置１０６７５に残存していないと判別した場合には（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、小当たり終了タイミングを設定し（Ｓ１７０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７０５の処理において、遊技球が転動装置１０６７５内に残存していると判別した場合には（Ｓ１７０５）、残存エラーコマンドを設定し（Ｓ１７０７）、入賞異常フラグ２０３ｎｄをオンに設定し（Ｓ１７０８）、そのまま本処理を終了する。

【２５０１】

一方、Ｓ１７０２の処理において、経過時間は５秒ではないと判別した場合には（Ｓ１７０２：Ｎｏ）、経過時間は１０．５秒であるか判別する。経過時間は１０．５秒であると判別した場合には（Ｓ１７０９：Ｙｅｓ）、小当たり種別格納エリア２０３ｎｃの情報の読み出しを実行する（Ｓ１７１０）。Ｓ１７１０の処理において読み出した小当たり種別が小当たりＡ１７、或いは、小当たりＢ１７でないと判別した場合には（Ｓ１７１１：Ｎｏ）、小当たり終了のタイミングではないためそのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１７１１の処理において小当たり種別が小当たりＡ１７、或いは、小当たりＢ１７であると判別した場合には（Ｓ１７１１：Ｙｅｓ）、転動装置１０６７５内に残存球があるか判別する（Ｓ１７１２）。残存球がないと判別した場合には（Ｓ１７１２：Ｎｏ）、小当たり終了タイミングを設定し（Ｓ１７１３）、本処理を終了する。一方、転動装置１０６７５内に残存球があると判別した場合には（Ｓ１７１２：Ｙｅｓ）、残存エラーコマンドを設定し（Ｓ１７１４）、入賞異常フラグ２０３ｎｄをオンに設定し（Ｓ１７１５）、本処理を終了する。

【２５０２】

一方、Ｓ１７０９の処理において、経過時間は１０．５秒ではないと判別した場合には

（Ｓ１７０９：Ｎｏ）、経過時間は１７秒であるか判別する（Ｓ１７１６）。経過時間が１７秒ではないと判別した場合には（Ｓ１７１６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、経過時間が１７秒であると判別した場合には（Ｓ１７１６：Ｙｅｓ）、小当たり種別格納エリア２０３ｎｃの情報の読み出しを実行し（Ｓ１７１７）、その読み出した小当たり種別が時短状態の小当たりＡ１６，小当たりＢ１６、或いは、小当たりＣ１６であるか判別する（Ｓ１７１８）。その読み出した小当たり種別が時短状態の小当たりＡ１６，小当たりＢ１６、或いは、小当たりＣ１６ではないと判別した場合には（Ｓ１７１８：Ｎｏ）、小当たり終了のタイミングではないため、そのまま本処理を終了する。一方、その読み出した小当たり種別が時短状態の小当たりＡ１６，小当たりＢ１６、或いは、小当たりＣ１６であると判別した場合には（Ｓ１７１８：Ｙｅｓ）、転動装置１０６７５内に残存球があるか判別する（Ｓ１７１９）。

【２５０３】

Ｓ１７１９の処理において、転動装置１０６７５内に残存球がないと判別した場合には（Ｓ１７１９：Ｎｏ）、小当たり終了のタイミングを設定し（Ｓ１７２０）、本処理を終了する。一方、転動装置１０６７５内に残存球がある場合には（Ｓ１７１９：Ｙｅｓ）、延長フラグ２０３ｎｅをオンに設定し（Ｓ１７２１）、本処理を終了する。

【２５０４】

図３３３に戻り説明を続ける。小当たり終了タイミング判別処理（Ｓ１３８１）を実行した後、次に小当たり終了のタイミングであるか判別する（Ｓ１３１０）。Ｓ１３１０の処理において小当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１３１０：Ｎｏ）、Ｖ通過検出処理１６を実行し（Ｓ１３８２）、上述した第１３実施形態の小当たり制御処理１５のＳ１３９４～Ｓ１３９５の処理を実行し本処理を終了する。

【２５０５】

次に、図３３５を参照して、本第１５実施形態における小当たり制御処理１６（図３３３のＳ１０００１参照）内の一処理であるＶ通過検出処理１６（Ｓ１３８２）について説明する。図３３５は、Ｖ通過検出処理１６（Ｓ１３８２）の内容を示したフローチャートである。本第１５実施形態におけるＶ通過検出処理１６（Ｓ１３８２）は、上述した第１３実施形態におけるＶ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）に対して、当選した小当たり種別が、時短状態の小当たりＡ１６，小当たりＢ１６、或いは、小当たりＣ１６である場合に、役物ルートＶ入賞口に入賞が検知され、小当たり期間が延長されていることを示す延長フラグ２０３ｎｅがオンではある場合に小当たりの終了タイミングを設定する処理が追加されている点で相違する。その他の点については、同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２５０６】

Ｖ通過検出処理１６（Ｓ１３８２）では、まず、上述した第１３実施形態におけるＶ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）のＳ３１０１～Ｓ３１０３と同一の処理を実行し、Ｓ３１０３の処理において、直Ｖ入賞口を遊技球が通過していないと判別した場合には（Ｓ３１０３：Ｎｏ）次に経過カウンタ２０３ｍｇの値の読み出しを実行し（Ｓ３１１０）、次に読み出した経過カウンタ２０３ｍｇの値が役物ルートＶ入賞有効期間内であるか判別する（Ｓ３１１１）。役物ルートＶ入賞有効期間内であると判別した場合には（Ｓ３１１１：Ｙｅｓ）、延長フラグ２０３ｎｅがオンであるか判別する（Ｓ３１３１）。

【２５０７】

Ｓ３１３１の処理において延長フラグ２０３ｎｅがオンであると判別した場合には（Ｓ３１３１：Ｙｅｓ）、小当たり終了タイミングを設定し（Ｓ３１３２）、延長フラグ２０３ｎｅをオフに設定し（Ｓ３１３３）、上述したＳ３１０６の処理に移行する。一方、Ｓ３１３１の処理において延長フラグ２０３ｎｅがオンではないと判別した場合には（Ｓ３１３１：Ｎｏ）、Ｓ３１３２～Ｓ３１３３の処理をスキップし、上述したＳ３１０６の処理へ移行する。

【２５０８】

次に、図３３６を参照して、本第１５実施形態におけるメイン処理（図３３２参照）内

の一処理である電源断時処理（Ｓ１０００２）について説明する。図３３６は電源断時処理（Ｓ１０００２）の内容を示したフローチャートである。この電源断時処理（Ｓ１０００２）は、小当たり遊技中に電源断があり、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球がない場合に加速回転体１０６７５ａの停止を実行するための処理である。

【２５０９】

電源断時処理（Ｓ１０００２）では、まず、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであるか判別する（Ｓ１８０１）。小当たり中フラグ２０３ｅａがオンではないと判別した場合、即ち、小当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ１８０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであると判別した場合には（Ｓ１８０１：Ｙｅｓ）、次に、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオンであるか判別する（Ｓ１８０２）。即ち、今回の電源断の発生の前に役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球があったことを判別する。Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオンであると判別した場合には（Ｓ１８０２：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞してからの電源断であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｖ通過フラグ２０３ｅａがオンではない、即ち、オフであると判別した場合には（Ｓ１８０２：Ｎｏ）、加速回転体１０６７５ａの回動を停止し（Ｓ１８０３）、緊急停止フラグ２０３ｎｂをオンに設定し（Ｓ１８０４）、本処理を終了する。

【２５１０】

上述したように、本実施形態では、小当たり遊技中に電源断があった場合には、加速回転体１０６７５ａの駆動を停止してから電源断の処理を実行するよう構成している。このように、小当たり遊技中にＶ通過フラグ２０３ｅｃがオンに設定されていない場合にのみ加速回転体１０６７５ａの回動をまず止めることで、電源断時の処理負荷を軽減することが出来る。また、加速回転体１０６７５ａの回動をまず止めることで、転動装置１０６７５に遊技球が残存している状態で電源断があり、Ｖ入賞の有効期間が経過してから加速回転体１０６７５ａに弾かれた遊技球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞してしまい、遊技者が損をした気分になることを抑制することができる。

【２５１１】

なお、これに限ることなく、電源断時もバックアップ電源などにより役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞したことを検知するセンサなどを設け、そのセンサが遊技球を感知した場合に、立ち上げ処理が実行されてから、大当たり遊技を実行するよう構成しても良い。このように構成することで、急な電源断中に、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球があり大当たりが付与されないという不具合を防止することができる。また、本実施形態では、小当たり遊技中に電源断があった場合に、まず回転役物１０６７５ａを停止するよう構成したが、これに限ることなく、電源断が発生した場合には、遊技状態に関わらず、まず回転役物１０６７５ａを停止するよう構成しても良い。このように構成することで電源断処理において回転役物１０６７５ａの停止を制御することが可能となり、処理負荷を軽減することができる。

【２５１２】

さらに、電源断が発生した場合に用いられるバックアップ用電源からの電力供給によって、役物ルートＶ入賞口１０６７７への球の入球を電源断中の検知可能に構成し、その検知結果を一時的に記憶する記憶手段を設け、電源断状態が復帰した場合に、記憶手段に記憶されている検知結果に基づいて小当たり遊技を継続させるように構成しても良い。このように構成した場合でも、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入球したにも関わらず、大当たり遊技が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【２５１３】

また、電源断時には役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球する球を、役物ルートＶ入賞口１０６７７への球の入球を検知する検知手段の直前で保持する保持手段を設けても良い。これにより、電断中に球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球することを確実に防止することができる。この場合、保持手段の解除は電源投入されて、パチンコ機１０の制御処理が完全に復帰した後に実行すると良く。例えば、第３図柄表示装置８１の表示面にて保持部材を解除する旨の報知演出を実行した後に解除処理を実行するように構成しても良

い。
【２５１４】
＜第１５実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図３３７から図３４１を参照して、本第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理について説明する。まず、図３３７を参照して、本第１５実施形態におけるコマンド判定処理１６（Ｓ４１０１２）について説明する。このコマンド判定処理１６（Ｓ４１０１２）は、第１３実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）に代えて実行される処理であり、第１３実施形態におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）に対して、状態コマンド処理（Ｓ４３１０）に替えて状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０）を実行する点と、当たり関連処理１５（Ｓ４３０７１）に替えて当たり関連処理１６（Ｓ４３５４）を実行する点とで相違する。その他の処理については、同一の処理を実行するためその詳細な説明を省略する。
【２５１５】
コマンド判定処理１６（Ｓ４１０１２）では、まず、上述したＳ４３０１～Ｓ４３０８の処理を実行し、次に、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか判別する（Ｓ４３０９）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０）を実行し、本処理を終了する。この状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０）については、図３３８を参照して後述する。一方、状態コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３０９：Ｎｏ）、上述したＳ４３１１～Ｓ４３１２の処理を実行し、次に当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４３１３）。当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３１３：Ｙｅｓ）、当たり関連処理１６（Ｓ４３５４）を実行し、本処理を終了する。この当たり関連処理１６（Ｓ４３５４）の詳細な説明については、図３３９を参照して後述する。一方、当たり関連のコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３１３：Ｎｏ）、上述したＳ４３１５の処理を実行し、本処理を終了する。
【２５１６】
次に、図３３８を参照して、本第１５実施形態におけるコマンド判定処理（図３３７のＳ４１０１２参照）内の一処理である状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０）について説明する。図３３８は、状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０）の内容を示したフローチャートである。本第１５実施形態における状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０）では、遊技状態が時短Ｂ状態に移行した場合に、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａと時間累積カウンタ２２３ｎｂとをリセットする処理が実行される。
【２５１７】
状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０）では、まず、今回受信したコマンドに応じて遊技状態格納エリアのデータを更新する（Ｓ４１６０１）。次に、今回受信したコマンドが時短Ｂ状態への移行を示すコマンドか判別する（Ｓ４１６０２）。受信した状態コマンドが時短Ｂ状態への移行を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４１６０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短Ｂ状態への移行を示すコマンドであると判別した場合には、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａと時短累積カウンタ２２３ｎｂとの値を初期値に設定し（Ｓ４１６０３）、本処理を終了する。
【２５１８】
なお、上述したように本実施形態では、チャレンジ回数カウンタ２０３ｎａと時間累積カウンタ２２３ｎｂとの値を初期値に設定する処理を遊技状態が時短Ｂ状態に移行する場合に実行されるよう構成したが、これに限ることなく、遊技状態が時短Ｂ状態から他の遊技状態に移行する際に、チャレンジ回数カウンタ２０３ｎａと時間累積カウンタ２２３ｎｂとの値を初期値に設定する処理を実行しても良い。このように構成することで、再度時短Ｂ状態が設定されるまでカウンタの値を保持する必要がなくなり処理負荷を軽減することができる。
【２５１９】

次に、図３３９を参照して、本第１５実施形態におけるコマンド判定処理（図３３７のＳ４１０１２参照）内の一処理である当たり関連処理１６（Ｓ４３５４）について説明する。図３３９は当たり関連処理１６（Ｓ４３５４）の詳細な内容を示したフローチャートである。本第１５実施形態における当たり関連処理１６（Ｓ４３５４）は、第１３実施形態における当たり関連処理１５（図３０３のＳ４３０７１参照）に対して、遊技状態が時短状態Ｂであり役物チャレンジ小当たりに当選した場合に、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａと時短累積カウンタ２２３ｎｂとの値を更新する処理を追加する点で相違する。その他の処理については、同一であるためその詳細な説明は省略する。

【２５２０】

当たり関連処理１６（Ｓ４３５４）では、まず、Ｓ４４０４～Ｓ４４０８，Ｓ４４４０１，Ｓ４４０５１～Ｓ４４０５６の処理を実行し、エンディングコマンドを受信したか判別する（Ｓ４４０９）。エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４４１０）、次に、今回の当たり関連コマンドが役物チャレンジ小当たりであるか判別する（Ｓ４４０７１）。役物チャレンジ小当たりであると判別した場合には（Ｓ４４０７１：Ｙｅｓ）、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａの値を１加算し（Ｓ４４０７２）、次に、時間累積カウンタ２２３ｎｂの値を更新し（Ｓ４４０７３）、上述したＳ４４０５８の処理を実行し、本処理を終了する。

【２５２１】

次に、図３４０を参照して、本第１５実施形態における変動表示設定処理１６（Ｓ４４１９４）について説明する。図３４０は、変動表示設定処理１６（Ｓ４４１９４）の内容を示すフローチャートである。本第１５実施形態における変動表示設定処理１６（Ｓ４４１９４）は、第１３実施形態（および第１実施形態）における変動表示設定処理（Ｓ４１１３）に対して、時短Ｂ状態の最終変動演出を設定する処理が追加されている点で相違する。その他の点については、同一であるためその詳細な説明は省略する。

【２５２２】

変動表示設定処理１６（Ｓ４４１９４）では、まず、上述したＳ４５０１～Ｓ４５０４の処理を実行し、次に、今回の変動が、時短Ｂ状態の最終変動であるか判別する（Ｓ４５５１）。今回の変動が時短Ｂ状態の最終変動であると判別した場合には（Ｓ４５５１：Ｙｅｓ）、最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）を実行し、その他演出設定処理実行する（Ｓ４５５３）。そして上述したＳ４５０５～Ｓ４５０９の処理を実行し、本処理を終了する。この最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）の詳細については、図３４１を参照して後述する。一方、Ｓ４５５１の処理において、今回の変動が時短Ｂ状態の最終変動ではないと判別した場合には（Ｓ４５５１：Ｎｏ）、最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）をスキップし、Ｓ４５５３の処理に移行する。

【２５２３】

次に、図３４１を参照して、本第１５実施形態における変動表示設定処理１６（Ｓ４４１９４）内の一処理である最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）について説明する。図３４１は、この最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）の内容を示したフローチャートである。最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）では、遊技状態が時短Ｂ状態である場合の最終変動において、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａと時間累積カウンタ２２３ｎｂとの値に基づいて、遊技者に称号を与える演出を設定する処理が実行される。

【２５２４】

最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）では、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａと時間累積カウンタ２２３ｎｂの値に基づいて、称号選択テーブル２２２ｎａを参照して遊技者に付与する称号を選択する（Ｓ４５７１）。次に、今回の変動で大当たりに当選したか判別する（Ｓ４５７２）。今回の変動で大当たりに当選していないと判別した場合には（Ｓ４５７２：Ｎｏ）、選択された称号をそのまま設定し（Ｓ４５７３）、Ｓ４５７５の処理に移行する。一方、Ｓ４５７２の処理において、大当たりに当選したと判別した場合には（Ｓ４５７２：Ｙｅｓ）、Ｓ４５７１の処理において選択された称号より、２ランク高い

称号を設定し（Ｓ４５７４）、Ｓ４５７５の処理へ移行する。Ｓ４５７５の処理では、設定した称号を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５７５）、本処理を終了する。ここで設定された表示用コマンドは、表示制御装置１１３に送られ、この表示用コマンドに基づいて、図３２１（ｂ）に示した様な称号を付与する画面を第３図柄表示装置８１に表示する。

【２５２５】

このように構成することで、実際の遊技結果（時短Ｂ状態中に、実行された役物チャレンジ回数と、役物チャレンジの累計遊技期間）に対して、表示された称号のランクが高い場合には、時短Ｂ状態の最終変動で大当たりに当選したのではと遊技者に思わせることができる。

【２５２６】

なお、本実施形態では、時短Ｂの最終変動が設定される際に、遊技者に称号を付与する演出を実行するよう構成したが、これに限ることなく、時短遊技の変動回数が予め定められた規定回数に到達するごとに、その時点での称号を遊技者に報知するよう構成しても良い。このように構成することで、遊技者は、遊技者自身の称号が変化していくことを楽しむことができ、遊技の興趣が向上する。また、遊技者が操作可能な操作手段により遊技者が現在の称号を確認することができるよう構成しても良い。遊技者自身が確認したいタイミングで称号を確認できるよう構成することで、分かり易い遊技を提供することができる。

【２５２７】

＜第１５実施形態の変形例１＞

次に、図３４２から図３４４を参照して、上述した第１５実施形態の変形例１について説明をする。上述した第１５実施形態では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、さらに、時短状態として、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短Ａ状態と、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短Ｂ状態と、を設定可能に構成していた。そして、時短Ａ状態が設定されている場合に、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、時短Ｂ状態が設定されるように構成することで、段階的に複数の時短状態が設定されるように構成していた。さらに、時短Ａ状態よりも時短Ｂ状態のほうが遊技者に有利な遊技状態とすることで、遊技者に対して、より有利な遊技状態が設定されるように意欲的に遊技を行わせることができるように構成していた。

【２５２８】

加えて、上述した第１５実施形態では、時短Ａ状態が設定されている場合に、第２特別図柄の抽選で小当たり当選し、その小当たり当選に基づいて大当たり遊技が実行された場合は、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成し、時短Ａ状態中に実行される大当たり遊技の実行契機によって、後の遊技内容を大きく異ならせるように構成することで、遊技の興趣を向上させていた。

【２５２９】

これに対して、本第１５実施形態の変形例１では、時短Ａ状態が設定されている場合に、大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態が設定されるように構成し、その時短Ｂ状態中に大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技終了後に時短Ａ状態が設定されるように構成している。そして、時短Ｂ状態を終了させる条件を、上述した第１５実施形態よりも成立し易くすることで、時短Ａ状態のほうが、時短Ｂ状態よりも有利な遊技状態としている点で上述した第１５実施形態と相違している。

【２５３０】

一方、時短Ｂ状態は、上述した第１５実施形態と同様に、第１特別図柄の抽選を、通常状態よりも実行され易くしているため、時短Ｂ状態は、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態としている。つまり、本変形例のパチンコ機１０は、上述した第１５実施形態と同様の構成を用いて、時短Ａ状態と、時短Ｂ状態と、を設定可能に構成し、時短Ａ状態中に大当たり遊技が実行された場合に、所定期間の引き戻しゾーンとして時短Ｂ状態を設定可

能に構成している。
【２５３１】
このように構成することで、時短Ａ状態が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合に、その大当たり遊技終了後に遊技者に最も不利な遊技状態（通常状態）が設定されるのでは無く、時短Ａ状態よりも不利ではあるが、通常状態よりは有利な時短Ｂ状態を設定することが可能となる。よって、時短Ｂ状態が設定されている間に大当たり遊技を実行し、再度時短Ａ状態が設定されることを期待しながら継続的に遊技を行わせることができる。なお、本変形例では、上述した第１５実施形態に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に対する規定内容と、時短Ｂ状態の終了条件を変更した点と、その変更点に応じた演出を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については上述した第１５実施形態の内容を参考にし、その詳細な説明を省略する。
【２５３２】
＜第１５実施形態の変形例１の演出内容について＞
次に、図３４２を参照して、本変形例のパチンコ機１０にて実行される各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。図３４２（ａ）は、時短Ａ状態（通常ラッシュ）中に実行された大当たり遊技終了時の表示画面を模式的に示した模式図であり、図３４２（ｂ）は、時短Ｂ状態（復活チャンス）中の表示画面を模式的に示した模式図である。
【２５３３】
図３４２（ａ）に示した通り、通常ラッシュ中に大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技終了後には時短Ｂ状態（復活チャンス）が設定されることを報知するためのコメントが主表示領域Ｄｍの中央部に表示される。そして、時短Ｂ状態（復活チャンス）の特別図柄変動（第１特別図柄変動）が開始されると、図３４２（ｂ）に示した通り、時短Ｂ状態（復活チャンス）が終了するまでの特別図柄変動回数として「残り１９回」が表示領域ＨＲ３１に表示され、表示領域ＨＲ３５には「役物チャレンジ高確中」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには、「残り回数中に、役物チャレンジをゲットしろ」のコメントが表示される。
【２５３４】
時短Ｂ状態が設定されると、上述した第１５実施形態のパチンコ機１０における時短Ｂ状態と同一の遊技が実行されるため、通常状態の第１特別図柄の抽選で小当たり当選した場合は、役物チャレンジの実行確率が３０％であるのに対して、時短Ｂ状態の第１特別図柄の抽選で小当たり当選した場合は、役物チャレンジの実行確率が１００％となるため、通常状態に対して、役物チャレンジの実行確率が高確率となる。よって、図３４２（ｂ）に示した通り、時短Ｂ状態が設定された場合には、役物チャレンジの実行確率が高まっている状態であることを遊技者に報知するための演出が実行される。
【２５３５】
なお、本変形例では、上述した第１５実施形態と同様に、時短Ｂ状態が設定されると、通常状態に対して、第１特別図柄の抽選が実行され易くなり、且つ、役物チャレンジが実行され易くなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１特別図柄抽選の実行のされ易さを通常状態と変えること無く（同程度となるように構成し）、役物チャレンジの実行確率のみ高めるように構成しても良い。
【２５３６】
次に、図３４３を参照して、本変形例における遊技状態の遷移状況について説明をする。図３４３は、本変形例におけるパチンコ機１０の遊技状況が遷移する流れを模式的に示したゲームフローである。本変形例のパチンコ機１０は、上述した第１５実施形態のパチンコ機１０のゲームフロー（図３１８参照）に対して、通常状態にて大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に、必ず時短Ａ状態が設定されるように構成し、時短Ａ状態にて大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に、必ず時短Ｂ状態が設定されるように構成し、時短Ｂ状態にて大当たり遊技が実行された場合は、大当たり遊技終了後に、必ず時短Ａ状態が設定されるように構成している点で上述した第１５実

施形態と相違している。
【２５３７】
さらに、時短Ｂ状態を終了させるための条件（時短終了条件）を、上述した第１５実施形態では、特別図柄変動（抽選）が９９回変動（実行）した場合を時短終了条件として設定していたのに対して、本変形例では、特別図柄変動（抽選）が２０回変動（実行）した場合を時短終了条件として設定し、時短Ｂ状態の終了条件を成立し易くしている点で相違している。それ以外の内容は、上述した第１５実施形態と同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。
【２５３８】
このように構成することで、本変形例では、大当たり遊技が実行される毎に、規則性を持たせて遊技状態を遷移させていくことが可能となり、分かり易い遊技性を遊技者に提供することができる。また、第１特別図柄の抽選が実行され易くなる時短Ｂ状態を、通常状態よりも時短Ａ状態が設定され易くなる引き戻しゾーン（復活チャンス）として用いているため、時短Ａ状態での大当たり遊技終了後に通常状態が設定されてしまう遊技性に比べて、時短Ａ状態が終了した直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができる。
【２５３９】
＜第１５実施形態の変形例１の電気的構成について＞
次に、図３４４を参照して、本変形例における電気的構成について説明をする。本変形例では、上述した第１５実施形態のパチンコ機１０の電気的構成に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂに代えて第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｐｂを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。なお、上述した相違点に基づく演出を、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示する場合において、新たな電気的構成を用いるが、音声ランプ制御装置１１３にて演出設定をする際に用いられる情報の有無判別を実行し、その有無判別の判別結果に基づいて演出内容を設定するための電気的構成については、上述した何れか各実施形態に記載されている技術思想と同一であるため、具体手な表示内容が異なったとしても、その説明を省略する。
【２５４０】
図３４４（ａ）は、本変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３４４（ａ）に示した通り、本変形例では、第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂに代えて第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｐｂを設けることで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別を上述した第１５実施形態と異ならせている。
【２５４１】
ここで、図３４４（ｂ）を参照して、第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｐｂの内容について説明をする。図３４４（ｂ）は、第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｐｂの内容を模式的に示した模式図である。図３４４（ａ）に示した通り、上述した第１５実施形態の第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂに対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別および終了条件を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。
【２５４２】
具体的には、第１特別図柄の大当たり当選時に設定される大当たり種別であって、その大当たり種別が大当たりＡ１６（１０Ｒ（ラウンド）大当たり）である場合は、当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に「時短Ａ状態」が設定され、大当たりＢ１６（１０Ｒ（ラウンド）大当たり）である場合は、当選時の遊技状態が通常状態であれば、大当たり遊技終了後に「通常状態」が設定され、時短Ａ状態、時短Ｂ状態であれば「時短Ａ状態」が設定される。
【２５４３】
また、第２特別図柄の大当たり当選時に設定される大当たり種別であって、その大当た

り種別が大当たりＣ１６（１５Ｒ（ラウンド）大当たり）である場合は、当選時の遊技状態が通常状態、或いは、時短Ｂ状態であれば「時短Ａ状態」が設定され、時短Ａ状態であれば「時短Ｂ状態」が設定される。

【２５４４】

さらに、小当たり当選した場合に設定され得る大当たり種別であって、その大当たり種別が大当たりＤ１６（１０Ｒ（ラウンド）大当たり）である場合は、当選時の遊技状態が通常状態、或いは、時短Ｂ状態であれば「時短Ａ状態」が設定され、時短Ａ状態であれば「時短Ｂ状態」が設定される。また、大当たり種別が大当たりＥ１６（１０Ｒ（ラウンド）大当たり）である場合は、当選時の遊技状態が通常状態であれば「通常状態」が設定され、時短Ａ状態であれば、「時短Ｂ状態」が設定され、時短Ｂ状態であれば「時短Ａ状態」が設定される。

【２５４５】

なお、本変形例では、時短Ａ状態が設定される場合には、その時短終了条件として、大当たり遊技が実行されること無く、特別図柄変動が１００回実行された場合に成立する時短終了条件（特図変動１００回）が設定され、時短Ｂ状態が設定される場合には、その時短終了条件として、大当たり遊技が実行されること無く、特別図柄変動が２０回実行された場合に成立する時短終了条件（特図変動２０回）が設定される。

【２５４６】

時短Ａ状態が設定されている場合は、１／２の確率で小当たりに当選する第２特別図柄の抽選が実行され易くなり、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、高確率（ほぼ１００％）で小当たり入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞する小当たり遊技（直Ｖチャレンジ）が実行されるため、通常の遊技を行っている場合には、時短終了条件が成立すること無く、大当たり遊技が実行される。一方で、時短Ｂ状態では、１／２０の確率で小当たりに当選する第１特別図柄の抽選が実行され易くなる遊技状態である。時短Ｂ状態中は、第１特別図柄の小当たり当選にて必ず役物チャレンジを実行し得る小当たり遊技が実行されるが、役物チャレンジにて球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞する確率は１／４であるため、時短Ｂ状態は、時短終了条件が時短Ａ状態よりも時短終了条件が成立し易い時短状態となる。しかしながら、時短Ｂ状態は、通常状態よりも大当たり遊技が実行され易い状態であるため、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。

【２５４７】

＜第１５実施形態における変形例２＞

次に、図３４５を参照して、第１５実施形態における変形例２について説明をする。上述した第１５実施形態では、特別図柄の抽選結果に基づいて、大当たり種別が設定されるように構成していた。具体的には、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、或いは小当たりに当選した場合に、第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂを参照して大当たり種別を選択し、大当たり遊技を実行する場合に、選択された大当たり種別に対応した大当たり遊技を実行し、大当たり遊技の終了後に、選択された大当たり種別に対応した遊技状態を設定するように構成していた。

【２５４８】

しかしながら、特別図柄の抽選結果を第１図柄表示装置３７にて表示する場合において、今回の特別図柄の抽選結果に加え、選択された大当たり種別も識別可能に表示するように構成していたため、例えば、時短状態が設定されている場合に、小当たり当選した際に第１図柄表示装置３７に表示される内容を識別することにより、今回の小当たり遊技中に球をＶ入賞口（特定領域）に入球させることで実行される大当たり遊技が遊技者に有利な大当たり遊技であるか、不利な大当たり遊技であるかを事前に把握されてしまうという問題があった。

【２５４９】

この問題を解決するために、例えば、第１図柄表示装置３７に特別図柄の抽選結果が停止表示されてから球を発射した場合には、小当たり遊技中にＶ入賞口（特定領域）へ球を

入球させることができないように遊技盤１３の構造を構成することが考えられるが、このような構成を用いることにより、限られたスペースである遊技盤１３に対して遊技性を向上させるための構成を設ける自由度に制限が掛けられてしまうという問題が生じてしまう。

【２５５０】

そこで、本変形例２では、小当たり遊技中に球が入球し得る複数の特定領域（Ｖ入賞口）を設け、球が入球した特定領域（Ｖ入賞口）に対応させて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成している。

【２５５１】

さらに、上述した遊技状態を設定するための複数の特定領域（Ｖ入賞口）を、転動装置１０６７５に流入した遊技球が入球し得る領域に配設している。このように構成することで、小当たり遊技中に球が入球した特定領域に対応させた遊技状態を設定する構成を用いた場合に、遊技者が意図的に特定の遊技状態が設定されることを狙って遊技を行うことを抑制することが可能となる。

【２５５２】

ここで、図３４５を参照して、本変形例２で用いられる転動装置１０６７５の構成について説明をする。図３４５（ａ）は、本変形例２における転動装置１０６７５を正面視した拡大図であり、図３４５（ｂ）は、本変形例２における転動装置１０６７５を平面視した拡大図である。図３４５に示した通り、本変形例２では、上述した第１５実施形態の転動装置１０６７５に対して、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂの位置と、役物ルートＶ入賞口１０６７７の位置を変更している点と、特定領域である役物ルートＶ入賞口１０６７７の数を増加している点で相違しており、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２５５３】

図３４５（ａ）、及び図３４５（ｂ）に示した通り、本変形例２では、転動装置１０６７５から排出された球が入球可能な特定領域として第１役物ルートＶ入賞口１０６７７ａと、第２役物ルートＶ入賞口１０６７７ｂと、を設けており、小当たり遊技の有効期間中に何れかの入賞口に球が入球することで、大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、上述した第１５実施形態に対して、転動装置１０６７５に流入した球が入球可能な特定領域の数を増加させている。そして、球が第１役物ルートＶ入賞口１０６７７ａに入球した場合と、第２役物ルートＶ入賞口１０６７７ｂに入球した場合とで、実行される大当たり遊技の遊技内容は同一だが、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成している。

【２５５４】

具体的には、第１役物ルートＶ入賞口１０６７７ａに球が入球した場合は、大当たり遊技終了後に時短Ａ状態が設定され、第２役物ルートＶ入賞口１０６７７ｂに球が入球した場合は、大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態が設定されるように構成している。つまり、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、大当たり遊技の内容のみ大当たり種別として選択し、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を小当たり遊技中に球が入球した特定領域（Ｖ入賞口）の種類に応じて設定するように構成している。

【２５５５】

このように構成することで、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合において、第１図柄表示装置３７に表示される表示内容によって、特別図柄の抽選結果（小当たり当選）と大当たり種別（大当たり遊技内容）を識別されたとしても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に識別されることが無いため、意図的に特定の大当たり遊技（遊技者に有利な遊技状態が設定される大当たり遊技）を狙った遊技を遊技者に行われてしまうことを確実に防止することができる。

【２５５６】

なお、本変形例２では、入球する特定領域（Ｖ入賞口）に応じて、時短状態の種別を異ならせる例について説明をしたが、これに限ること無く、入球する特定領域（Ｖ入賞口）

に応じて、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される特定領域を設けても良い。また、本変形例２では、何れの特定領域に球が入球するかを視認可能とするために、転動装置１０６７５内に複数の特定領域を設けているが、これに限ること無く、遊技者が視認困難な部位に複数の特定領域を設けても良く、例えば、上述した第１５実施形態の構成（図２７５参照）のように転動装置１０６７５に１つの役物ルートＶ入賞口１０６７７（疑似Ｖ入賞口）を設け、その疑似Ｖ入賞口に入球した球を第１流路と第２流路とに振り分ける振分手段を設け、振分手段により第１流路に振り分けられた球が、時短Ａ状態が設定される特定領域に入球し、第２流路に振り分けられた球が、時短Ｂ状態が設定される特定領域に入球するように構成しても良い。これにより、疑似Ｖ入賞口に球が入球することにより、大当たり遊技が実行されることが確定し、最終的に球が入球した特定領域に応じて、大当たり遊技終了の遊技状態が設定されることになる。この場合、疑似Ｖ入賞口に球が入球したことを検知する検知手段を設け、その検知手段が球を検知した場合に、大当たり遊技の実行条件が成立したことを示す演出として、上述した第１５実施形態のパチンコ機１０にて、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入球したことを示す演出を実行するように構成すると良い。

【２５５７】

このように構成することで、遊技者に対して、疑似Ｖ入賞口に球が入球したことに基づいて大当たり遊技が実行されたと思わせることができるため、どのタイミングで大当たり遊技終了後の遊技状態が決定されたのかを分かり難くすることができる。よって、大当たり遊技終了後にどの遊技状態が設定されるのかを予測する楽しみを提供することができる。加えて、大当たり遊技が終了するまで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者が容易に識別出来ない構成を用いる場合は、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が設定されてから、大当たり遊技が終了するまでの間（例えば、大当たり遊技中）に、設定される遊技状態を示唆する示唆演出を実行するように構成すると良い。これにより、いち早く大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を把握しようとする遊技者が実行される示唆演出を意欲的に見ることになるため、演出効果を高めることができる。

【２５５８】

なお、本変形例２では、図３４５に示した通り、異なる遊技状態が設定される割合が均等となるように各特定領域を設けているが、これに限ること無く、特定の遊技状態が設定される割合を、他の遊技状態が設定される割合よりも高く（或いは、低く）なるように、特定領域の個数や、配設位置を設定しても良い。これにより、大当たり遊技終了後に設定され易い遊技状態と、設定され難い遊技状態と、を容易に設定することができる。

【２５５９】

さらに、上述した第１４制御例のように、役物チャレンジが実行されてからの経過時間に応じて、球が入球し易い入賞口（アウト口）が可変するような構成を用いても良い。このように構成することで、役物チャレンジが実行されてからの経過時間に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、特定の遊技状態が設定され易い期間と、設定され難い期間と、を設けることができる。よって、役物チャレンジ中の球の挙動に対してより遊技者に興味を持たせることができる。

【２５６０】

＜第１５実施形態の変形例３について＞

次に、図３４６、及び図３４７を参照して、上述した第１５実施形態の変形例３について説明をする。上述した第１５実施形態では、上述した第１５実施形態では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、さらに、時短状態として、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短Ａ状態と、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短Ｂ状態と、を設定可能に構成していた。そして、時短Ａ状態が設定されている場合に、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、時短Ｂ状態が設定されるように構成することで、段階的に複数の時短状態が設定されるように構成していた。さらに、時短Ａ状態よりも時短Ｂ状態のほうが遊技者に有利な遊技状態とすることで、遊技者に対し

て、より有利な遊技状態が設定されるように意欲的に遊技を行わせることができるように構成していた。

【２５６１】

加えて、上述した第１５実施形態では、時短Ａ状態が設定されている場合に、第２特別図柄の抽選で小当たり当選し、その小当たり当選に基づいて大当たり遊技が実行された場合は、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成し、時短Ａ状態中に実行される大当たり遊技の実行契機によって、後の遊技内容を大きく異ならせるように構成することで、遊技の興趣を向上させていた。

【２５６２】

しかしながら、上述した第１５実施形態では、時短Ａ状態が設定されている遊技状態において、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、小当たり種別に関わらず、小当たり入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入球するように構成しているため、例え、設定された小当たり種別に応じて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が異なるように構成したとしても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を任意に選択することができなかった。

【２５６３】

これに対して、本変形例３では、小当たり遊技中の遊技方法によって、特定の小当たり種別が設定されている小当たり当選時のみ、小当たり遊技中に球を特定領域（Ｖ入賞口）に入球させることができるように構成している点で上述した第１５実施形態と相違している。このように構成することで、遊技者が任意に大当たり遊技終了後の遊技状態を選択することができるため、遊技者の所望する遊技を行わせることにより遊技の興趣を向上させることができる。

【２５６４】

ここで、図３４６を参照して、本変形例３におけるパチンコ機１０の構成について説明をする。図３４６は、本変形例３におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。本変形例３のパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第１５実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３に対して、遊技盤１３の左側領域に、第２小当たり用入賞装置１１６５０を設けている点で相違し、それ以外は同一である。なお、同一の構成には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２５６５】

第２小当たり用入賞装置１１６５０は、小当たり遊技が実行される場合に球が入球可能な開放状態と、その開放状態よりも球が入球し難い閉鎖状態と、に予め定められた可変パターンで移行する入賞装置であって、第２開閉扉１１６５０ｂが遊技盤１３側に埋没することで開放状態となり、遊技盤１３側から突出することで閉鎖状態となるように構成している。

【２５６６】

この第２小当たり用入賞装置１１６５０は、小当たり遊技が実行されていない状態では閉鎖状態となり、球が入賞し得ないように構成されている。第２開閉扉１１６５０ｂは、小当たり用入賞装置１０６５０に設けられている開閉扉１０６５０ｂと同一の駆動源によって、同一タイミングで可変制御される部材であって、駆動源からの駆動力に応じて作動する作動部材（図示せず）によって、開閉扉１０６５０ｂと連結している連結部材である。つまり、小当たり遊技が実行されると、小当たり遊技の動作シナリオに基づいて、開閉扉１０６５０ｂと第２開閉扉１１６５０ｂとが、同一タイミングで開閉されるため、小当たり用入賞装置１０６５０と、第２小当たり用入賞装置１１６５０と、は、同一タイミングで開放状態と閉鎖状態とに可変される入賞装置となる。

【２５６７】

第２小当たり用入賞装置１１６５０の内部には、球が入球することにより大当たり遊技の実行契機となる第２直Ｖ入賞口１１６５７と、球を第２小当たり用入賞装置１１６５０の外部へと排出する第２アウト口１１６５４と、が設けられており、さらに、第２小当たり用入賞装置１１６５０に入賞した球が第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球可能な開状態と

、第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球すること無く、第２アウト口１１６５４に入球可能な閉状態とに可変動作される第２可動片１１６５３と、が設けられており、第２可動片１１６５３は、小当たり遊技の開始を契機に予め定められた動作パターンで作動するように構成されている。

【２５６８】

詳細な動作パターンについては、図３４７を参照して後述するが、本変形例３では、小当たり種別が小当たりＡである場合に実行される小当たり遊技では、第２小当たり用入賞装置１１６５０に入賞した球が第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球することが無く、小当たり種別が小当たりＢである場合に実行される小当たり遊技では、第２小当たり用入賞装置１１６５０に入賞した球が第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球し得るように、開閉扉１０６５０ｂ、第２開閉扉１１６５０ｂの動作パターン、及び、第２可動片１１６５３の動作パターンが規定されている。また、上述した第１５実施形態と同様に、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球は、小当たり種別に関わらず、直Ｖ入賞口１０６５７に入球し得るように構成されている。

【２５６９】

このように構成することで、大当たり遊技終了後に、時短Ｂ状態が設定されることを所望する遊技者は、時短Ａ状態が設定されている状態で小当たり当選した場合（第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合）に、遊技方法を、右打ち遊技から左打ち遊技へと切り替えて、第２小当たり用入賞装置１１６５０に球を入賞させるための小当たり遊技を実行するだけで、大当たり遊技の終了後に時短Ｂ状態が設定される小当たりＢに対応する小当たり遊技のみ球を特定領域である第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球させることが可能となる。

【２５７０】

これにより、遊技者が所望する遊技状態が設定される小当たり遊技が実行されている場合のみ、大当たり遊技を実行することができるため、遊技者が所望する遊技状態を遊技者が任意に選択して設定することができる。よって、遊技者が積極的に遊技に参加することによる遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５７１】

また、小当たり用入賞装置１０６５０の開閉扉１０６５０ｂと、第２小当たり用入賞装置１１６５０の第２開閉扉１０６５０ｂと、を同一の駆動源を用いて同一タイミングで可変させるように構成しているため、新たな入賞装置を設けたとしても、パチンコ機１０に新たな駆動源を設ける必要が無く、コスト削減を図ることができる。また、小当たり用入賞装置１０６５０と、第２小当たり用入賞装置１１６５０とで、開放状態となる期間が同一であることから、小当たり遊技中に何れの入賞装置を狙う遊技を行ったとしても、小当たり遊技中に入賞させることができる球数を同一にすることができるため、賞球の払出数において遊技者に有利不利が発生することが無い。

【２５７２】

なお、詳細な説明は省略するが、本変形例３では、１回の小当たり遊技が実行された場合に、小当たり用入賞装置１０６５０と、第２小当たり用入賞装置１１６５０とが共に開放状態となるように構成しているため、何れの入賞装置にも球を入賞させることが可能となるため、各入賞装置に入賞した球数を累積した累積値を用いて、小当たり遊技の終了条件の成立の有無を判別するように構成している。よって、例えば、小当たり遊技の終了条件として、小当たり遊技中の入賞数が１０個に到達した場合に成立する終了条件を設定した場合において、小当たり遊技が開始された直後は右打ち遊技によって小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させ、入賞した球数が所定個数（例えば、８個）に到達した場合に、遊技方法を左打ち遊技へと切り替え、第２小当たり用入賞装置１１６５０に球を入賞させる遊技を行ったとしても、１回の小当たり遊技中に過剰に球が入賞装置に入賞してしまう事態を抑制することができる。

【２５７３】

なお、詳細な図示は省略しているが、第２小当たり用入賞装置１１６５０の内部にも、

小当たり用入賞装置１０６５０と同様に、球の通過を検知する検知手段としての検知センサが複数設けられており、例えば、第２小当たり用入賞装置１１６５０に球が入賞したことを検知するための第２入球センサ、球が閉状態の第２可動片１１６５３を通過したことを検知するための第２通過センサ、球が閉状態の第２可動片１１６５３によってアウト口１１６５４に向けて流下したことを検知する第２排出センサが設けられている。このように、第２小当たり用入賞装置１１６５０内の球の挙動も、上述した第１５実施形態の小当たり用入賞装置１０６５０と同様に判別可能に構成することで、第２小当たり用入賞装置１１６５０内で発生する遊技異常状態を確実に判別することができる。

【２５７４】

次に、図３４７を参照して、本変形例３における第２特別図柄の小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技（特２小当たり遊技）中の回転体１０６５２、可動片１０６５３、第２可動片１１６５３、開閉扉１０６５０ｂ，１１６５０ｂの動作内容について説明をする。図３４７は、特２小当たり遊技中の各種装置の動作内容を模式的に示したタイミングチャートである。図３４７に示した通り、特２小当たり遊技として小当たりＡ（特２小当たりＡ）が設定された場合と、小当たりＢ（特２小当たりＢ）が設定された場合とでは、開閉扉１０６５１ａ，１０６５１ｂが開状態となるタイミングを異ならせており、特２小当たりＡが設定される小当たり遊技では、オープニング期間（５．５秒）、ラウンド期間（１秒）、エンディング期間（４．５秒）が小当たりシナリオとして規定されており、特２小当たりＢが設定される小当たり遊技では、オープニング期間（６．５秒）、ラウンド期間（１秒）、エンディング期間（３．５秒）が小当たりシナリオとして規定されている。

【２５７５】

そして、回転体１０６５２は、小当たり種別に関わらず、小当たり遊技が開始されてから、５．５秒経過後に初期状態（横向き状態）から作動し、作動状態（上向き状態）を３．５秒間維持（第１作動）し、その後、初期状態（横向き状態）が２．５秒間維持するように作動し、再度、作動状態（上向き状態）を５秒間維持（第２作動）するように動作制御される。また、可動片１０６５３は、小当たり遊技が開始されてから、６秒経過後に、閉状態から開状態へと作動し、開状態を４．５秒間維持し、その後、閉状態となるように動作制御され、第２可動片１１６５３は、小当たり遊技が開始されてから、６．７秒経過後に閉状態から開状態へと１秒間作動し、その後、閉状態となるように動作制御される。

【２５７６】

このように小当たり遊技中の各種装置の動作パターンが設定されている本変形例３では、例えば、特２小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０を狙う右打ち遊技が行われると、特２小当たりＡの小当たり遊技が実行された場合も、特２小当たりＢの小当たり遊技が実行された場合も、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が上向き状態（第１作動中）の回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留され、第１作動が終了したタイミングで第２流路１０６５１ｂ（図３４６参照）へ排出され、開状態である可動片１０６５３を通過し、直Ｖ入賞口１１６５７に入球する。なお、具体的な時間経過については、上述した第１３実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２５７７】

つまり、本変形例３では、特２小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０を狙う右打ち遊技を行った場合には、設定されている小当たり種別に関わらず、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入球するため、小当たり当選した場合に確実に大当たり遊技を実行させることが可能となるように構成している。よって、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態に関わらず、いち早く大当たり遊技を実行させたいと考えている遊技者は、特２小当たり遊技中に右打ち遊技を行うことになる。

【２５７８】

一方、特２小当たり遊技中に第２小当たり用入賞装置１１６５０を狙う左打ち遊技が行われると、特２小当たりＡの小当たり遊技、即ち、特定領域に球を入球させることで、大当たり遊技終了後に時短Ａ状態が設定される大当たり遊技の実行契機となる小当たり遊技

が実行された場合には、第２小当たり用入賞装置１１６５０内に入球した球が、閉状態中の第２可動片１１６５３によって第２アウト口１１６５４へと誘導される。つまり、特２小当たりＡの小当たり遊技は、第２小当たり用入賞装置１１６５０を狙う左打ち遊技によって、球を第２小当たり用入賞装置１１６５０内に入賞させることができるが、小当たり遊技中に球を特定領域である第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球させることができないように構成している。

【２５７９】

これに対して、特２小当たりＢの小当たり遊技、即ち、特定領域に球を入球させることで、大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態が設定される大当たり遊技の実行契機となる小当たり遊技が実行された場合には、第２小当たり用入賞装置１１６５０内に入球した球が開状態中の第２可動片１１６５３を通過し、第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球するように構成している。つまり、特２小当たりＢの小当たり遊技は、第２小当たり用入賞装置１１６５０を狙う左打ち遊技によって、球を第２小当たり用入賞装置１１６５０内に入賞させることができ、さらに、小当たり遊技中に球を特定領域である第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球させることができるように構成している。

【２５８０】

このように構成することで、時短Ｂ状態が設定されることを所望する遊技者は、時短Ａ状態中に小当たり当選した場合、小当たり遊技を左打ち遊技で行うことで、確実に時短Ｂ状態を設定させることができる。なお、本変形例３では、時短Ａ状態が設定される大当たり遊技が実行され得る特２小当たりＡ、時短Ｂ状態が設定される大当たり遊技が実行され得る特２小当たりＢの何れにおいても、小当たり遊技中に球を特定領域に入球させることが可能な小当たり用入賞装置１０６５０と、時短Ｂ状態が設定される大当たり遊技が実行され得る特２小当たりＢのみ、小当たり遊技中に球を特定領域に入球させることが可能な第２小当たり用入賞装置１１６５０と、を設け、遊技者が大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を選択可能に構成しているが、遊技者が遊技状態を選択し得る構成であれば、これ以外の構成を用いても良く、例えば、時短Ａ状態が設定される大当たり遊技が実行され得る特２小当たりＡのみ、小当たり遊技中に球を特定領域に入球させることが可能な第３小当たり用入賞装置を設けても良い。

【２５８１】

さらに、本変形例３では、遊技方法を右打ちから左打ちへと変更することにより、遊技者に大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を選択可能に構成しているが、遊技方法の変更内容はこれに限ること無く、例えば、遊技盤１３の右側領域に、強右打ち領域と、弱右打ち領域との２つの遊技領域を形成し、一方の領域を流下した球が他方の領域を流下することが無いように構成し、各領域に異なる入賞装置を設けるように構成しても良い。このように構成することで、各入賞装置を近傍に配設することが可能となるため、同一の駆動源によって駆動される各入賞装置の開閉扉を容易に連結させることができる。

【２５８２】

また、本変形例３では、小当たり遊技中に球を入賞させる入賞装置を異ならせることにより任意の遊技状態が大当たり遊技終了後に設定される構成を用いているが、これに限ること無く、一の入賞装置のみで、遊技者が大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を任意に選択できるように構成しても良い。この場合、例えば、１回の小当たり遊技を前半期間と、後半期間に分け、各期間にて球が入賞装置に入賞し得るように開閉扉を開閉制御する。そして、入賞装置内に設けられた可動片の動作タイミングに対応させて、各小当たり種別に対応させた開閉扉の開放タイミングを設定することにより、時短Ａ状態が設定される大当たり遊技が実行され得る特２小当たりＡが実行された場合は、小当たり遊技の前半期間に入賞装置に入賞した球が特定領域に入球し得るように構成し、時短Ｂ状態が設定される大当たり遊技が実行され得る特２小当たりＢが実行された場合は、小当たり遊技の後半期間に入賞した球が特定領域に入球し得るように構成すると良い。

【２５８３】

このように構成することで、一の入賞装置に対して、球を入賞させるタイミングを異な

らせるだけで、遊技者が所望する遊技状態を大当たり遊技終了後に設定させることが可能となる。よって、遊技者に遊技方法を選択させること無く、球の発射タイミングを異ならせるだけで所望の遊技状態を選択させることができるため、遊技方法を変更するという煩わしさを遊技者に与えることを無くすことができる。

【２５８４】

次に、図３４８を参照して、本変形例３の演出内容について説明をする。図３４８は、本変形例３において、時短Ａ状態中に小当たり当選し、小当たり遊技が実行される場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。

【２５８５】

図３４８に示した通り、時短Ａ状態中に小当たりに当選すると、小当たり遊技の遊技方法を遊技者に選択させるための選択画面が表示される。具体的には、主表示領域Ｄｍが中央部分で左右に区画され、主表示領域Ｄｍの右側には右打ち遊技を示す矢印画像ＹＧ２が表示され、主表示領域Ｄｍの左側には左打ち遊技を示す矢印画像ＹＧ１が表示される。

【２５８６】

そして、左打ち遊技を行った場合の遊技内容として表示領域ＨＲ９に、大当たり期待度が右打ち遊技よりも低く、大当たり遊技が実行された場合における時短状態の継続期待度が高いことを示すコメントが表示される。

【２５８７】

このように選択画面を表示することにより、小当たり遊技中に実行する遊技方法に応じてどのような遊技結果が提供されるのかを遊技者が事前に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【２５８８】

また、主表示領域Ｄｍの右側には、右打ち遊技によって球がＶ入賞し得る開放期間、即ち、小当たりＡの開放期間と小当たりＢの開放期間とを合算した期間に対応したタイムゲージ２８１１が表示領域ＨＲ４０に表示され、時間経過に応じて残期間表示態様２８１１ａが減少するように表示されている。

【２５８９】

一方、主表示領域Ｄｍの左側には、左打ち遊技によって球がＶ入賞し得る開放期間、即ち、小当たりＢの開放期間に対応したタイムゲージ２８１１Ｚが表示領域ＨＲ４０Ｚに表示され、時間経過に応じて残期間表示態様２８１１ｚａが減少するように表示される。

【２５９０】

このように、Ｖ入賞し得る開放期間を遊技者に報知することで、遊技者により分かり易い遊技を実行させることができる。

【２５９１】

＜第１６実施形態＞

次に、図３４９から図３５４を参照して、第１６実施形態について説明をする。上述した第１３実施形態から１５実施形態では、通常状態で小当たり当選し、小当たり遊技が実行される場合において、遊技盤１３の右側領域に設けられた小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させる遊技を行わせるための右打ち遊技案内表示（図２８２（ｂ）参照）を行うことで、遊技者に分かり易い遊技を提供するものであった。

【２５９２】

しかしながら、上述した右打ち遊技案内表示は、小当たり遊技が実行されることを遊技者に把握させることは可能だが、どのタイミングで小当たり用入賞装置１０６５０が球を入球させ易い開放状態となるのかを遊技者に把握させることができないという問題があった。また、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることができる期間の残期間を遊技者に把握させることができないため、確実に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させるために、遊技者が不必要に右打ち遊技を行ってしまうという問題があった。

【２５９３】

これに対して、本第１６実施形態では、小当たり遊技が実行される場合において、小当

たり用入賞装置１０６５０が開放状態となる期間を遊技者に報知することができるように構成している。このように構成することで、効率良く球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させることができる。

【２５９４】

また、上述した第１３実施形態のように、１回の小当たり遊技として、小当たり用入賞装置１０６５０を、一旦開放状態（連続して開放させる状態）とした後に、所定期間の閉鎖状態とし、その後再度開放状態（連続して開放させる状態）とする小当たり遊技、即ち、１回の小当たり遊技中に、開放前半期間と、開放後半期間と、が設定された小当たり遊技を実行する場合には、小当たり遊技中に、小当たり用入賞装置１０６５０が球を入賞させ難い閉鎖状態となる期間が発生してしまうため、図２８２（ｂ）に示した右打ち遊技案内表示では、遊技者がより不必要に球を発射させてしまうという問題があった。

【２５９５】

これに対して、本第１６実施形態では、実行される小当たり遊技の種別に基づいて、前半期間における開放状態の残期間と、後半期間における開放状態の残期間と、を分けて遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行されると、まず、前半期間に設定される開放状態の期間（残期間）が報知され、その前半期間中に球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞しなかった場合は、後半期間の開始に基づいて、後半期間に設定される開放状態の期間（残期間）が報知される。これにより、小当たり用入賞装置１０６５０の動作パターンとして、小当たり遊技中に所定期間の閉鎖状態が設定される動作パターンが設定される場合であってとしても、遊技者に小当たり用入賞装置１０６５０が開放状態となる期間（残期間）を、確実に報知することができる。

【２５９６】

さらに、上述した第１３実施形態から第１５実施形態では、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留可能に構成しており、小当たり遊技が開始されてから所定期間経過後（例えば、３．５秒後）に、貯留部１０６５２ａに貯留していた球を下流側へと排出させる動作を実行するように構成している。このように、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させた球が所定期間貯留させる構成を用いたパチンコ機１０では、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球を貯留させることができれば良く、どのタイミングで貯留部１０６５２ａに球を貯留させたとしても、遊技者に何ら影響が無いため、いち早く球を貯留部１０６５２ａに貯留させようとする意欲が低下するものであった。

【２５９７】

これに対して、本第１６実施形態では、球が貯留部１０６５２ａに貯留されたことが判別されたタイミングにおける小当たり用入賞装置１０６５０の開放状態の残期間に基づいて演出態様を異ならせるように構成し、いち早く球を貯留部１０６５２ａに貯留させたほうが遊技者に有利となる演出態様が設定され易くなるように構成している。これにより、遊技者に対して、いち早く球を貯留部１０６５２ａに貯留させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【２５９８】

加えて、本第１６実施形態では、球が貯留部１０６５２ａに貯留された後、所定期間経過後（１秒後）に、貯留された球が下流側に排出されるまでの残期間を遊技者に報知するための第２残期間報知を実行するように構成している。これにより、貯留部１０６５２ａに貯留された球が下流側に排出される過程を遊技者に分かり易く報知することができる。さらに、上述した第２残期間報知の報知態様は、球が貯留部１０６５２ａに貯留されたタイミングに応じて可変設定されるように構成しており、いち早く球が貯留部１０６５２ａに貯留された場合に、遊技者に有利となる情報を示す報知態様が設定されるように構成している。これにより、遊技者に対して、いち早く球を貯留部１０６５２ａに貯留させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【２５９９】

また、本第１６実施形態では、小当たり種別に応じて、小当たり用入賞装置１０６５０

の動作パターン（開閉扉１０６５０ｂの動作シナリオ）が異なる小当たり遊技を実行可能に構成しており、例えば、上述した第１３実施形態のように、前半期間の開放状態期間が終了した後、所定期間（例えば、１．９秒）の閉鎖状態期間を経て、後半期間の開放状態期間が設定される小当たり種別と、小当たり遊技中に所定期間（例えば、１．９秒）よりも短い期間の閉鎖状態期間が設定される小当たり種別と、を有している。

【２６００】

このように複数の動作パターンで小当たり遊技が実行される場合において、小当たり遊技中に所定期間（例えば、１．９秒）以上の閉鎖状態期間が設定される小当たり遊技に対しては、その閉鎖状態期間が設定されるよりも前の開放状態期間（第１開放期間）と、閉鎖状態期間が設定された後の開放状態期間（第２開放期間）と、に分けて、遊技者の開放期間を報知するための案内表示を実行し、小当たり遊技中に所定期間（例えば、１．９秒）未満の閉鎖状態期間が設定される小当たり遊技に対しては、閉鎖状態期間の前後に設定される開放状態期間（全開放期間）を報知するための案内表示を実行するように構成している。

【２６０１】

このように構成することで、短い間隔で複数回の開放状態が設定される小当たり遊技が実行された場合において、開放状態が終了する毎に案内表示が期間の終了を表示してしまい、遊技者に分かり難い表示が実行されてしまうことを抑制することができる。また、上述した全開放期間を報知するための案内表示を実行する場合には、小当たり遊技期間の全期間を示すタイムゲージを表示し、そのタイムゲージの更新状況に応じて、小当たり用入賞装置１０６５０が開放状態である期間を遊技者に視認させることができるように構成している。これにより、短い間隔で複数回の開放状態が設定される小当たり遊技が実行された場合であっても、今回の小当たり遊技期間中に、どの程度の開放期間が設定されるのかを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２６０２】

＜第１６実施形態における演出内容について＞

次に、図３４９から図３５１を参照して、本第１６実施形態のパチンコ機１０で実行される特徴的な演出内容について説明をする。図３４９（ａ）は、通常状態中に小当たり遊技が実行されている場合に表示される表示内容の一例を示した模式図であって、図３４９（ｂ）は、小当たり遊技における第１開放期間が終了した場合に表示される表示内容の一例を示した模式図であって、図３５０（ａ）は、小当たり遊技における第２開放期間が開始された場合に表示される表示内容の一例を示した模式図である。また、図３５０（ｂ）は、短い間隔で開放状態が設定される第２小当たり遊技が実行されている場合に表示される表示内容の一例を示した模式図である。

【２６０３】

図３４９（ａ）に示した通り、小当たり遊技が実行されると、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍに右打ち遊技を案内する矢印アイコン２８１０が表示され、その下の表示領域ＨＲ４０にて、第１開放期間（小当たり遊技の前半期間に設定される球が入賞し易い状態が設定される期間）を示すタイムゲージ２８１１と、第１開放期間の残期間を示す残期間表示態様２８１１ａと、が表示される。

【２６０４】

残期間表示態様２８１１ａは、タイムゲージ２８１１上を右端から左端側へと減少表示するように構成しており、第１開放期間が設定された直後は、タイムゲージ２８１１の全てが残期間表示態様２８１１ａ（図３４９（ａ）では塗りつぶし）で表示され、第１開放期間が終了する際には、タイムゲージ２８１１の左端まで移動した残期間表示態様２８１１ａが非表示となるように構成している。つまり、タイムゲージ２８１１上において残期間表示態様２８１１ａで示されている期間が、第１開放期間の残期間を示すための表示態様となり、タイムゲージ２８１１上において残期間表示態様２８１１ａで示されていない期間が、第１開放期間の経過期間を示すための表示態様となる。

【２６０５】

このように構成することにより、小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０が球を入賞可能な開放状態となる期間を遊技者に分かり易く報知することができる。

【２６０６】

次に、第１開放期間中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させなかった場合は、図３４９（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ４０には、第１開放期間が終了したことを示す表示態様が表示され、矢印アイコン２８１０が消去される。そして、小当たり遊技中の遊技方法が正常では無いことを遊技者に報知するための注意表示が表示領域ＨＲ４１に表示される。

【２６０７】

なお、図３４９（ｂ）の表示が実行される期間は、小当たり遊技中における閉鎖状態期間であり、後に、第２開放期間が設定される状態であることから、表示領域ＨＲ２２には、小当たり遊技中であることを示す右打ちの案内表示が継続して実行され、副表示領域Ｄｓには小当たり遊技を案内するための「右打ちしてアタッカーを狙え」のコメントが継続表示される。また、表示領域ＨＲ２２に表示される案内表示の表示態様が強調表示されて実行される。

【２６０８】

次に、小当たり遊技中に第２開放期間が設定されると、図３５０（ａ）に示した通り、小当たり遊技で、球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させることが可能な開放状態が再度設定されたこと（第２開放期間が設定されたこと）を、示すための表示が実行される。この第２開放期間は、小当たり遊技中に設定される最後の開放状態であるため、主表示領域Ｄｍに「ラストチャンス」のコメントが表示され、矢印アイコン２８１０が第１開放期間よりも強調された表示態様（図３５０（ａ）では、塗りつぶし）で表示される。そして、表示領域ＨＲ４０には、第２開放期間を示すタイムゲージ２８１１と、その残期間表示態様２８１１ａが表示される。

【２６０９】

このように、小当たり遊技中に実行される小当たり用入賞装置１０６５０の開放動作として、所定期間（例えば、１．９秒）の間隔を空けて複数回の開放状態が設定されるように小当たり用入賞装置１０６５０の開放動作が設定される小当たり遊技が実行される場合において、各開放状態（開放期間）に対応させて開放期間および、その開放期間の残期間を表示するように構成することで、遊技者に対して、右打ち遊技によって発射された球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞するタイミングを分かり易く報知することができる。

【２６１０】

さらに、現在設定されている開放期間が、今回の小当たり遊技における最後の開放期間であることを、遊技者に報知することで、小当たり遊技中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させるように意欲的に遊技を行わせることができる。また、１回目の開放期間を報知する報知態様（図３４９（ａ）参照）よりも、２回目（最後）の開放期間を報知する報知態様（図３５０（ａ）参照）のほうが、強調した態様で報知されるため、遊技者に対して危機感を持たせて右打ち遊技を行わせることができる。

【２６１１】

次に、小当たり遊技中に実行される小当たり用入賞装置１０６５０の開放動作として、複数回の開放状態が設定される間隔が所定期間（例えば、１．９秒）未満となるように小当たり用入賞装置１０６５０の開放動作が設定される小当たり遊技（第２小当たり遊技）が実行される場合には、図３５０（ｂ）に示した報知態様が表示される。図３５０（ｂ）に示した通り、第２小当たり遊技が実行される場合には、開放期間を報知するための開放期間表示態様として、第２小当たり遊技中に設定される全ての開放期間を対象とした開放期間表示態様が表示領域ＨＲ４０に表示される。

【２６１２】

具体的には、小当たり遊技の全期間の長さに対応したタイムゲージ２８１１が表示され、残期間表示態様２８１１ａが、小当たり遊技の進行に応じて右端から左端側へと減少表

示される。そして、タイムゲージ２８１１の下方に開放状態が設定される開放期間を示す表示態様として、第１開放期間表示２８１２ａと、第２開放期間表示２８１２ｂとが「チャンス」の文字と共に表示される。

【２６１３】

このように、第１開放期間と第２開放期間とが短い間隔で設定される小当たり遊技（第２小当たり遊技）が実行される場合には、上述した図３４９（ａ）から図３５０（ａ）に示した期間表示、即ち、各開放期間に対応させた期間表示を実行してしまうと、期間終了表示（図３４９（ｂ）参照）と、期間開始表示（図３５０（ａ）参照）とが頻繁に切り替え表示されてしまい、遊技者に分かり難い表示が実行されてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題が発生する虞があるため、本実施形態では、図３５０（ｂ）に示した通り、小当たり遊技の全期間を示す期間表示を実行し、その期間表示を用いて開放期間が設定される期間を遊技者に報知するように構成している。これにより、遊技者に対して、開放期間が設定される期間を分かり易く報知することが可能となる。

【２６１４】

次に、図３５１を参照して、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留された場合に実行される表示内容について説明をする。図３５１（ａ）は、小当たり遊技中において貯留部１０６５２ａに球が貯留されたことを示す表示内容の一例を示した模式図であって、図３５１（ｂ）は、貯留部１０６５２ａに球が貯留された後であって、貯留部１０６５２ａに貯留された球が第２流路１０６５１ｂへと排出されるまでの残期間を示すための第２残期間表示の一例を示した模式図である。

【２６１５】

図３５１（ａ）に示した通り、小当たり遊技の開放期間中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させ、その入賞した球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに、球が貯留されたことを示す「スタンバイＯＫ」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓに、「貯留完了」のコメントが表示される。そして、表示領域ＨＲ４０では、タイムゲージ２８１１の残期間表示態様２８１１ａの更新が停止し、その下方に、残期間表示態様２８１１ａの領域の大きさ（長さ）に対応した領域を用いた予告表示態様２８１５として「チャンス」の文字が表示される。

【２６１６】

このように、本実施形態では、球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されたと判別した時点における開放期間の残期間に応じて予告表示態様２８１５の表示態様（表示領域、及び、表示内容）を異ならせるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させるタイミングによって、予告表示態様２８１５の表示態様を可変させることができるため、小当たり遊技中における小当たり用入賞装置１０６５０への球の入賞タイミングを可変させる楽しみを遊技者に提供することができる。

【２６１７】

さらに、本実施形態では、小当たり遊技が開始されてからなるべく早いタイミングで球を回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留させたほうが、貯留部１０６５２ａに球が貯留した時点における開放期間の残期間が長くなり、予告表示態様２８１５の表示領域が大きくなるように構成し、予告表示態様２８１５の表示領域が大きくなるほど、予告表示態様の表示内容として遊技者に有利となる情報が表示され易くなるように構成している。これにより、遊技者に対して、小当たり遊技中にいち早く球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させるよう意欲的に遊技を行わせることができる。

【２６１８】

図３５１（ａ）の表示が実行されてから所定期間（１秒）が経過すると、小当たり遊技の開放期間の残期間表示が、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留された球が第２流路１０６５１ｂへと排出されるまでの残期間を示す第２残期間表示へと切り替えて表示される。具体的には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ４１に、

回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留された球が第２流路１０６５１ｂへと排出されるまでの残期間を示すタイムゲージ２８２１が表示され、時間経過に応じて残期間表示態様２８２１ａが更新表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、現在の小当たり遊技の状況が、貯留部１０６５２ａに貯留された球が排出されることを待機する「排出待機中」のコメントが表示される。

【２６１９】

そして、タイムゲージ２８２１の表示領域の大きさに対応させた第２予告表示態様２８２５が表示される。この第２予告表示態様２８２５は、今回の小当たり遊技において実行される大当たり遊技の内容を示唆する予告内容が設定されるものであり、タイムゲージ２８２１の表示領域の大きさ（長さ）に対応した予告内容が設定されるように構成しており、図３５１（ｂ）に示した例によれば、第２予告表示態様２８２５として「大チャンス」の文字が表示される。上述した通り、タイムゲージ２８２１の表示領域の大きさ（長さ）は、小当たり遊技中に球をいち早く回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留させたほうが、球が貯留部１０６５２ａに貯留されてから排出されるまでの期間（待機期間）が長くなり、タイムゲージ２８２１の表示領域の大きさ（長さ）も長くなるように構成している。よって、遊技者に対して、小当たり遊技中にいち早く球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させるよう意欲的に遊技を行わせることができる。

【２６２０】

＜第１６実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３５２から図３５４を参照して、本第１６実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理について説明する。まず、図３５２を参照して、本第１６実施形態における演出更新処理１７（Ｓ２００９１）について説明する。図３５２は、演出更新処理１７（Ｓ２００９１）の内容を示したフローチャートである。演出更新処理１７（Ｓ２００９１）は、上述した第１３実施形態における演出更新処理１５（図３０２のＳ４１９１参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理１５（図３０２のＳ４１９１参照）に対して、案内期間表示の更新コマンドを設定する処理を追加する点で相違する。その他の処理については、同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【２６２１】

演出更新処理１７（Ｓ２００９１）では、まず、上述した第１３実施形態における演出更新処理１５（図３０２のＳ４１９１参照）のＳ４５００１～Ｓ４５００４と同一の処理を実行し、次に、案内表示期間の更新コマンドを設定する（Ｓ４５１０１）。そして、上述した第１３実施形態における演出更新処理１５（図３０２のＳ４１９１参照）Ｓ４５００５の処理を実行し、本処理を終了する。

【２６２２】

次に、図３５３を参照して、本第１６実施形態における当たり関連処理１７（Ｓ４３１７１）について説明する。図３５３は、当たり関連処理１７（Ｓ４３１７１）の内容を示したフローチャートである。当たり関連処理１７（Ｓ４３１７１）は、上述した第１３実施形態における当たり関連処理１５（図３０３のＳ４３０７１参照）に代えて実行する処理であり、当たり関連処理１５（図３０３のＳ４３０７１参照）に対して、案内期間表示コマンドを設定する処理と状況コマンド処理（Ｓ４４１５２）とを追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【２６２３】

当たり関連処理１７（Ｓ４３１７１）では、まず、上述した第１３実施形態におけるＳ４４０４～Ｓ４４０８と同一の処理を実行し、次に、小当たり用オープニングコマンドを受信したか判別する（Ｓ４４００１）。小当たり用オープニングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４４００１：Ｙｅｓ）経過期間カウンタ２２３ｍａの値を１にセットし、小当たり遊技開始を示すための表示用オープニングコマンドを設定する（Ｓ４４０５２）。次に、当選した小当たり種別に対応する案内期間表示コマンドを設定し（Ｓ４４１５１）、本処理を終了する。

【２６２４】
一方、Ｓ４４００１の処理において、小当たり用オープニングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４４００１：Ｎｏ）、小当たり用遊技状況コマンドを受信したか判別する（Ｓ４４０５３）。小当たり用遊技状況コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４４０５３：Ｙｅｓ）、状況コマンド処理を実行し（Ｓ４４１５２）、本処理を終了する。
【２６２５】
次に、図３５４を参照して、本第１６実施形態における当たり関連処理１７（図３５３Ｓ４３１７１参照）の一処理である状況コマンド処理（Ｓ４４１５２）について説明する。図３５４は、状況コマンド処理（Ｓ４４１５２）の内容を示したフローチャートである。
【２６２６】
状況コマンド処理（４４１５２）では、まず、貯留を示すコマンドを受信したか判別する（Ｓ２０１０１）。貯留を示すコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２０１０１：Ｙｅｓ）、貯留完了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２０１０２）、案内期間表示の残期間を算出する（Ｓ２０１０３）。次に、Ｓ２０１０３の処理において算出した残期間と小当たり種別とに基づいた予告表示態様を設定する（Ｓ２０１０４）。そして、Ｓ２０１０４の処理において設定した予告表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２０１０５）、経過期間カウンタ２２３ｍａの値の読み出しを実行する（Ｓ２０１０６）。
【２６２７】
次に、Ｓ２０１０６の処理において読み出した経過期間カウンタ２２３ｍａの値に基づいて、球排出期間までの残期間を算出する（Ｓ２０１０７）。そして、算出した残期間に対応する第２案内期間表示態様を設定し（Ｓ２０１０８）、Ｓ２０１０８の処理において設定した第２案内期間表示態様を１秒後に示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２０１０９）、その他受信したコマンドに応じ表示用コマンドを設定し（Ｓ２０１１０）、本処理を終了する。一方、Ｓ２０１０１の処理において、貯留を示すコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２０１０１：Ｎｏ）、Ｓ２０１０２～Ｓ２０１０９の処理をスキップし、上述したＳ２０１１０の処理を実行し、そのまま本処理を終了する。
【２６２８】
以上、説明をした通り、本第１６実施形態では、判別手段（特別図柄抽選）の判別結果（抽選結果）が特定の判別結果（小当たり当選）であることに基づいて、可変入球手段（小当たり用入賞装置１０６５０）を、球が入賞し難い閉状態（開閉扉１０６５０ｂが閉鎖している状態）と、入賞し易い開状態（開閉扉１０６５０ｂが開放している状態）とに所定の可変パターンで可変制御させる特典遊技（小当たり遊技）が実行される場合において、球を可変入球手段へと入球させるための遊技方法（右打ち遊技）を案内するための案内表示（右打ち報知）に加え、可変入球手段が開状態となる期間（開放期間）を遊技者に報知可能に構成している。これにより、小当たり遊技中において、右打ち遊技を行うタイミングを遊技者に把握させることが可能となるため、小当たり遊技中に効率の良い右打ち遊技を実行させることができる。
【２６２９】
なお、上述した可変入球手段が開状態となる開放期間とは、実際に、可変入球手段が開状態となる期間に対応させて設定しても良いし、短期間（例えば、０．２秒）の閉状態を挟んで、可変入球手段の開状態が複数回設定される場合において、連続して設定される複数回の開状態に対応させて１つの開放期間を設定しても良い。つまり、小当たり遊技中において、遊技者が右打ち遊技によって発射した球が、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞し難い状態と、入賞し易い状態と、を判別し、入賞し易い状態に対応する期間を開放期間として設定するように構成すれば良い。
【２６３０】
また、実際に可変入球手段が開状態となる期間に対して、右打ち遊技によって発射された球が小当たり用入賞装置１０６５０に到達するまでの時間を考慮した開放期間を設定す

るように構成しても良く、例えば、右打ち遊技によって発射された球が小当たり用入賞装置１０６５０に到達するまでに要する期間が、１秒である場合には、可変入球手段が開状態となる期間よりも１秒早いタイミングを開放期間と設定するように構成すると良い。これにより、第３図柄表示装置８１に表示された開放期間表示に基づいて右打ち遊技を実行した場合に、右打ち遊技によって発射された球を、開状態中の小当たり用入賞装置１０６５０へと到達させ易くすることができる。

【２６３１】

本実施形態では、可変入球手段が開状態となる全ての期間を対象として、開放期間を設定し、設定された開放期間、及び、開放期間の残期間を遊技者に報知するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、開放期間として球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させることが困難な短時間（例えば、０．３秒）が設定される開放期間については、遊技者に報知しないように構成しても良い。これにより、球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞し難い状況（短時間の開状態設定）となる開放期間に対して右打ち遊技を行わせることを抑制することができる。よって、第３図柄表示装置８１に表示された開放期間表示に基づいて右打ち遊技を実行した場合に、右打ち遊技によって発射された球を、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させ易くすることができる。

【２６３２】

また、本実施形態では、可変入球手段が開状態となった場合に、開放期間表示を実行するように構成しているが、これに限ること無く、可変入球手段が開状態となるよりも前に、後に実行される開状態に対応させた開放期間表示を実行するように構成しても良い。これにより、実際の可変入球手段が開状態となるよりも前に、開放期間表示を実行することができるため、遊技者に余裕を持たせて右打ち遊技を行わせることができる。

【２６３３】

さらに、本第１６実施形態では、可変入球手段が開状態となる期間（開放期間）を遊技者に報知する場合において、開放期間が設定される残期間も合わせて遊技者に報知するように構成している。これにより、報知される開放期間の残期間に合わせて、右打ち遊技の実行の可否を判別しながら遊技者に遊技を行わせることができる。よって、遊技者に技量に合わせた遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２６３４】

また、本第１６実施形態では、１回の小当たり遊技中に、可変入球手段が開状態となり易い期間が２回到来する小当たり遊技を少なくとも実行可能に構成している。そして、小当たり遊技が実行されてから最初に到来する可変入球手段が開状態となり易い期間（第１開放期間）と、次に到来する可変入球手段が開状態となり易い期間（第２開放期間）と、のそれぞれに対応させて開放期間表示を実行するように構成している。

【２６３５】

このように構成することで、１回の小当たり遊技中に、球を可変入球手段に入球させ易い期間と、入球させ難い期間とが繰り返し設定される場合において、球を可変入球手段に入球させ易い期間のみを確実に報知することができ、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させるための右打ち遊技を効率良く実行させることができる。なお、本実施形態では、１回の小当たり遊技中に可変入球手段が開状態となり易い期間が２回到来する小当たり遊技の動作パターンを用いているが、可変入球手段が開状態となり易い期間が３回以上到来するような小当たり遊技の動作パターンを設定しても良い。

【２６３６】

さらに、本実施形態では、複数回の開放期間の間に設定される可変入球手段に球を入球させ難い閉状態の期間の長さに応じて、開放期間表示の表示態様を異ならせる様に構成しており、閉状態の期間が所定期間（例えば、１．９秒）よりも短い場合は、その閉状態の前に設定される開放期間と、後に設定される開放期間とを含めた期間を開放期間として設定し、開放期間表示を実行するように構成している。このように構成することで、開放期間表示の終了と、開始とが煩雑になり遊技者に分かり難い演出が実行されることを抑制することができる。

【２６３７】
本第１６実施形態では、小当たり遊技中に可変入球手段（小当たり用入賞装置１０６５０）に入賞した球を所定期間（最大３秒）貯留可能な貯留手段（回転体１０６５２）を有しており、貯留手段が貯留可能な状態（回転体１０６５２が作動し上向きの状態）にて小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を貯留可能に構成している。そして、球が貯留手段に貯留されると、貯留期間が経過し、貯留状態が解除されるまでの残期間を遊技者に報知可能に構成している。
【２６３８】
このように構成することで、小当たり遊技中の遊技の進行状況を遊技者に容易に把握させることが可能となる。よって、小当たり遊技の貯留期間が設定されている場合に、遊技が進行しなくても安心しながら小当たり遊技を実行することができる。
【２６３９】
＜第１５実施形態の構造変形例＞
次に、図３５５から図３５７を参照して、第１５実施形態の構造変形例について説明をする。図３１４から図３１７を参照して上述した通り、第１５実施形態では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において、第１特別図柄の抽選が実行され易い状態（時短Ｂ状態）と、第２特別図柄の抽選が実行され易い状態（時短Ａ状態）と、を設定するために、振分入賞装置２００７０（第１作動口２００７３ａ、第２作動口２００７３ｂ）、及び、作動役物（第１作動役物２００６４ｂ１、第２作動役物２００６４ａ１）を設けていた。
【２６４０】
図３１６を参照して上述した通り、第１５実施形態のパチンコ機１０で用いられる振分入賞装置２００７０の構成では、切換弁２００７２が何れの状態（第１切換状態、第２切換状態）に位置している場合であっても、何れかの作動口（第１作動口２００７３ａ、第２作動口２００７３ｂ）に球が入球し得る状態となるため、通常状態が設定されている場合において、右打ち遊技を行い、振分入賞装置２００７０へと球を流入させる遊技が行われる虞があった。
【２６４１】
上述した第１５実施形態のパチンコ機１０では、通常状態中、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている間に右打ち遊技を行ったとしても、球が振分入賞装置２００７０へと流入し難くなるようにゲート式電動役物２０６４０ａ（図３１６参照）を構成し、さらに、万が一、通常状態中に球が振分入賞装置２００７０へと流入したとしても、通常時に左打ち遊技が行われる場合よりも遊技者に有利な特典（例えば、通常状態中の左打ち遊技によって実行される第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる第２特別図柄抽選の実行）が付与されることが無いように構成しているため、上述した切換弁２００７２を用いたとしても通常状態中に左打ち遊技を行わせることができるものであった。
【２６４２】
しかしながら、上述した第１５実施形態では、通常状態中に右打ち遊技が行われたとしても、振分入賞装置２００７０へと球を流入させないようにしたり、振分入賞装置２００７０に球が流入した場合に遊技者に有利な特典が付与されないようにするために、特殊な構造を用いる必要があり、遊技盤１３という限られたスペースの中において演出効果を高めるためのその他の構造物や、遊技性を高めるためのその他の構造物を配設する自由度が低下してしまうという問題があった。
【２６４３】
また、図３１６に示した通り、上述した第１５実施形態で用いた切換弁２００７２の構成では、切換弁２００７２がスライド変位する場合、具体的には、第１流路２００７５ａを塞ぐ第２切換状態から、第２流路２００７５ｂを塞ぐ第１切換状態へと切換弁２００７２がスライド変位する場合において、隔壁２００７０ａと、切換弁２００７２のうち隔壁２００７０ａと対向する対向面との間に形成されたスペース（球流路）が隔壁２００７０ａと切換弁２００７２の対向面との平行状態を維持したまま狭くなるため、振分入賞装置

２００７０内を流下する球の流下状況と、切換弁２００７２のスライド変位状況によっては、上述したスペースにて球が詰まる虞があった。

【２６４４】

これに対して、本構造変形例では、上述した切換弁２００７２に代えて、上述した通常状態中において球が振分入賞装置２００７０へと流入することを防止（抑制）するための部材（遮蔽部材２０１７３（図３５６参照））と、切換弁２００７２とは異なる構造で形成された切換弁２０１７２（図３５６参照）と、を設け、普通図柄の当たり当選に基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて遮蔽部材と、切換弁２０１７２上述した第１５実施形態のパチンコ機１０にて発生し得る問題を解決するように構成している。なお、それ以外の構成は上述した第１５実施形態と同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２６４５】

次に、図３５６を参照して、本構造変形例の具体的な内容について説明をする。図３５６は、本構造変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３のうち、振分入賞装置２００７０の近傍を拡大した模式図である。

【２６４６】

図３５６に示した通り、本構造変形例では、上述した第１５実施形態に対して、遮蔽部材２０１７３を追加した点と、切換弁２００７２に代えて切換弁２０１７２を設けた点とで相違し、それ以外は同一である。遮蔽部材２０１７３は、通常時、即ち、普図当たり遊技による動作制御が実行されていない状態では、振分入賞装置２００７０に向けて形成される流入経路内に突出した状態（規制状態）となり、球が振分入賞装置２００７０へと流入し得ないように構成している。また、遮蔽部材２０１７３によって流下が阻害された球が釘Ｋ３と隔壁２００７０ａとの間の領域を流下し得る位置に設けられている。

【２６４７】

そして、普図当たり遊技が開始されると、所定の動作パターンに基づいて、振分入賞装置２００７０に向けて形成される流入経路から退避した状態（退避状態）となり、球が振分入賞装置２００７０へと流入可能な状態となるように可変可能に構成されている。また、詳細な説明は図３５７を参照して後述するが、この遮蔽部材２０１７３は、通常状態中に実行される普図当たり遊技にてゲート式電動役物２０６４０ａが誘導状態（球がゲート式電動役物２０６４０ａの上面を転動可能な状態）となる期間（普図当たり遊技の開始から０．１秒間）は規制状態を位置するように動作制御される。

【２６４８】

このように構成することにより、通常時、即ち、普図当たり遊技による動作制御が実行されていない状態では、球が振分入賞装置２００７０へと流入することを確実に防止することができる。さらに、通常状態中に普図当たり遊技が実行されたとしても、誘導状態に位置するゲート式電動役物２０６４０ａに衝突し、その跳ね返りによって振分入賞装置２００７０に向けて移動する球が振分入賞装置２００７０へと流入することを確実に防止することができる。

【２６４９】

次に、切換弁２０１７２は、第１流路２００７５ａと、第２流路２００７５ｂとを隔てる隔壁の頂点部を中心軸として回動可能に構成される可変部材であって、普図当たり遊技の開始に基づいて、球が第１流路２００７５ａを流下可能な第１状態（図３５６にて実線で示した状態）と、第２流路２００７５ｂを流下可能な第２状態（図３５６にて破線で示した状態）と、に切り換わるように動作制御されるものである。

【２６５０】

この切換弁２０１７２は、第１流路２００７５ａと、第２流路２００７５ｂとを隔てる隔壁の頂点部を中心軸として回動するように構成しているため、第１状態と第２状態とに切り換え動作される場合において、隔壁２００７２ａと切換弁２０１７２との間のスペース（流下領域）が平行状態を維持すること無く狭くなる。よって、上述した第１５実施形態にて用いられた切換弁２００７２のスライド変位動作に対して、振分入賞装置２００７

０内で球詰まりが発生し難くすることができる。
【２６５１】
次に、図３５７を参照して、本構造変形例における時短状態中の普図当たり遊技にて実行される各種装置の動作内容について説明をする。図３５７は、時短状態中の普図当たり遊技にて実行される各種装置の動作内容を模式的に示したタイミングチャートである。なお、本構造変形例は、上述した第１５実施形態に対して、切換弁２００７２に代えて切換弁２００１７２を動作させる点と、遮蔽板２０１７３に対する動作制御を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。
【２６５２】
切換弁２０１７２は、第１５実施形態の切換弁２００７２と同一の内容で動作制御されるものであって、普図当たり遊技が開始されてから１．５秒間、第１流路２００７５ａに球が流下可能な第１状態を維持し、その後、第２流路２００７５ｂに球が流下可能な第２状態へと切り換えられ、その第２状態を３秒間継続した後に、第１状態へと切り換えられる動作制御が実行される。
【２６５３】
遮蔽板２０１７３は、普図当たり遊技が開始されてから０．１秒間閉鎖状態（規制状態）を維持し、その後、開放状態（退避状態）へと可変し、その開放状態（退避状態）を１．５秒間維持した後に、閉鎖状態（規制状態）へと可変する動作制御が実行される。
【２６５４】
図示は省略するが、本構造変形例では、通常状態中に普図当たり遊技が実行された場合には、普図当たり遊技が開始されてから０．１秒間の開放状態が設定される開放パターンでゲート式電動役物２０６４０ａが動作制御されるように構成している。よって、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、ゲート式電動役物２０６４０ａが誘導状態となる０．１秒間の間に球が振分入賞装置２００７０へと流入し得る状況が発生した場合であっても、遮蔽板２０１７３が閉鎖状態（規制状態）を維持しているため、球が振分入賞装置２００７０へと流入することを確実に防止することができる。
【２６５５】
なお、本構造変形例では、遮蔽板２０１７３の動作パターンとして、普図当たり遊技が開始されてから０．１秒間、即ち、通常状態中の普図当たり遊技においてゲート式電動役物２０６４０ａが誘導状態となっている間、規制状態を維持する動作パターンを用いているが、通常状態中に実行される普図当たり遊技によって誘導状態となるゲート式電動役物２０６４０ａと衝突した球が振分入賞装置２００７０へと流入し得る期間が経過するまで（例えば、普図当たり遊技が開始されてから０．３秒が経過するまで）、規制状態を維持するように構成しても良い。これにより、通常状態中に球が振分入賞装置２００７０へと流入する事態をより確実に防止することができる。
【２６５６】
この場合、普図当たり遊技が開始されてから遮蔽板２０１７３が開放状態（退避状態）となるまでの期間を必要以上に長く設定してしまうと、時短状態中に実行される普図当たり遊技における振分入賞装置２００７０への球の流入が阻害されてしまうため、遮蔽板２０１７３が規制状態を維持する期間を、ゲート式電動役物２０６４０ａの上面を転動した球が振分入賞装置２００７０へと流入するのに要する期間（図３１５のｔｚ１に相当）よりも短くなるように設定すると良い。このように構成することで、通常状態中に球が振分入賞装置２００７０へと流入することを防止しながら、時短状態中に球を振分入賞装置２００７０へと効率良く流入させることができる。
【２６５７】
なお、上述した第１５実施形態、及び本構造変形例では、振分入賞装置２００７０へと流入した球が入球可能な作動口（第１作動口２００７３ａ、第２作動口２００７３ｂ）を切り換えるための切換弁２００７２、２００１７２を常時一定の動作パターンで動作させる例について示したが、これに限ること無く、例えば、設定されている遊技状態（時短種別）に応じて異なる動作パターンで切換弁２００７２，２００１７２を作動させる動作パ

ターンを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、時短種別に応じて普図当たり遊技の動作パターン（ゲート式電動役物２０６４０ａの開放パターン）を異ならせること無く、時短種別に応じて球が入球可能な作動口（第１作動口２００７３ａ、第２作動口２００７３ｂ）を容易に切り換えることが可能となる。また、ゲート式電動役物２０６４０ａの開放パターンによって、現在設定されている時短種別が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

【２６５８】

さらに、上述した第１５実施形態、及び本構造変形例では、異なる時短種別が設定されている場合であっても、普図当たり遊技においてゲート式電動役物２０６４０ａが誘導状態となる期間の合計が１．５秒となるように各開放パターンを設定しているが、時短種別に応じてゲート式電動役物２０６４０ａが誘導状態となる合計期間の長さを異ならせても良いし、誘導状態へと可変される回数を異ならせても良い。

【２６５９】

＜第１６実施形態の演出変形例について＞

次に、図３５８を参照して、上述した第１６実施形態の演出変形例について説明をする。上述した第１６実施形態では、小当たり遊技が実行される場合に実行される案内報知として、小当たり遊技中に遊技者が球を発射させるべき遊技領域を遊技者に案内するための右打ち報知に加え、小当たり遊技が実行されることにより球が入球し難い閉鎖状態から球が入球し易い開放状態へと可変制御される可変入球手段（小当たり用入賞装置１０６５０）が開放状態となる期間（残期間）を遊技者に示唆する開放期間報知を実行するように構成していた。

【２６６０】

さらに、１回の小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０が複数回開放状態となる開放パターンで小当たり遊技が実行される場合には、その複数回の開放状態が設定される間隔（インターバル期間）に基づいて、開放期間報知の対象を異ならせるように構成しいていた。具体的には、上述したインターバル期間の長さが１．９秒よりも長い場合は、インターバル期間の前に設定される第１開放状態の期間（第１開放期間）と、インターバル期間経過後に設定される第２開放状態の期間（第２開放期間）と、で別々の開放期間報知を実行するように構成し、インターバル期間の長さが１．９秒以下である場合は、上述した第１開放状態の期間と、第２開放状態の期間と、を１の開放期間として開放期間報知を実行するように構成していた。

【２６６１】

上述した第１６実施形態では、小当たり遊技中に遊技者が右打ち遊技を行わなかった場合における救済措置として第２開放期間を設定しているため、第１開放期間に対応する開放期間報知が実行されている場合（図３４９（ａ）参照）には、次いで、第２開放期間が設定されることを遊技者に事前に報知するものではなかった。

【２６６２】

これに対して、例えば、図３１１や図３１３を参照して上述したように、１回の小当たり遊技中において、小当たり用入賞装置１０６５０が複数回開放状態となる開放パターンが設定され、第１開放期間中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させる場合と、第２開放期間中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させる場合とで、小当たり遊技における遊技内容を異ならせることが可能なパチンコ機１０では、上述した第１６実施形態で用いた開放期間報知を用いたとしても、今回の小当たり遊技にて小当たり用入賞装置１０６５０が何回開放状態となるのかを遊技者に事前に報知することができず、小当たり遊技を遊技者に十分に楽しませることができないものであった。

【２６６３】

これに対して、本演出変形例では、第１開放期間に対応する開放期間報知の実行中に、第１開放期間よりも後に設定される第２開放期間の存在を遊技者に事前に報知可能な事前報知演出を実行するように構成している。このように構成することで、今回実行されている小当たり遊技の遊技内容をいち早く認識することができる。

【２６６４】
また、例えば、第１開放期間中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させる場合と、第２開放期間中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させる場合とで、異なる内容の小当たり遊技（例えば、直Ｖチャレンジと役物チャレンジ）が実行されるように構成しているパチンコ機１０であれば、第１開放期間が終了するよりも前に、今回の小当たり遊技において第２開放期間が設定されることを把握することができるため、遊技者に小当たり遊技の内容を選択させ易くすることができる。
【２６６５】
ここで、本演出変形例では、小当たり遊技中に実行される小当たり用入賞装置１０６５０の第１開放期間中に球を入賞させた場合に第１小当たり遊技（直Ｖチャレンジ）が実行され、第２開放期間中に球を入賞させた場合に第２小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行される小当たり遊技（特定小当たり遊技）が実行される場合における演出内容について説明をする。なお、本演出変形例では、特定小当たり遊技にて実行される演出内容についてのみ説明をし、それ以外の内容（遊技盤１３の構成、各主制御装置の制御内容）については、上述した各実施形態に用いられる内容を適宜選択して用いているため、その詳細な内容の説明を省略する。
【２６６６】
まず、図３５８を参照して、本演出変形例において実行される演出表示のうち、特徴的な表示内容について説明をする。図３５８（ａ）では、第１開放期間、及び第２開放期間が設定される小当たり遊技中であって、第１開放期間中に表示される表示内容の一例を示した模式図である。なお、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容のうち、上述した第１５実施形態と同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２６６７】
図３５８（ａ）に示した通り、本演出変形例では、小当たり遊技の第１開放期間中に、右打ち遊技を案内するための矢印アイコン２８１０が表示される。本演出変形例では、第１開放期間中に球を入賞させた場合に第１小当たり遊技として直Ｖチャレンジが実行されるため、矢印アイコン２８１０に、入賞時に実行される小当たり遊技の種別を示す「直」のマークが付されている。これにより、第１開放期間中に球を入賞させた場合に直Ｖチャレンジが実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。
【２６６８】
さらに、残期間表示態様２８１１ａが所定の残期間を示すと、主表示領域Ｄｍの下方側から表示領域ＨＲ４５が徐々に範囲を広げるように表示される。この表示領域ＨＲ４５は、次に実行される第２開放期間に関する情報が表示されるものであり、図３５８（ａ）に示した状態では、今回の小当たり遊技にて第２開放期間が設定されることを示す情報として矢印アイコンの一部のみが表示されている。また、第２開放期間が後に設定されることを遊技者に報知するために「待機中」の文字が表示領域ＨＲ４５に表示される。
【２６６９】
なお、図３５８（ａ）に示した状態において、球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させると、球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａ（図２７０参照）に貯留され、図３５１（ａ）に示した表示画面が表示される。この場合、第１開放期間における球の入賞により第１小当たり遊技（直Ｖチャレンジ）が実行されることが確定するため、第２開放期間に対して表示される表示領域ＨＲ４５の表示内容が消去される。
【２６７０】
一方、図３５８（ａ）に示した状態から球を入賞させること無く、所定時間経過すると、図３５８（ｂ）に示した表示内容が表示される。図３５８（ｂ）は、第１開放期間の終了直前において表示される表示内容の一例を示した模式図である。図３５８（ｂ）に示した通り、残期間表示態様２８１１ａが示す第１開放期間の残期間が減少すると、第１開放期間に対応して表示される矢印アイコン２８１０、タイムゲージ２８１１が徐々に縮小表示され、次に設定される第２開放期間に対応した情報が表示される表示領域ＨＲ４５が徐

々に拡大表示される。

【２６７１】

図３５８（ｂ）に示した状態では、矢印アイコン２８１５の全体が表示され、第２開放期間中に球を入賞させた場合に第２小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行されることを示すための「役」のマークが表示される。さらに、第２開放期間に対応するタイムゲージ２８１５ａも表示される。

【２６７２】

このように、第１開放期間が終了するよりも前に、次に設定される第２開放期間の情報を表示することにより、遊技者に対して第１開放期間中に球を入賞させるのか、第２開放期間中に球を入賞させるのかを選択させ易くすることができるため、遊技者に分かり易い遊技を行わせることができる。

【２６７３】

また、第１開放期間の残期間が減少するほど、次に設定される第２開放期間に対する情報量を増加させることにより、第１開放期間中のどのタイミングで球を入賞させるのかを遊技者に考えさせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、このような演出表示を用いる場合には、例えば、小当たり遊技が開始されてから第１期間（例えば、２秒）経過後に第１開放期間（例えば、３秒）が設定され、その後、第２開放期間が設定される第１小当たり動作パターンと、小当たり遊技が開始されてから第１期間（例えば、２秒）経過後に第１開放期間（例えば、３秒）が設定され、その後、第２開放期間が設定されない第２小当たり動作パターンと、を実行可能に構成すると良く、上述した第１小当たり動作パターンに基づく小当たり遊技が実行される場合も、第２小当たり動作パターンに基づく小当たり遊技が実行される場合も、第１開放期間中の演出表示として図３５８（ａ）に示した演出表示を実行するように構成すると良い。

【２６７４】

つまり、第１開放期間中の表示演出として、表示領域ＨＲ４５に表示される内容が、次に第２開放期間が設定されることを報知するものでは無く、第２開放期間が設定されない場合も含むように構成すると良い。この場合、第１開放期間の残期間が所定期間未満（例えば、２秒未満）となった場合に、第２開放期間が設定されないことを遊技者に報知するように構成すると良い。

【２６７５】

また、本演出変形例では、第２開放期間中に球を入賞させた場合に第２小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行される場合、即ち、各開放期間に対して実行され得る小当たり遊技内容が固定されている場合を示したが、これに限ること無く、第２開放期間中に球を入賞させた場合に、第１小当たり遊技（直Ｖチャレンジ）が実行される小当たりと、第２小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行される小当たりと、何れの遊技も実行されない小当たりと、を設けても良い。

【２６７６】

上述した第１６実施形態、及び演出変形例では、小当たり遊技中に設定される開放期間として第１開放期間と第２開放期間の２つの開放期間が設定される場合について説明をしたが、小当たり遊技中に設定される開放期間の数を３以上に設定しても良い。また、上述した第１６実施形態、及び演出変形例では、小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０が開放状態となる開放期間を遊技者に報知する演出表示について説明をしたが、これに限ること無く、小当たり用入賞装置１０６５０が閉鎖状態となる閉鎖期間を遊技者に報知する演出表示として、上述した各内容を用いても良い。

【２６７７】

また、上述した第１６実施形態、及び演出変形例では、小当たり用入賞装置１０６５０の開放状態に対応する期間を開放期間として設定し、設定された開放期間に対応する開放期間報知を実行するように構成しているが、実行されている開放期間報知の報知態様に基づいて、遊技者が開放期間を予測可能なものであれば良く、例えば、実際に開放状態となる期間よりも、開放期間を長く設定したり、短く設定したりしても良い。加えて、開放期

間報知の実行タイミングは、小当たり用入賞装置１０６５０が開放状態となったタイミングでも良いし、小当たり遊技が開始されたタイミングでも良い。また、小当たり遊技が開始されてから所定期間経過後に実行するように構成しても良い。

【２６７８】

さらに、上述した第１６実施形態、及び演出変形例では、小当たり遊技中に設定される開放期間に基づく演出について説明をしたが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選にて大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技中に設定される開放期間に対して上述した案内報知を実行しても良いし、普通図柄の抽選にて当たりに当選した場合に実行される普図当たり遊技中に設定される開放期間に対して上述した案内報知を実行しても良い。

【２６７９】

＜第１５実施形態の制御変形例＞

次に、図３５９から図３６３を参照して、第１５実施形態の制御変形例について説明をする。本制御変形例では、上述した第１５実施形態の制御内容のうち、電断時、及び立ち上げ時に実行される制御処理の内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２６８０】

上述した第１５実施形態では、小当たり遊技中に停電が発生し主制御装置１１０の制御処理を正常に継続することが出来ない場合に、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球の状況（小当たり遊技の遊技状況）に応じて、電源断時処理（図３３６参照）や小当たり中復帰処理１６（図３３１参照）の制御内容を異ならせることで、遊技の不具合、即ち、小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が、電源断中に特定領域（Ｖ入賞口）に入球してしまう事態を抑制するように構成している。

【２６８１】

これに対して、本制御変形例では、上述した制御内容としてより詳細な制御を実行するように構成した点で相違している。具体的には、停電時（電断時）における小当たり用入賞装置１０６５０に入球した球の状況と、復電時（立ち上げ時）における球の状況と、を比較し、比較した結果が正常状態であるかエラー状態であるかを判別し、その判別結果に基づいた処理を実行するように構成している。これにより、より詳細な処理を実行することができる。

【２６８２】

また、本制御変形例のパチンコ機１０は、上述した内容の制御処理を実行するために、停電等により外部装置からの電源供給が遮断された（電断状態になった）と判別した場合に、一時的にパチンコ機１０の各種制御処理のうち、一部の処理のみを電断状態中も継続して実行可能とするための内部電源（バックアップ電源）を、電源装置１１５（図８参照）に設けており、電源断時処理において、所定条件が成立したと判別された場合に、内部電源を用いた電断中制御を実行可能に構成している。そして、電断中制御として、小当たり用入賞装置１０６５０内に設けられ、球の通過を検知可能な各種検知手段の検知動作と、その検知手段の検知結果を記憶する記憶処理と、を電断中制御として実行可能に構成している。

【２６８３】

このように、電断中においても球の流下状況（通過状況）を検知可能に構成することにより、電断時の状況と、復電時の状況とを容易に比較することが可能となる。なお、本制御変形例では、上述した構成を用いて、電断中における球の移動（流下）を検知することにより復電時の状況を判別可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、復電後に小当たり用入賞装置１０６５０内の球の状況を検知可能に構成し、その検知結果に基づいて復電時の状況を判別するように構成しても良い。この場合、電断時と復電時とで球が移動していない（小当たり用入賞装置１０６５０内の所定位置に位置している球が、電断時と復電時とで移動していない）場合においても、復電時における球の状況を判別する必要があるため、球の通過を検知するための検知手段（例えば、近接センサ）以外に、球の

存在を検知するための検知手段（例えば、重量検出手段）を設け、球の重みを検知可能に構成すると良い。

【２６８４】

次に、図３５９を参照して、本制御変形例において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容について説明をする。図３５９（ａ）は、小当たり遊技中に電断状態となった後に、電源投入された場合のエラー状態を示すための表示画面であって、図３５９（ｂ）は、小当たり遊技中に電断状態となった後に、電源投入された場合の正常状態を示すための表示画面である。なお、図３５９に示した表示画面を表示するための詳細な表示制御内容については、上述した図１６に示した表示画面を表示するための制御と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２６８５】

図３５９（ａ）に示した通り、電源投入時（復電時）にエラー状態であると判別されると、その旨を示す表示態様として「エラーが発生しました係員をお呼び下さい」のコメントが電源投入画面の主表示領域Ｄｍに表示され、副表示領域Ｄｓには、現在の状況を示す「復帰時エラー発生」のコメントが表示される。これにより、エラーが発生したことを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２６８６】

また、図３５９（ｂ）に示した通り、電源投入時（復電時）が正常状態であると判別されると、その旨を示す表示態様として「小当たり遊技が再開されますご注意下さい」のコメントが電源投入画面の主表示領域Ｄｍに表示され、副表示領域Ｄｓには、現在の状況を示す「正常復帰中」のコメントが表示される。これにより、途中で中断された小当たり遊技が正常に復帰することを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２６８７】

なお、図３５９に示した表示例では、電源投入画面において、エラー復帰、及び正常復帰を示す表示態様を表示するように構成しているが、これに限ること無く、電源投入画面の表示期間を経過した後に、表示するように構成しても良い。また、表示期間を長く設定するために、正常状態で復帰した場合であっても、小当たり遊技の再開タイミングを遅延させるための遅延処理を実行し、小当たり遊技が復帰することを遊技者に認識させてから小当たり遊技が再開させるように構成しても良い。

【２６８８】

＜第１５実施形態の制御変形例の電気的構成について＞

次に、図３６０及び図３６１を参照して、本制御変形例における電気的構成について説明をする。本制御変形例では、上述した第１５実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の一部構成、及びＲＡＭ２０３の一部構成を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２６８９】

図３６０（ａ）は、本制御変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図３６０（ａ）に示した通り、本制御変形例では、第１５実施形態に対して復電時状況選択テーブル２０２ｎｎを設けた点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２６９０】

ここで、復電時状況選択テーブル２０２ｎｎの内容について、図３６０（ｂ）を参照して説明をする。図３６０（ｂ）は、復電時状況選択テーブル２０２ｎｎに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この復電時状況選択テーブル２０２ｎｎは、電断時の球の状況と、復電時の球の状況と、を比較して現在の状況（復電時の状況）が正常状態であるかエラー状態であるかを選択（判別）するためのデータテーブルであって、後述する小当たり中復帰処理Ａ（図３６３のＳ１９０５１参照）が実行される場合に参照される。

【２６９１】

この復電時状況選択テーブル２０２ｎｎでは、後述する電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納されている電断時状況と、内部電源を用いて実行される電断中制御によってＲＡＭ２０３のその他メモリエリアが有する記憶手段（電断中記憶エリア）に記憶された情報に基づいて判別される復電時状況と、が参照される。

【２６９２】

このように構成することで、小当たり遊技中に電断状態が発生した場合における様々な状況と、復電時における様々な状況との組合せによって復電時の状況が正常であるか異常であるかを選択することができるため、より精度の高い異常判別を行うことができる。

【２６９３】

この復電時状況選択テーブル２０２ｎｎに規定されている内容について具体的に説明をすると、まず、電断状態が発生すると、上述した遊技状況設定処理（図２９９）により、設定された遊技状況（球の状況）を遊技状況格納エリア２０３ｍｉから読み出し、読み出した情報に基づいて、小当たり用入賞装置１０６５０に球が入賞している状態として、球が転動装置１０６７５（図３１４参照）に球が入賞していない未進入状態、転動装置１０６７５（図３１４参照）に存在している（存在し得る）進入状態、それ以外の状態の３つの状態に判別し、その判別結果を電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納する。

【２６９４】

電断状態中は、内部電源を用いた電断中制御が実行され、電断中に小当たり用入賞装置１０６５０内に設けられた各検知手段（検知センサ）が球の通過を検知し、その検知結果が電断中記憶エリアに記憶される。そして、復電時において、電断中記憶エリアに記憶された情報（各検知手段の検知結果）と、電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納された情報とに基づいて現在の状況（未進入、進入、Ｖ通過、アウト通過）を判定（判別）する。

【２６９５】

そして、電断時状況が「未進入」で、復電時状況が「未進入」、或いは「進入」である場合は「正常」が選択され、「Ｖ通過」、或いは「アウト通過」である場合は「エラー（異常）」が選択される。また、電断時状況が「進入」である場合は、復電時状況が何れの状況であっても「正常」が選択される。また、電断時状況が「その他」で、復電時状況が「未進入」、或いは「進入」である場合は「エラー」が選択され、「Ｖ通過」、或いは「アウト通過」である場合は、状況判別が行われない。

【２６９６】

次に、図３６１を参照して、本制御変形例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の電気的構成について説明をする。図３６１は、本制御変形例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した模式図である。図３６１に示した通り、本制御変形例では、上述した第１５実施形態に対して、電断時状況格納エリア２０３ｎｎを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２６９７】

電断時状況格納エリア２０３ｎｎは、小当たり遊技中に電断状態が発生した場合において、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球の状況（流下状況）を記憶しておくための記憶エリアであって、後述する電源断時処理Ａ（Ｓ１９００２）にて設定された電断時の状況が記憶されるものである。

【２６９８】

＜第１５実施形態の制御変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３６２、及び図３６３を参照して、主制御装置１１０の制御処理内容について説明をする。本制御変形例では、上述した第１５実施形態に対して、電源断時に実行される処理（電源断時処理）の内容と、小当たり中復帰処理１６（図３３１参照）の内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【２６９９】

まず、図３６２を参照して、電源断時処理Ａ（Ｓ１９００２）の内容について説明をす

る。この電源断時処理Ａ（Ｓ１９００２）は、上述した第１５実施形態にて実行される電源断時処理（図３３６のＳ１００００２参照）に対して、電源断時における小当たり用入賞装置１０６５０内の球の状況を記憶するための処理を実行する点で相違している。

【２７００】

電源断時処理Ａ（Ｓ１９００２）が実行されると、まず、上述した電源断時処理（図３３６のＳ１００００２参照）と同一のＳ１８０１～Ｓ１８０３の処理を実行し、その後、遊技状態格納エリア２０３ｍｉから現在の小当たり遊技状況を読み出す（Ｓ１９０１１）。そして、読み出した小当たり遊技状況が「待機状況」、或いは「貯留待ち状況」であるかを判別し（Ｓ１９０１２）、「待機状況」、或いは「貯留待ち状況」であると判別した場合は（Ｓ１９０１２：Ｙｅｓ）、回転体１０６５２を上向き（回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球を貯留することができない状態）で停止し（Ｓ１９０１３）、電断時状況を「未進入」に設定し、電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納する（Ｓ１９０１４）。

【２７０１】

つまり、電源断時処理Ａ（Ｓ１９００２）が実行されるタイミングが、小当たり遊技中であって、球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞していない状態、球が小当たり入賞装置１０６５０に入賞したが回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに到達していない状態、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されている状態では、回転体１０６５２の作動を停止し、即ち、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されている球が小当たり用入賞装置１０６５０の下流側へと排出されることを停止したうえで、球が転動装置１０６７５に流入し得ない「未進入」状態として電断時の状況を設定する。

【２７０２】

次に、Ｓ１９０１４の処理を終えた場合、或いは、１９０１２の処理において、読み出した小当たり遊技状況が「待機状況」、或いは「貯留待ち状況」では無いと判別した場合（Ｓ１９０１２：Ｎｏ）は、次に、Ｓ１９０１５の処理へ移行する。

【２７０３】

Ｓ１９０１５の処理では、読み出した小当たり遊技状況が「役物通過状況」、即ち、転動装置１０６７５に球が流入した状態であるかを判別し（Ｓ１９０１５）、「役物通過状況」であると判別した場合は（Ｓ１９０１５：Ｙｅｓ）、電断時状況を「進入」に設定し、電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納する（Ｓ１９０１６）。そして、電断状態となった場合でも、小当たり用入賞装置１０６５０内の各検知センサによる球の通過検知と、その通過検知結果を電断中記憶エリアに記憶するための処理と、を実行するために内部電源供給の開始を設定し（Ｓ１９０１７）、本処理を終了する。

【２７０４】

一方、Ｓ１９０１５の処理において、「役物通過状況」では無いと判別した場合、例えば、球が直Ｖ入賞口１１６５７に向けて流下している「直Ｖ通過状況」である場合には（Ｓ１９０１５：Ｎｏ）、電断時状況を「その他」に設定し、電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納し（Ｓ１９０１８）、Ｓ１９０１７の処理へ移行する。なお、Ｓ１９０１８の処理では、Ｓ１９０１４の処理において既に電断時状況格納エリア２０３ｎｎに電断時状況が格納されている場合には、新たな電断時状況を設定すること無く処理を終了するように構成している。

【２７０５】

また、Ｓ１８０１の処理で小当たり中フラグ２０３ｅａがオンでは無い（Ｓ１８０１：Ｎｏ）、即ち、現在が小当たり遊技中では無い。或いは、Ｓ１８０２の処理でＶ通過フラグ２０３ｅｃがオンである（Ｓ１８０２：Ｙｅｓ）、即ち、小当たり遊技にて球が特定領域（Ｖ入賞口）に入球した後であると判別した場合は、電断中に球の通過を監視する必要が無いため、Ｓ１９０１７の処理をスキップして本処理を終了する。

【２７０６】

以上、説明をした通り、電源断時処理Ａ（Ｓ１９００２）では、電断中に発生し得る状況に応じて、４段階以上に細分化されていた小当たり遊技状況を３段階に区分けした状況

で記憶するように構成している。これにより、処理負荷や、電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納される情報量を抑えながらも、異常判別を精度良く実行することができる。

【２７０７】

次に、図３６３を参照して、小当たり中復帰処理Ａ（Ｓ１９０５１）の内容について説明をする。図３６３は小当たり中復帰処理Ａ（Ｓ１９０５１）の内容を模式的に示したフローチャートである。この小当たり中復帰処理Ａ（Ｓ１９０５１）では、小当たり遊技中に電断状態が発生した場合において、電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納された電源断時における球状況と、電源投入時（復帰時）における球状況とに基づいて、電源投入時（復帰時）の状況が正常であるか否かを判別するための処理が実行される。

【２７０８】

小当たり中復帰処理Ａ（Ｓ１９０５１）が実行されると、まず、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンである、即ち、現在が小当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ３００１）。そして、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３００１：Ｎｏ）、正常な復帰動作を行うために加速回転体１０６７５ａの回動開始を設定し（Ｓ３００９）、本処理を終了する。

【２７０９】

一方、Ｓ３００１の処理において、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３００１：Ｙｅｓ）、次に、遊技状況格納エリア２０３ｍｉに格納されている小当たり遊技状況を読み出す（Ｓ１９０７１）。ここで、本制御変形例では、電断中であっても内部電源を用いて電断中制御を実行可能に構成しており、この電断中制御によって、電断中における小当たり用入賞装置１０６５０内の球の移動を検知、及び記憶することができるように構成している。Ｓ１９０７１の処理では、電断中制御によって更新された内容を反映させた現在の小当たり遊技状況が読み出される。

【２７１０】

次に、Ｓ１９０７１の処理で読み出した情報（現在の状況）と、電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納された情報（電断時の状況）とに基づいて復電時状況選択テーブル２０２ｎｎを参照してエラー状態の有無（正常状態の有無）を選択（判別）し（Ｓ１９０７２）、選択結果に基づく表示コマンドを設定する（Ｓ１９０７３）。

【２７１１】

このＳ１９０７３の処理において、エラー状態を示す表示用コマンドが設定された場合には、図３５９（ａ）に示した表示画面が表示され、正常状態を示す表示用コマンドが設定された場合には、図３５９（ｂ）に示した表示画面が表示される。そして、今回の復帰処理が正常状態であるかを判別し（Ｓ１９０７４）、正常であれば（Ｓ１９０７４：Ｙｅｓ）、上述した第１５実施形態の小当たり中復帰処理１６（図３３１参照）と同一のＳ３００７～Ｓ３００９の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ１９０７４の処理にて正常では無いと判別した場合は（Ｓ１９０７４：Ｎｏ）、正常な復帰動作（Ｓ３００７～Ｓ３００９の処理）を実行すること無く、本処理を終了する。

【２７１２】

また、上述した各実施形態では、小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を用いて、Ｖ入賞口（特定領域）に球が入球するか否かを決定するＶ入賞遊技が複数種類実行可能に構成しているが、このＶ入賞遊技の種別を遊技者に報知するタイミングが適宜設定すれば良く、例えば、小当たり遊技の開始に基づいて、今回実行され得るＶ入賞遊技の種別を予め遊技者に報知しても良いし、Ｖ入賞遊技が実行されたとしても遊技者に報知しないように構成しても良い。さらに、１回の小当たり遊技内の異なるタイミングで複数回Ｖ入賞遊技を実行可能に構成する場合には、実行され得るＶ入賞遊技が複数存在する旨のみを遊技者に示唆する演出を所定のタイミング（小当たり遊技の開始タイミングや、小当たり当選した特別図柄の変動中等）で実行するように構成しても良い。

【２７１３】

また、上述した各実施形態では、様々な機構（振分手段）を用いて、球を複数の流路へと振り分けるように構成し、特定領域への球の入球割合を異ならせるように構成している

が、各実施形態に用いられた様々な振分手段を適宜組合せた振分手段を各実施形態に転用しても勿論良いし、一の実施形態にて用いる振分手段の配設位置や個数について、上述した各実施形態に記載の各種発明における技術思想を逸脱しない範囲であれば適宜決定しても良い。

【２７１４】

さらに、上述した各実施形態における球を振り分けるための振分手段は、振分手段に到達した球を複数の経路に振り分けるものであるが、条件に応じて異なる経路に球を誘導可能な構成であれば良く、球を所定の経路に誘導可能な誘導手段を振分手段に替えて設けても良い。この場合、例えば、所定の経路内に球を滞留させ、その滞留した球の影響で後続の球が異なる流路へと誘導される構成も含まれる。

【２７１５】

また、上述した各実施形態では、球が自重により進行することを示す流下の文言を用いて発明の内容を説明しているが、上述した流下を用いた説明は、発明を実施するための一例であり、例えば、球を可動式の磁石に吸着させることで移動させたり、球を載置した状態で可動可能な可動手段を設け、可動手段を可動させることにより球を移動させるといった技術思想も勿論含まれるものである。この場合、全ての概念を含む文言として球の移動や、球の誘導、球の通過等の文言を用いれば良い。

【２７１６】

上述した各実施形態において実行される小当たり遊技は、オープニング期間と、ラウンド期間と、エンディング期間とを予め定めるように構成しているが、例えば、エンディング期間を設けずに、オープニング期間とラウンド期間のみを設定するように構成しても良い。また、小当たり遊技の終了条件として、球が所定個数（１０個）入球した場合、或いは、小当たり遊技が開始されてからの経過時間が所定期間（例えば、５秒）に到達した場合に、ラウンド期間終了条件を成立させ、その後、小当たり遊技にて可変制御される入賞装置（小当たり用入賞装置１０６５０）に入賞した球が全て排出されたと判別した場合に、小当たり遊技終了条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、球がＶ入賞口に入球したことに基づいてラウンド期間終了条件を成立させるように構成しても良く。この場合、Ｖ入賞口に入球した球が小当たり遊技にて可変制御される入賞装置（小当たり用入賞装置１０６５０）から排出された場合に、他の球の残存状況に関わらず、小当たり遊技の終了条件が成立するように構成しても良い。

【２７１７】

つまり、小当たり遊技中に成立する大当たり遊技の実行条件が成立した場合には、その大当たり遊技の実行条件を成立させた球が正常に処理されたことに基づいて、大当たり遊技が開始されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技の実行条件の成立に関わらなかった球の流下状況に応じて、大当たり遊技の実行タイミングが遅れてしまい、小当たり遊技と大当たり遊技との関連性が弱くなってしまうことを抑制することができる。

【２７１８】

なお、この場合、例えば、小当たり遊技中にＶ入賞口に入賞し得る球が、最後に小当たり用入賞装置１０６５０から排出されるように構成することで、遊技者に違和感を与えること無く、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行することができる。また、小当たり遊技中に可変制御される入賞装置と、大当たり遊技中に可変制御される入賞装置とを異ならせることにより、小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が残存している状態で大当たり遊技後を実行させても、大当たり遊技の遊技内容に支障を与え難くすることができる。

【２７１９】

以上、説明をした通り、上記各実施形態では、大当たりと、小当たりと、外れと、を少なくとも含む複数の抽選結果から１の抽選結果が選択される特別図柄抽選において、小当たりに当選した場合に、小当たり遊技が実行され、その小当たり遊技中に球が入球し難い状態（開状態）と入球し易い状態（閉状態）とを所定の可変パターンで可変制御される可

変入球手段を設け、可変入球手段に入球した球が、可変入球手段内に設けられた特定領域（Ｖ入賞口）を通過（入球）したことに基づいて、大当たり遊技が実行されるように構成している。

【２７２０】

このように、特別図柄抽選で小当たりに当選し、その小当たり当選を契機に大当たり遊技が実行される構成における各要素の関係性を以下に定義する。

【２７２１】

＜パターン１＞

特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、予め記憶されている複数の小当たり種別から１の小当たり種別が小当たり種別決定手段により決定される。各小当たり種別には、後に実行され得る大当たり遊技の種別を示すための情報（大当たり種別情報）が対応付けられている。そして、大当たり遊技の一部（１ラウンド目）として、小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口）に入球した場合に、決定した小当たり種別に対応付けられている大当たり種別情報に基づいて大当たり遊技（２ラウンド目以降）が実行されるように構成されたパターン１。

【２７２２】

上述したパターン１の構成によれば、小当たり当選した場合に、大当たり種別情報が決定するため、小当たり当選した時点における遊技状態に応じて小当たり遊技後に実行され得る大当たり遊技種別（大当たり遊技中のラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）を予め設定することが可能となる。このように、小当たり当選した時点で後に実行され得る大当たり遊技を示すための大当たり種別情報を決定可能にすることで、小当たり当選した特別図柄の変動開始タイミングから大当たり遊技が実行されるまでの長期間を用いて、実行され得る大当たり遊技に対応する大当たり遊技種別を遊技者に示唆するための演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。

【２７２３】

また、小当たり当選した時点で後に実行され得る大当たり遊技を示すための大当たり種別情報を決定可能にすることで、小当たり遊技中に球が特定領域を通過（入球）しなかった場合において、特定領域を通過した際に実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別を報知する演出を実行することができる。

【２７２４】

一方、本パターン１の構成では、大当たり遊技の一部として小当たり遊技を実行するように定義しているため、小当たり遊技中に球が特定領域に入球した場合であっても、小当たり遊技（大当たり遊技の１ラウンド目）の遊技期間（小当たり遊技のオープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間）が終了した後に、大当たり遊技（大当たり遊技の２ラウンド目以降）が実行される。つまり、小当たり遊技中に特定領域に球が入球することで、大当たり遊技（２ラウンド目以降）を実行する権利を獲得することになる。

【２７２５】

よって、小当たり遊技中に球が特定領域に入球した時点で小当たり遊技の遊技期間が残っている場合には、特定領域に球が入球した直後から大当たり遊技（２ラウンド目）を実行させることが出来ない。また、見た目上の大当たり遊技は、実質２ラウンド目からの開始となるため、大当たり遊技の最大ラウンド数が１少なくなる。

【２７２６】

なお、本パターン１の構成によれば、特別図柄抽選の抽選で大当たりに当選した場合は、特別図柄の抽選によって、大当たりに当選した権利（第１権利）、大当たり内容を決定する権利（第２権利）、大当たり内容に基づく大当たり遊技を全て実行する権利（第３権利）の全てを含む大当たり権利を獲得したことになり、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、特別図柄の抽選によって、上記第１権利、第２権利に加え、大当たり内容に基づく大当たり遊技の一部（１ラウンド分）のみ実行する権利（第４権利）を含む小当たり権利を獲得したことになる。

【２７２７】

次に、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、予め記憶されている複数の小当たり種別から１の小当たり種別が小当たり種別決定手段により決定される。そして、小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口）に入球した場合に、入球したＶ入賞口に対応した大当たり遊技種別を決定し、大当たり遊技の実行条件が成立するパターン２。

【２７２８】

パターン２の構成によれば、特別図柄抽選の抽選で大当たりに当選した場合は、特別図柄の抽選によって、大当たりに当選した権利（第１権利）、大当たり内容を決定する権利（第２権利）、大当たり内容に基づく大当たり遊技を全て実行する権利（第３権利）の全てを含む大当たり権利を獲得したことになり、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、大当たり権利がいずれも成立すること無く、小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口）に入球した場合に、上述した第１権利～第３権利が全て成立する。

【２７２９】

上述したパターン２の構成によれば、小当たり当選した場合には、大当たりに関する情報が決定されず、小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口）に入球した場合に、大当たり種別情報が決定されるため、小当たり当選した時点における遊技状態に応じて小当たり遊技後に実行され得る大当たり遊技種別（大当たり遊技中のラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）を、Ｖ入賞時に設定することが可能となる。このように構成することで、例えば、複数のＶ入賞口を設け、各Ｖ入賞口に対して異なる大当たり遊技種別を規定しておくことで、球が入賞したＶ入賞口に応じて異なる大当たり遊技を実行させることが可能となる。よって、球がどのＶ入賞口に入球するかについて遊技者により興味を持たせることができる。

【２７３０】

次に、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、予め記憶されている複数の小当たり種別から１の小当たり種別が小当たり種別決定手段により決定される。各小当たり種別には、後に実行され得る大当たり遊技の種別を示すための情報（大当たり種別情報）の一部（小当たり当選時の遊技状態を示す情報）が対応付けられている。そして、小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口）に入球した場合に、入球したＶ入賞口に対応した大当たり遊技種別を決定し、当選した小当たり種別に対応した大当たり種別情報の一部と、入球したＶ入賞口に対応した大当たり遊技種別とに基づいて大当たり遊技の実行条件が成立するパターン３。

【２７３１】

パターン３の構成によれば、特別図柄抽選の抽選で大当たりに当選した場合は、特別図柄の抽選によって、大当たりに当選した権利（第１権利）、大当たり内容を決定する権利（第２権利）、大当たり内容に基づく大当たり遊技を全て実行する権利（第３権利）の全てを含む大当たり権利を獲得したことになり、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を用いてＶ入賞時に選択される大当たり種別の選択範囲を特定するための情報（大当たり種別選択条件情報）が設定され、小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口）に入球した場合に、入球したＶ入賞口に対応して規定されている大当たり遊技情報のうち、小当たり当選に基づいて設定された大当たり種別選択条件情報に対応した大当たり遊技情報が設定される。

【２７３２】

つまり、上記パターン３の構成によれば、特別図柄抽選に基づいて設定される第１情報と、Ｖ入賞時に取得される第２情報との両方に基づいて、実行される大当たり種別が決定されるため、遊技者に対して提供される大当たり遊技の種別をより複雑に設定することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７３３】

なお、上述した各パターンのうち、パターン２、及びパターン３は、小当たり遊技を大当たり遊技の一部として実行していないため、例えば、大当たり遊技の実行条件が成立した場合（Ｖ入賞口に球が入球した場合）に、実行中の小当たり遊技を強制的に終了させ、

大当たり遊技を実行することが可能となる。
【２７３４】
上記各実施形態において用いた小当たり遊技と、大当たり遊技との関係性を、上述したパターン１からパターン３のいずれかの定義が成立するように構成しても良い。
【２７３５】
上記した各実施形態、および各制御例について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。例えば、上記第６実施形態における右可変入賞装置６５の通過検出センサ２２８の構成を、他の実施形態に適用してもよい。例えば、上記第１実施形態に適用することで、待機状態演出の実行中におけるチャンスメーターＣＭのゲージ数を、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の個数により正確にリンクさせることができる。より具体的には、第６実施形態における通過個数カウンタ２２３ｋを第１実施形態におけるＲＡＭ２２３にも設ける構成とし、第４実施形態と同一の方法で通過個数カウンタ２２３ｋの値を更新する（図８７のＳ４２１１，Ｓ４２１２，Ｓ４２１９，Ｓ４２２０参照）。そして、待機状態演出の実行中は、通過個数カウンタ２２３ｋの値が更新される毎に、更新後のカウンタ値に対応するゲージ数になるようにチャンスメーターＣＭの態様を更新する。これにより、チャンスメーターＣＭの態様を、実際の開閉扉６５ｆ１の上面の状況に即した態様とすることができる。他の実施形態についても、同様の方法により第６実施形態の構成を転用することができる。
【２７３６】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図３６４から図５３７を参照し、第１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図３６４は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図３６５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３６６はパチンコ機１０の背面図である。
【２７３７】
なお、以下の説明では、図３６４に示す状態のパチンコ機１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３６４に示す状態のパチンコ機１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図３６５参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。
【２７３８】
図３６４に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図３６４参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【２７３９】
内枠１２には、多数の釘や入賞口６３，６４等を有する遊技盤１３（図３６５参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の正面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図３６７参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。
【２７４０】
内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図３６４参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９

が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【２７４１】

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

【２７４２】

正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図３６４参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図３６７参照）へと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、第３図柄表示装置８１（図３６５参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【２７４３】

正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図３６４参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【２７４４】

また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図３６５参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【２７４５】

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

【２７４６】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その左側部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５

０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【２７４７】

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

【２７４８】

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

【２７４９】

図３６５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（センターフレーム８６の下方において図示し、遊技領域の上半部においては図示せず）や風車（図示せず）の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入賞口６４、第２入賞口１４０、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図３６４参照）の裏面側に取り付けられる。

【２７５０】

ベース板６０は、光透過性の樹脂材料から形成されており、その正面側からベース板６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能となっている。一般入賞口６３、第１入賞口６４、第２入賞口１４０及び可変入賞装置６５は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【２７５１】

なお、ベース板６０を木製の板部材から形成しても良い。この場合、センターフレーム８６の外側において、その正面側からベース板６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認不能に遮蔽することが可能となる。

【２７５２】

遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図３６４参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図３６５を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【２７５３】

遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図３６４参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設さ

れ、発射された球が流下する領域）である。
【２７５４】
２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図３６７参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図３６５の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図３６５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。
【２７５５】
遊技領域の正面視左側下部（図３６５の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、主制御装置１１０（図３６７参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、球が、第１入賞口６４へ入賞したか、第２入賞口１４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口１４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７Ｂが作動するように構成されている。
【２７５６】
また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【２７５７】
尚、本パチンコ機１０では、第１入賞口６４及び第２入賞口１４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、４Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。
【２７５８】
ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「４Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。
【２７５９】
また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、所定の変動回数の間（本実施形態では、１００変動回数）、大当たり確率がアップし、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口１４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、

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

【２７６０】

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

【２７６１】

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

【２７６２】

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

【２７６３】

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

【２７６４】

なお、本実施形態では、第３図柄表示装置８１は遊技盤１３の背面に固定される背面ケースに締結固定され、センターフレーム８６はベース板６０の窓部（中央開口６０ｂ）を縁取るように配設されている。即ち、正面視では第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにセンターフレーム８６が配設されているように見えるが、実際は、第３図柄表示装置８１とセンターフレーム８６とは前後に離れて配置されている。

【２７６５】

第３図柄表示装置８１は、例えば９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図３６７参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第

３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図３６７参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【２７６６】

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

【２７６７】

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

【２７６８】

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

【２７６９】

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

【２７７０】

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

【２７７１】

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

【２７７２】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲート６７

の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲート６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【２７７３】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口６４が配設されている。この第１入賞口６４へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図３６７参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。

【２７７４】

一方、第１入賞口６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口１４０が配設されている。この第２入賞口１４０へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図３６７参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ｂで示される。

【２７７５】

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

【２７７６】

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

【２７７７】

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

【２７７８】

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

【２７７９】

よって、通常中においては、第２入賞口１４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口１４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口６４へ向け

て、可変表示装置ユニット８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２７８０】

一方、確変中や時短中は、スルーゲート６７に球を通過させることで、第２入賞口１４０に付随する電動役物１４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口１４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口１４０へ向けて、可変表示装置８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲート６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口１４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２７８１】

なお、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技盤１３の構成が左右対称とされるため、「右打ち」で第１入賞口６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口１４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【２７８２】

第１入賞口６４の下方には可変入賞装置６５（図３６５参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、第１入賞口６４又は第２入賞口１４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７Ａ又は第１図柄表示装置３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【２７８３】

この特定入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【２７８４】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口６４の下方右側や、第１入賞口６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。

【２７８５】

遊技盤１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠１４の小窓３５（図３６４参照）を通じて視認することができる。

【２７８６】

遊技盤１３には、アウト口７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口６３，６４，６５ａ，１４０にも入賞しなかった球は、アウト口７１を通っ

て図示しない球排出路へと案内される。
【２７８７】
遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている（図３６５では不図示）。
【２７８８】
図３６６に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。
【２７８９】
裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。
【２７９０】
なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。
【２７９１】
また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【２７９２】
払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図３６７参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。
【２７９３】
また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図３６７参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するため

に操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【２７９４】

次に、図３６７を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３６７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【２７９５】

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

【２７９６】

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

【２７９７】

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

【２７９８】

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

【２７９９】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口６５ａの開閉板６５ｂ（図３６５参照）の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【２８００】

また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサＳや回転位置検出センサＲを含むセンサ群などからなる各種スイッチ２０８、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種

スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【２８０１】

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

【２８０２】

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

【２８０３】

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

【２８０４】

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

【２８０５】

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

【２８０６】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には駆動モータ６４８，８２０、ソレノイド６５１等が含まれる。

【２８０７】

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

【２８０８】

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

【２８０９】

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

【２８１０】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３６６参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【２８１１】

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

【２８１２】
ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３６６参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。
【２８１３】
図３６８及び図３６９を参照して、第１実施形態における遊技盤１３のベース板に配設される入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０について説明する。なお、図３６８及び図３６９の説明では図３６５を適宜参照する。
【２８１４】
図３６８は、遊技盤１３の分解斜視正面図である。なお、図３６８では、ベース板６０に配設される入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０以外のユニット（例えば、センターフレーム８６（図３６５参照）など）の図示が省略される。
【２８１５】
図３６８に示すように、ベース板６０には、センターフレーム８６（図３６５参照）が取り付けられる中央開口の重力方向下側（図３６８下側）にベース板６０の厚み方向に貫通する貫通孔６０ａがルータ加工によって形成される。
【２８１６】
貫通孔６０ａは、後述する正面ユニット９４０の正面視における外形よりも若干小さく形成され、内側に正面ユニット９４０に配設される駆動ユニット９６０及び特定入賞口ユニット９５０が挿入される。
【２８１７】
ベース板６０には、遊技領域（正面）側から入賞口ユニット９３０が配設され、遊技領域と反対（背面）側から送球ユニット９７０が配設され、それぞれタッピングネジ等により締結固定される。なお、入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０の詳細な構成については後述する。
【２８１８】
図３６９は、図３６５のＶＩ－ＶＩ線における遊技盤１３の断面図である。図３６９では、組立状態における入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０の配置について図示される。
【２８１９】
図３６９に示すように、正面ユニット９４０及び送球ユニット９７０の各通路の連結は、前後方向（図３６９左右方向）に当接した状態とされると共に、送球ユニット９７０に形成される凸部が、正面ユニット９４０に形成される突部に挿入される。
【２８２０】
詳しく説明すると、第１送球部９４２ｇと流入口９８２ｄとは、第１送球部９４２ｇに形成される第１凹欠部９４２ｇ１の内側に流入口９８２ｄに形成される第２突起９８２ｄ１が配置される。また、第２送球部９４２ｃと側壁部９８１ｂとは、第２送球部９４２ｃに形成される第２凹欠部９４２ｃ１の内側に、側壁部９８１ｂに形成される突起９８１ｂ１が配置される。これにより、ベース板６０に組み付ける際の正面ユニット９４０及び送球ユニット９７０の位置合わせを容易に行うことができる。
【２８２１】
次いで、図３７０及び図３７１を参照して、送球ユニット９７０の全体構成について説明する。
図３７０（ａ）は、送球ユニット９７０の正面図であり、図３７０（ｂ）は、送球ユニット９７０の側面図である。図３７１（ａ）は、送球ユニット９７０の分解斜視正面図であり、図３７１（ｂ）は、送球ユニット９７０の分解斜視背面図である。
【２８２２】

図３７０及び図３７１に示すように、送球ユニット９７０は、遊技者側（遊技領域側）に配設され内部に遊技球を挿通可能な空間を備える振分けユニット９８０と、その振分けユニット９８０の遊技領域と反対側に配設される通路ユニット９９０とを備えて形成される。

【２８２３】

振分けユニット９８０は、上述した入賞口ユニット９３０の第１入賞口６４及び第２入賞口１４０と連なる開口（流入口９８２ｄ及び側壁部９８１ｂ）を備えており、その開口（流入口９８２ｄ及び側壁部９８１ｂ）から第１入賞口６４及び第２入賞口１４０の介して遊技領域と反対側に送球される遊技球を内部に受け入れることができる。なお、振分けユニット９８０についての詳しい説明は後述する。

【２８２４】

通路ユニット９９０は、振分けユニット９８０の重力方向一側（重力方向下側）に配設される。通路ユニット９９０は、振分けユニット９８０との対向面に複数の開口（第１挿通孔９９１ａ～第２挿通孔９９１ｄを備えており、振分けユニット９８０の内部を送球される遊技球をその開口から受け入れることができる。なお、通路ユニット９９０についての詳しい説明は後述する。

【２８２５】

次いで、図３７２から図３７５を参照して、振分けユニット９８０の構成について詳細な説明をする。図３７２（ａ）は、振分けユニット９８０の正面図であり、図３７２（ｂ）は、振分けユニット９８０の側面図である。図３７３は、振分けユニット９８０の分解斜視正面図であり、図３７４は、振分けユニット９８０の分解斜視背面図である。図３７５（ａ）は、図３７２（ａ）のＸＩＩａ－ＸＩＩａ線における振分けユニット９８０の断面図であり、図３７５（ｂ）は、図３７５（ａ）のＸＩＩｂ－ＸＩＩｂにおける振分けユニット９８０の断面図である。

【２８２６】

図３７２から図３７５に示すように、振分けユニット９８０は、背面ベース９８５と、その背面ベース９８５の遊技者側に配設される正面ベース９８１と、その正面ベース９８１と背面ベースとの間に回転可能な状態で配設される振分け部９８３と、背面ベース９８５の背面側に振分け部９８３と対応する位置に配設されるカバー部材９８７とを主に備えて形成される。

【２８２７】

背面ベース９８５は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成され、板状体に形成されるベース部９８５ａと、そのベース部９８５ａの厚み方向に貫通する複数の開口（開口９８５ｂ～９８５ｇ）と、その複数の開口の重力方向他側（重力方向上側）に凹設される凹部９８５ｈと、その凹部９８５ｈの反対面から突出する収容部９８６ｂ及び突設部９８６ｅとを主に備えて形成される。

【２８２８】

ベース部９８５ａは、正面視縦長矩形に形成され、その外縁部に円形状に貫通する複数の締結孔９８６ｃ及び９８６ｄと、正面ベース９８１側と反対側に重力方向一側に向かって傾斜する傾斜面９８６ａとを備えて形成される。締結孔９８６ｃは、後述する正面ベース９８１を挿通したネジを螺合する孔である。これにより、正面ベース９８１及び背面ベース９８５を締結固定することができる。また、締結孔９８６ｄは、後述する通路ユニット９９０を挿通するネジを螺合する孔である。これにより、背面ベース９８５（振分けユニット９８０）及び通路ユニット９９０を締結固定することができる。

【２８２９】

傾斜面９８６ａは、後述する開口９８５ｂ～９８５ｆの重力方向他側の一部と重なる位置に形成される。また、傾斜面９８６ａは、正面ベース９８１及び背面ベース９８５が組み合わされた状態において、正面ベース９８１の傾斜部９８２ｂと対向する位置に形成される。これにより、重力方向に流下する遊技球の流下方向を開口９８５ｂ～９８５ｆ側に案内することができる。その結果、遊技球を開口９８５ｂ～９８５ｆに流入させやすくで

きる。
【２８３０】
凹部９８５ｈは、正面ベース９８１と反対側（図３７２（ｂ）紙面手前側）に向かって凹設されると共に、ベース部９８５ａの短手方向（図３７２（ｂ）左右方向）略中央位置に形成される。また、凹部９８５ｈは、内側に後述する振分け部９８３の一部を収容可能な大きさに形成されると共に、底面に円環状に突出する軸受部９８５ｊを備える。軸受部９８５ｊは、振分け部９８３を軸支する軸部材９８８ａの一端が挿入される孔であり、軸部材９８８ａの外径よりも大きい内径に形成される。
【２８３１】
開口９８５ｂ及び開口９８５ｃは、それぞれベース部９８５ａの短手方向両端部に形成されるとともに、内縁の寸法が遊技球の直径よりも大きく設定される。また、開口９８５ｂ及び開口９８５ｃは、重力方向一側（重力方向下側）の内面が正面ベース９８１側と反対側に向かうにつれて下降傾斜して形成される。これにより、正面ベース９８１側から流入する遊技球を正面ベース９８１側と反対側に転動させることができる。
【２８３２】
開口９８５ｄは、ベース部９８５ａの短手方向（図３７２（ｂ）左右方向）略中央位置に形成され、重力方向（図３７２（ｂ）上下方向）における位置が開口９８５ｂ及び開口９８５ｃと略同一の位置に設定される。また、開口９８５ｄは、開口９８５ｂ及び開口９８５ｃと同様に、重力方向一側（重力方向下側）の内面が正面ベース９８１側と反対側に向かうにつれて下降傾斜して形成される。これにより、正面ベース９８１側から流入する遊技球を正面ベース９８１側と反対側に転動させることができる。
【２８３３】
開口９８５ｅは、開口９８５ｂ及び開口９８５ｄの間に形成され、開口９８５ｆは、開口９８５ｃ及び開口９８５ｄの間に形成される。また、開口９８５ｅ，９８５ｆは、正面ベース９８１側に開口する空間の流入通路９８５ｅ１，９８５ｆ１と、正面ベース９８１側と反対側に開口する空間の排出通路９８５ｅ３，９８５ｆ３と、重力方向に延設され流入通路９８５ｅ１，９８５ｆ１及び排出通路９８５ｅ３，９８５ｆ３を連通する中間通路９８５ｅ２，９８５ｆ２と，を主に備えて形成される。
【２８３４】
流入通路９８５ｅ１，９８５ｆ１は、後述する正面ベース９８１と背面ベース９８５との対向間に形成される第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２に連結されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。これにより、第１通路ＴＲ１及び第２通路を流下する遊技球を流入通路９８５ｅ１，９８５ｆ１に流入させることができる。
【２８３５】
中間通路９８５ｅ２，９８５ｆ２は、重力方向に延設して形成され、重力方向他側（重力方向上側）が流入通路９８５ｅ１，９８５ｆ１に連通されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。これにより、流入通路９８５ｅ１，９８５ｆ１を通過する遊技球を中間通路９８５ｅ２，９８５ｆ２に流入させることができる。
【２８３６】
また、中間通路９８５ｅ２，９８５ｆ２には、遊技球の送球方向（重力方向）と略直交する方向に凹設される凹設部９８５ｆ４が形成される。凹設部９８５ｆ４は、その内側に後述する検出装置ＳＥ３を配設するための切り欠きであり、背面視において検出装置ＳＥ３の外形と略同一に設定される。これにより、検出装置ＳＥ３をベース部９８５ａの背面側（正面ベース９８１と反対側）から挿入して配設することができる。
【２８３７】
検出装置ＳＥ３は、遊技球の通過を検知する装置であり、その厚み方向に遊技球よりも若干大きい内径の検出孔ＳＥ１ａが貫通形成される。検出孔ＳＥ１ａは、背面視横長矩形の状態で配設される検出装置ＳＥ３の長手方向のどちらか一方または他方に偏って形成されており、検出孔ＳＥ１ａが形成されていない長手方向のどちらか他方または一方に検出装置ＳＥ３を制御する検出基板ＳＥ１ｂが配設される。

【２８３８】
本実施形態では、検出装置ＳＥ３により遊技球の通過が検知されると、５個の賞球が払い出されると共に、第１図柄の抽選が実行される。この抽選に対応して、第３図柄表示装置８１で第３図柄の変動表示が実行される。
【２８３９】
また、検出装置ＳＥ３は、検出孔ＳＥ１ａの軸方向が中間通路９８５ｅ２，９８５ｆ２の延設方向に平行に設定されると共に、検出孔ＳＥ１ａの内部空間と中間通路９８５ｅ２，９８５ｆ２の空間とが略一致する位置に配置される。これにより、遊技球が中間通路９８５ｅ２，９８５ｆ２の重力方向他側（重力方向上側）から重力方向一側（重力方向下側）に流下する場合に、検出装置ＳＥ３の検出孔ＳＥ１ａを通過させることができる。これにより、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２を通過する遊技球を検出することができる。
【２８４０】
また、検出装置ＳＥ３は、検出孔ＳＥ１ａの軸方向が重力方向と平行に形成されるので、遊技球を検出孔ＳＥ１ａに送球する際に、遊技球の自重を利用しやすくできる。その結果、遊技球が中間通路９８５ｅ２，９８５ｆ２及び検出孔ＳＥ１ａとの連結部分に引っ掛ることを抑制できる。
【２８４１】
凹設部９８５ｅ４，９８５ｆ４は、流入通路９８５ｅ１，９８５ｆ１及び排出通路９８５ｅ３，９８５ｆ３の空間と連なって形成される。即ち、中間通路９８５ｅ２，９８５ｆ２は、検出装置ＳＥ３を利用して形成される。これにより、中間通路９８５ｅ２，９８５ｆ２の重力方向の長さ寸法が大きくなることを抑制できる。その結果、背面ベース９８５が重力方向に大型化することを抑制できる。
【２８４２】
排出通路９８５ｅ３，９８５ｆ３は、中間通路９８５ｅ２，９８５ｆ２の重力方向一側（重力方向下側）に連結されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。また、排出通路９８５ｅ３，９８５ｆ３は、振分けユニット９８０及び通路ユニット９９０が組み合わされた状態において、後述する通路ユニット９９０の第３挿通孔９９１ｃ及び第４挿通孔９９１ｄに連結される。これにより、中間通路９８５ｅ２，９８５ｆ２を通過する遊技球を、排出通路９８５ｅ３，９８５ｆ３に流入させることができると共に、その空間を通過させて通路ユニット９９０に送球できる。
【２８４３】
開口９８５ｇは、開口９８５ｄの重力方向一側（重力方向下側）に形成される。また、開口９８５ｇは、開口９８５ｄと同様に、重力方向一側（重力方向下側）の内面が正面ベース９８１側と反対側に向かうにつてれて下降傾斜して形成される。これにより、正面ベース９８１側から流入する遊技球を正面ベース９８１と反対側に転動させることができる。
【２８４４】
流入通路９８５ｅ１，９８５ｆ１は、後述する正面ベース９８１と背面ベース９８５との対向間に形成される第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２に連結されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。これにより、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２を流下する遊技球を流入通路９８５ｅ１，９８５ｆ１に流入させることができる。
【２８４５】
収容部９８６ｂは、一対の半円環体から形成される。また、収容部９８６ｂは、後述する磁性体９８８ｂを内側に収容する部分であり、その内径が、円柱体に形成される磁性体９８８ｂの外径と略同一に設定される。また、収容部９８６ｂの突設寸法は、磁性体９８８ｂの軸方向寸法よりも大きく設定される。これにより、収容部９８６ｂの内側に磁性体９８８ｂを収容できる。また、収容部９８６ｂは、一対の半円環体から形成されるので、磁性体９８８ｂの外径が製造の誤差により微小に大きく形成された場合でも、一対の半円環体を弾性変形させて磁性体９８８ｂを配設できる。
【２８４６】

突設部９８６ｅは、上述した軸受部９８５ｊとベース部９８５ａを挟んで反対側の位置から円柱状に突設される。また、突設部９８６ｅは、その軸に円形状に凹設される締結孔を備える。締結孔は、後述するカバー部材９８７を挿通するネジの先端を螺合させる孔であり、カバー部材９８７を当接させた状態でネジを螺合することで、カバー部材９８７を背面ベース９８５に締結固定できる。

【２８４７】

磁性体９８８ｂは、磁石から形成されており、収容部９８６ｂに配設されることで、ベース部９８５ａを介して正面ベース９８１側に磁界を発生させることができる。これにより、後述する振分け部９８３に配設される磁性体９８８ｃを反発させて振分け部９８３を変位させやすくできる。

【２８４８】

正面ベース９８１は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成される。また、正面ベース９８１は、正面視において背面ベース９８５よりも大きい略矩形状に形成されると共に、ベース板９８１ａとそのベース板９８１ａから遊技者側（背面ベース９８６と反対側）に膨出する膨出部９８２とを主に備えて形成される。

【２８４９】

ベース板９８１ａは、正面視略矩形状の板部材に形成され、その外周縁部に板厚方向に貫通する複数の挿通孔９８１ｇと、背面ベース９８５側に向けて突設される第１ガイド壁９８１ｆ及び第２ガイド壁９８１ｄと、その第１ガイド壁９８１ｆ及び第２ガイド壁９８１ｄの近傍に貫通する第２挿通孔９８１ｅと、膨出部９８２の重力方向一側（重力方向下側）に板厚方向に貫通する貫通孔９８１ｃとを主に備えて形成される。

【２８５０】

挿通孔９８１ｇは、組み立て状態の送球ユニット９７０をベース板６０（図３６８参照）に締結するネジ（図示しない）を挿通する孔であり、ネジの先端部分の外径よりも大きい内径に設定される。

【２８５１】

第１ガイド壁９８１ｆは、半円の円環形状に形成されると共に、後述する膨出部９８２を間に挟む状態で短手方向に一対形成される。また、第１ガイド壁９８１ｆは、半円の開放部分をベース板９８１ａの短手方向略中央側に向けて形成される。

【２８５２】

第２ガイド壁９８１ｄは、円環形状に形成されると共に、ベース板９８１ａの短手方向に２箇所形成される。また、第２ガイド壁９８１ｄは、後述する膨出部９８２の重力方向下側に形成されると共に、２箇所の間に貫通孔９８１ｃが形成される。

【２８５３】

第１ガイド壁９８１ｆ及び第２ガイド壁９８１ｄは、その内縁形状が上述した背面ベース９８５の締結孔９８６ｃの周囲の外形形状と略同一に形成される。これにより、正面ベース９８１及び背面ベース９８５を組み合わせた場合に、第１ガイド壁９８１ｆ及び第２ガイド壁９８１ｄの内側に締結孔９８６ｃの周囲の壁部を挿入でき、第１ガイド壁９８１ｆ及び第２ガイド壁９８１ｄを位置決めすることができる。

【２８５４】

第２挿通孔９８１ｅは、第１ガイド壁９８１ｆの半円の中心および第２ガイド壁９８１ｄの中心に形成される。第２挿通孔９８１ｅは、正面ベース９８１及び背面ベース９８５が組み立られた状態において、締結孔９８６ｃと同軸上に形成されており、正面ベース９８１側からネジを挿通して締結孔９８６ｄに螺合させることで、正面ベース９８１と背面ベース９８５とを締結できる。

【２８５５】

貫通孔９８１ｃは、一辺が遊技球の直径よりも大きい正方形に貫通形成される。また、貫通孔９８１ｃは、その縁部に沿って背面ベース９８５側と反対側（図３７２（ａ）紙面手前側）に立設される側壁部９８１ｂを備えて形成される。また、貫通孔９８１ｃは、上述した入賞口ユニット９３０の第２入賞口１４０に連通する部分であり、入賞口ユニット

９３０及び送球ユニット９７０がベース板６０に装着された状態において、第２入賞口１４０に流入した遊技球の転動方向と重なる位置に形成される。

【２８５６】

側壁部９８１ｂは、入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０がベース板６０に装着された状態において、立設先端面が入賞口ユニット９３０の第２送球部９４２ｃと当接する寸法に形成される。また、側壁部９８１ｂは、重力方向一側（重力方向下側）の内面の転動面９８１ｃ１が、転動部９４３ａの端面９４３ａ１よりも重力方向一側に位置されると共に、背面ベース９８５側に向かって下降傾斜して形成される（図３６９参照）。

【２８５７】

さらに、側壁部９８１ｂは、立設先端面から突設される突起９８１ｂ１を備える。突起９８１ｂ１は、転動面９８１ｃ１から重力方向へ遊技球の半径分離間した位置に形成される。これにより、転動部９４３ａの端面９４３ａ１から貫通孔９８１ｃの転動面９８１ｃ１に遊技球が送球される場合に、遊技球が転動部９４３ａと貫通孔９８１ｃとの間に挟まりにくくできる。なお、転動部９４３ａの端面９４３ａ１から貫通孔９８１ｃの転動面９８１ｃ１に遊技球が送球される場合についての詳しい説明は後述する。

【２８５８】

膨出部９８２は、ベース板９８１ａから膨出するドーム状に形成されると共に、その内側に遊技球を挿通可能な大きさに設定され、その内側に流入口９８２ｄから流入される遊技球が通過する送球通路ＴＲ０と、その送球通路ＴＲ０から分岐する第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２とを備えて形成される。膨出部９８２は、正面視縦長矩形に形成されると共に、重力方向上端部を切り欠いて形成される流入口９８２ｄと、正面視略中間位置に背面ベース９８５側に向かって屈曲して立設する立設壁９８２ａと、重力方向他側の複数箇所に凹設される凹部９８２ｅ～９８２ｊとを主に備えて形成される。

【２８５９】

流入口９８２ｄは、正面視略Ｕ字状に切り欠き形成される。また、流入口９８２ｄは、入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０がベース板６０に装着された状態において、内縁部分が、入賞口ユニット９３０の第１入賞口６４に流入した遊技球の転動方向と重なる位置に形成される。

【２８６０】

また、流入口９８２ｄは、重力方向他側（重力方向上側）の縁部に背面ベース９８５側と反対側に突出する第２突起９８２ｄ１を備える。第２突起９８２ｄ１は、上述した入賞口ユニット９３０の第１凹欠部９４２ｇ１の内縁形状に形成されており、入賞口ユニット９３０及び送球ユニット９７０がベース板６０に配設された場合に、第１凹欠部９４２ｇ１の内縁に第２突起９８２ｄ１が当接される。

【２８６１】

また、第２突起９８２ｄ１から流入口９８２ｄの重力方向一側（重力方向下側）の端面までの距離寸法Ｌ１４（図３７２（ａ）参照）は、第１凹欠部９４２ｇ１の内縁から第１送球部９４２ｇの重力方向一側の内縁までの距離寸法Ｌ３５（図４５０（ｂ）参照）までの距離寸法よりも大きく設定される。これにより、第１入賞口６４を介して第１送球部９４２ｇに送球された遊技球が、流入口９８２ｄに流入する際に、流入口９８２ｄ（膨出部９８２）と第１送球部９４２ｇとの間に挟まりにくくできる。

【２８６２】

立設壁９８２ａは、正面視において膨出部９８２の外縁形状と所定の間隔を隔てる矩形状に形成される。また、立設壁９８２ａは、流入口９８２ｄの重力方向下側に形成されると共に、重力方向上側に立設方向視三角形状に形成される当接部９８２ａ１を備えて形成される。

【２８６３】

立設壁９８２ａは、膨出部９８２の外周部分の内縁と水平方向における離間距離Ｌ１６（図３７５（ｂ）参照）が、遊技球の直径よりも大きく設定されており、その対向間に遊技球が通過可能な空間の第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２が形成される。

【２８６４】
第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２は、後述する振分け部９８３の下流側に形成されており、振分け部９８３を通過する遊技球がどちらかに送球される。振分け部９８３は、流入口９８２ｄに流入する遊技球を、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２に交互に送球可能に設定される。これにより、第１入賞口６４に流入する遊技球の送球が単調になることを抑制できる。その結果、遊技者の興趣が損なわれることを抑制できる。
【２８６５】
立設壁９８２ａの重力方向他側（重力方向上側）には、膨出部９８２の内側面から背面ベース９８５側に円環状に突出する軸受部９８２ｃが形成される。軸受部９８２ｃは、後述する振分け部９８３を軸支する軸部材９８８ａの他端側を支持する部分であり、内径が軸部材９８８ａの外径と略同一に設定される。よって、軸部材９８８ａを軸受部９８２ｃに挿入することで、軸部材９８８ａの他端側を支持できる。
【２８６６】
また、上述したように、軸部材９８８ａの一端側は、背面ベース９８５の軸受部９８５ｊに挿入されるので、正面ベース９８１及び背面ベース９８５を組み合わせる際に、軸部材９８８ａの一端を軸受部９８５ｊに挿入すると共に、軸部材９８８ａの他端側を軸受部９８２ｃに挿入することで、軸部材９８８ａを正面ベース９８１及び背面ベース９８５の間に支持できる。
【２８６７】
当接部９８２ａ１は、後述する振分け部９８３の回転軌跡上に形成されており、振分け部９８３の作用部９８３ａが当接することで、振分け部９８３の回転変位量が規制される。なお、当接部９８２ａ１と振分け部９８３との当接状態についての詳しい説明は後述する。
【２８６８】
凹部９８２ｅ及び凹部９８２ｆは、膨出部９８２の重力方向一側（重力方向下側）の内側面から第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２の延設方向と略直交する方向に凹設される。また、凹部９８２ｅ及び凹部９８２ｆの内側には、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２と連通する空間の第１分岐通路ＢＫ１又は第２分岐通路ＢＫ２が形成される。
【２８６９】
第１分岐通路ＢＫ１は、正面ベース９８１及び背面ベース９８５が組み合わされた状態において背面ベース９８５の開口９８５ｂと連通される。従って、第１分岐通路ＢＫ１は、第１通路ＴＲ１を流下する遊技球を受け入れ可能に形成されると共に、その受け入れた遊技球を背面ベース９８５の開口９８５ｂに流入可能とされる。
【２８７０】
第２分岐通路ＢＫ２は、正面ベース９８１及び背面ベース９８５が組み合わされた状態において背面ベース９８５の開口９８５ｃと連通される。従って、第２分岐通路ＢＫ２は、第２通路ＴＲ２を流下する遊技球を受け入れ可能に形成されると共に、その受け入れた遊技球を背面ベース９８５の開口９８５ｃに流入可能とされる。
【２８７１】
凹部９８２ｈ及び凹部９８２ｊは、膨出部９８２の重力方向一側（重力方向下側）の内側面から第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２の延設方向に凹設される。即ち、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２は、凹部９８２ｈ及び凹部９８２ｊの分、重力方向一側に延設される。
【２８７２】
第１通路ＴＲ１は、正面ベース９８１及び背面ベース９８５が組み合わされた状態において背面ベース９８５の開口９８５ｅと連通される。従って、第１通路ＴＲ１は、流入口９８２ｄに流入した遊技球が流入されると共に、その流入された遊技球を背面ベース９８５の開口９８５ｅに流入可能とされる。
【２８７３】
第２通路ＴＲ２は、正面ベース９８１及び背面ベース９８５が組み合わされた状態にお

いて背面ベース９８５の開口９８５ｆと連通される。従って、第２通路ＴＲ２は、流入口９８２ｄに流入した遊技球が流入されると共に、その流入された遊技球を背面ベース９８５の開口９８５ｆに流入可能とされる。

【２８７４】

凹部９８２ｇは、凹部９８２ｈ及び凹部９８２ｊの間に形成されると共に、凹設方向が第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２の延設方向と平行に設定される。また、凹部９８２ｇの内側には、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２と連通する空間の第３分岐通路ＢＫ３が形成される。よって、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２に連通する第３分岐通路ＢＫ３が、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２との間に形成されるので、振分けユニット９８０の小型化を図ることができる。

【２８７５】

第３分岐通路ＢＫ３は、正面ベース９８１及び背面ベース９８５が組み合わされた状態において背面ベース９８５の開口９８５ｄと連通される。従って、第３分岐通路ＢＫ３は、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２を流下する遊技球を受け入れ可能に形成されると共に、その受け入れた遊技球を背面ベース９８５の開口９８５ｄに流入可能とされる。

【２８７６】

傾斜部９８２ｂは、膨出部９８２の重力方向一側（重力方向下側）に形成されると共に、重力方向一側に向かって背面ベース９８５側に傾斜して延設される。また、傾斜部９８２ｂは、正面ベース９８１及び背面ベース９８５を組み合わせた状態において、開口９８５ｂから開口９８５ｆと対向する位置に形成される。これにより、第１通路ＴＲ１、第２通路ＴＲ２、第１分岐通路ＢＫ１、第２分岐通路ＢＫ２及び第３分岐通路ＢＫ３を流下する遊技球を傾斜部９８２ｂに当接させることで、流下する遊技球を開口９８５ｂ～９８５ｆ側に案内して開口９８５ｂ～９８５ｆに流入させ易くできる。

【２８７７】

案内部９８２ｈ１，９８２ｊ１は、凹部９８２ｈ及び凹部９８２ｊと傾斜部９８２ｂとに連結されると共に、立設先端面が背面ベース９８５側（図３７２（ｂ）紙面手前側）に向かって下降傾斜される。これにより、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２を流下する遊技球を、案内部９８２ｈ１，９８２ｊ１の立設先端面に当接させて、開口９８５ｅ及び開口９８５ｆ側に案内して、開口９８５ｅ及び開口９８５ｆに流入しやすくできる。

【２８７８】

また、案内部９８２ｈ１，９８２ｊ１は、傾斜部９８２ｂと連結して形成される。これにより、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２を流下する遊技球を傾斜部９８２ｂに当接させて背面ベース９８５側に案内しつつ案内部９８２ｈ１，９８２ｊ１に衝突させることで、遊技球を開口９８５ｅ及び開口９８５ｆに流入させすくできる。さらに、傾斜部９８２ｂの傾斜の分、案内部９８２ｈ１，９８２ｊ１の立設距離を小さくすることができるので、案内部９８２ｈ１，９８２ｊ１の剛性を高めて耐久性の向上を図ることができる。

【２８７９】

ここで、上述したように、振分けユニット９８０（送球ユニット９７０）は、遊技者側に配設される正面ユニット９４０（入賞口ユニット９３０）を介して遊技者から視認可能とされる。そのため、正面ユニット９４０を介す分、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２を流下する遊技球は、遊技者側から視認し難くなる。さらに、開口９８５ｅ及び開口９８５ｆの正面側に案内部９８２ｈ１，９８２ｊ１が立設されると、その案内部９８２ｈ１，９８２ｊ１の厚みの分、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２を流下する遊技球が遊技者から視認し難くなるという問題点があった。

【２８８０】

これに対し、本実施形態では、案内部９８２ｈ１，９８２ｊ１は、傾斜部９８２ｂと連結して形成されるので、傾斜部９８２ｂの立設寸法を小さくできる。従って、開口９８５ｅ及び開口９８５ｆに送球される遊技球（第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２を流下する遊技球）を、正面ユニット９４０を介した状態であっても視認させやすくすることができる。即ち、本実施形態では、傾斜部９８２ｂが、遊技球の流下方向へ向かうに従って背面

ベース９８５側に位置するように傾斜されることで、剛性の確保と遊技球の案内とを可能としつつ、案内部９８２ｈ１，９８２ｊ１の前後方向の厚みを薄くすることができるので、遊技球の視認性を確保できる。

【２８８１】

振分け部９８３は、正面ベース９８１及び背面ベース９８５の対向間の寸法よりも若干小さい厚みに設定されると共に、正面視略Ｔ字状に形成される。また、振分け部９８３は、Ｔ字状の一辺側の作用部９８３ａと、その作用部９８３ａの延設方向略中央位置から突出する中間板９８３ｂと、作用部９８３ａ及び中間板９８３ｂの連結部分に貫通される貫通孔９８３ｃと、その貫通孔９８３ｃの軸を中心に円形状に膨出する当接部９８３ｄと、作用部９８３ａ及び中間板９８３ｂの背面ベース９８５側に連結して形成される壁部９８３ｅとを主に備えて形成される。

【２８８２】

貫通孔９８３ｃは、正面ベース９８１及び背面ベース９８５の対向間に支持される軸部材９８８ａが挿入される孔であり、軸部材９８８ａの外径よりも若干大きく形成される。これにより、正面ベース９８１及び背面ベース９８５を組み上げる場合に、軸部材９８８ａを振分け部９８３の貫通孔９８３ｃに挿入した状態とすることで、振分け部９８３が回転可能な状態で正面ベース９８１及び背面ベース９８５の対向間に配設される。

【２８８３】

中間板９８３ｂは、貫通孔９８３ｃの径方向外側に向かって延設して形成されると共に、振分け部９８３の変位が一方または他方に回転して規制された状態において、その先端から中間板９８３ｂの内側までの離間距離Ｌ１７（図３７５（ｂ）参照）が遊技球の直径よりも小さい寸法とされる。これにより、遊技球の送球が第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２の一方または他方のどちらかに規制される。また、中間板９８３ｂは、振分け部９８３が貫通孔９８３ｃを中心に回転されることで、第１通路ＴＲ１の一方に遊技球の送球を規制した状態から第２通路ＴＲ２の他方に遊技球の送球を規制した状態に切り換えられる。

【２８８４】

作用部９８３ａは、正面視において中間板９８３ｂの延設方向と略直交する方向に延設して形成される。また、作用部９８３ａは、当接部９８３ｄとの連結位置が、中間板９８３ｂの当接部９８３ｄとの連結位置よりも重力方向一側（重力方向下側）に設定される。これにより、流入口９８２ｄを介して振分け部９８３に送球される遊技球は、作用部９８３ａ側に荷重をかけた状態とされる。その結果、振分け部９８３は、貫通孔９８３ｃを中心に回転変位される。

【２８８５】

壁部９８３ｅは、作用部９８３ａ及び中間板９８３ｂに連結されると共に、貫通孔９８３ｃの軸方向視において略半円状の板状に形成される。壁部９８３ｅは、貫通孔９８３ｃの軸と直交する方向において作用部９８３ａ及び中間板９８３ｂよりも外側に突出して形成されると共に、厚み寸法が上述した背面ベース９８５の凹部９８５ｈの凹設寸法よりも小さく設定される。よって、背面ベース９８５及び正面ベース９８１の対向間に振分け部９８３を配設した状態において、凹部９８５ｈの内部に壁部９８３ｅを配置できる。これにより、流入口９８２ｄから振分けユニット９８０の内部に送球される遊技球が、凹部９８５ｈの内部に引っ掛ることで、その遊技球の流下が阻害されることを抑制できる。

【２８８６】

また、壁部９８３ｅは、中間板９８３ｂの背面側であって、貫通孔９８３ｃから径方向外側端部に、中間板９８３ｂ側に向かって凹設される収容部９８３ｅ１を備える。収容部９８３ｅ１は、円柱状体に形成される磁性体９８８ｃを内側に収容する部分であり、磁性体９８８ｃの外径と略同一の内径の円形に凹設される。また、収容部９８３ｅ１は、背面ベース９８５側から正面ベース９８１側に向かって凹設されており、磁性体９８８ｃが背面ベース９８５側から内部に収容される。

【２８８７】

磁性体９８８ｃは、磁石から形成されており、背面ベース９８５に配設される磁性体９８８ｂと反発する状態で配設される。これにより、振分け部９８３は、磁性体９８８ｃが背面ベース９８５に配設される磁性体９８８ｂから磁力が作用されて、貫通孔９８３ｃを軸に回転して作用部９８３ａの延設方向を一方または他方に傾いた状態にできる。

【２８８８】

また、磁性体９８８ｃと磁性体９８８ｂとが反発される状態に配設されると共に、収容部９８３ｅ１が正面側に向かって凹設されるので、収容部９８３ｅ１に挿入する磁性体９８８ｃが収容部９８３ｅ１から抜け出ることを抑制できる。即ち、収容部９８３ｅ１に挿入される磁性体９８８ｃを係止する部分を必要としないので、振分け部９８３の構造を簡易にできると共に、振分け部９８３への磁性体９８８ｃの配設を簡易にできる。

【２８８９】

なお、磁性体９８８ｂ及び磁性体９８８ｃの磁力は、遊技球の荷重よりも小さい磁着力に設定される。これにより、振分けユニット９８０の内側を送球される遊技球が磁性体９８８ｂ及び磁性体９８８ｃに磁着して、振分けユニット９８０の内側に停滞することを抑制できる。

【２８９０】

カバー部材９８７は、上面視縦長矩形に形成されると共に、背面ベース９８５の凹部９８５ｈの正面ベース９８１側と反対側に配設される。また、カバー部材９８７は、正面視円形状に重力方向に並んで凹設される２つの第１凹部９８７ａ及び第２凹部９８７ｂを備えて形成される。

【２８９１】

第１凹部９８７ａは、内側に上述した背面ベース９８５の収容部９８６ｂを収容する部分であり、収容部９８６ｂの外径と略同一の内径に設定される。よって、上述したように収容部９８６ｂの内部に磁性体９８８ｂを収容した状態で、第１凹部９８７ａに収容部９８６ｂの先端を収容することで、収容部９８６ｂの内側に収容した磁性体９８８ｂが収容部９８６ｂから抜け出ることを抑制できる。

【２８９２】

第２凹部９８７ｂは、その凹設底面に背面ベース９８５に締結固定するための貫通孔９８７ｂ１を備える。また、第２凹部９８７ｂは、凹設部分の内形が、上述した背面ベース９８５の突設部９８６ｅの外径と略同一の内径に形成される。これにより、カバー部材９８７は、背面ベース９８５の突設部９８６ｅに第２凹部９８７ｂを収容して位置決め配置できると共に、位置決めした状態で貫通孔９８７ｂ１を介してネジを突設部９８６ｅの締結孔に締結できる。

【２８９３】

次いで、図３７６を参照して、流入口９８２ｄから遊技球が振分けユニット９８０に流入した場合の振り分け部９８３の動作について説明する。図３７６（ａ）及び図３７６（ｂ）は、図３７５（ｂ）の範囲ＸＩＩＩａにおける振分けユニット９８０の部分拡大断面図である。なお、以下では、振分け部９８３の作用部９８３ａが第１通路ＴＲ１の一方へ遊技球の送球を規制する状態から、第２通路ＴＲ２の他方への遊技球の送球を規制する状態へ変位される場合のみを説明し、第２通路ＴＲ２の他方への遊技球の送球を規制する状態から、第１通路ＴＲ１の一方への遊技球の送球を規制する場合の説明は省略する。

【２８９４】

図３７６（ａ）及び図３７６（ｂ）に示すように、振分け部９８３に遊技球が送球される前（作用部９８３ａに遊技球が当接する前）では、上述したように、振分け９８３に配設される磁性体９８８ｃが磁性体９８８ｂ（図３７３参照）と反発することで、貫通孔９８３ｃから径方向外側の中間板９８３ｂが、第２通路ＴＲ２側へ傾いた状態とされる。なお、第２通路ＴＲ２側の作用部９８３ａが正面ベース９８１の当接部９８２ａ１に当接することで、その回転量が規制される（図３７６（ａ）参照）。

【２８９５】

この状態で遊技球が振分け部９８３に送球されると、遊技球は、中間板９８３ｂ及び第

１通路ＴＲ１側の作用部９８３ａとの間に送球される。上述したように、作用部９８３ａは、当接部９８３ｄとの連結位置が、中間板９８３ｂの当接部９８３ｄとの連結位置よりも重力方向一側（重力方向下側）に設定されるので、遊技球の荷重を第１通路ＴＲ１側の作用部９８３ａに作用させることができる。

【２８９６】

これにより、振分け部９８３は、図３７６（ｂ）に示すように、貫通孔９８３ｃを軸に回転変位され、貫通孔９８３ｃから径方向外側の中間板９８３ｂが、第１通路ＴＲ１側へ傾いた状態とされる。なお、第１通路ＴＲ１側の作用部９８３ａが正面ベース９８１の当接部９８２ａ１に当接することで、その回転量が規制される。また、この場合、磁性体９８８ｃの反発方向が、貫通孔９８３ｃから径方向外側の中間板９８３ｂを第２通路ＴＲ２側へ作用する状態から第１通路ＴＲ１側へ作用する状態に切り換えられる。

【２８９７】

従って、振分け部９８３は、遊技球の荷重および磁性体９８８ｃの反発力を利用して、貫通孔９８３ｃを軸に回転変位させることができる。また、磁性体９８８ｃの反発力の方向が切り替わるので、振分け部９８３が回転した状態を維持させることができる。従って、振分け部９８３は、遊技球が送球される都度、中間板９８３ｂの傾き方向を変位させて、遊技球を第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２に一球ずつ送球できる。

【２８９８】

次いで、図３７７から図３７９を参照して、通路ユニット９９０の構成について説明する。

図３７７（ａ）は、通路ユニット９９０の正面図であり、図３７７（ｂ）は、通路ユニット９９０の側面図である。図３７８は、通路ユニット９９０の分解斜視正面図であり、図３７９は、通路ユニット９９０の分解斜視背面図である。

【２８９９】

図３７７から図３７９に示すように、通路ユニット９９０は、振分けユニット９８０側が開口する複数の開口を備える第１通路部材９９１と、その第１通路部材９９１に配設される第１通路部材９９１を通過する遊技球を送球する第２通路部材９９２と、第２通路部材９９２に配設され第２通路部材９９２を通過した遊技球を送球する第３通路部材９９３と、第２通路部材９９２及び第３通路部材９９３の間に配設される検出装置ＳＥ４とを主に備えて形成される。

【２９００】

第１通路部材９９１は、正面視横長矩形に形成されると共に第２通路部材９９２側に所定の幅を備えて形成される。また、第１通路部材９９１は、振分けユニット９８０側の重力方向他側（重力方向上側）に貫通形成される第１挿通孔９９１ａと、その第１挿通孔９９１ａの重力方向一側（重力方向下側）に貫通形成される第２挿通孔９９１ｂと、その第２挿通孔９９１ｂの水平方向両隣に形成される貫通形成される第３挿通孔９９１ｃ及び第４挿通孔９９１ｄと、正面視における外側周囲に円形状に複数個貫通形成される貫通孔９９１ｆとを主に備えて形成される。

【２９０１】

第１挿通孔９９１ａは、正面視において一辺が遊技球の直径よりも大きい正方形に形成される。また、第１挿通孔９９１ａは、振分けユニット９８０及び通路ユニット９９０を組み合わせた状態において、振分けユニット９８０の開口９８５ｄと内部空間が連なる位置に形成される。これにより、振分けユニット９８０の内部を流下して開口９８５ｄを通過する遊技球を第１挿通孔９９１ａに受け入れることができる。

【２９０２】

また、第１挿通孔９９１ａは、重力方向一側（重力方向下側）の内面が第２通路部材９９２側に向かって下降傾斜して形成される。これにより、第１挿通孔９９１ａに送球される遊技球を第２通路部材９９２側に転動させることができる。

【２９０３】

さらに、第１挿通孔９９１ａには、第２通路部材９９２を挿通するネジを螺合する締結

孔９９１ｇ１を備える円環状の円環突起９９１ｇが外周部分に連結して形成される。これにより、第１通路部材９９１及び第２通路部材９９２を締結固定することができる。

【２９０４】

第２挿通孔９９１ｂは、正面視において縦長矩形に形成され、短手方向の幅寸法が遊技球の直径よりも大きく設定される。また、第２挿通孔９９１ｂは、振分けユニット９８０及び通路ユニット９９０が組み合わされた状態において、振分けユニット９８０の開口９８５ｇと内部空間が連なる位置に形成される。これにより、振分けユニット９８０の内部を流下して開口９８５ｇを通過する遊技球を第２挿通孔９９１ｂに受け入れることができる。

【２９０５】

また、第２挿通孔９９１ｂは、重力方向一側（重力方向下側）の内面が第２通路部材９９２側に向かって下降傾斜して形成される。これにより、第２挿通孔９９１ｂに送球される遊技球を第２通路部材９９２側に転動させることができる。

【２９０６】

第３挿通孔９９１ｃは、正面視において縦長矩形に形成され、短手方向の幅寸法が遊技球の直径よりも大きく設定される。また、第３挿通孔９９１ｃは、振分けユニット９８０及び通路ユニット９９０が組み合わされた状態において、振分けユニット９８０の開口９８５ｅの内部空間が連なる位置に形成される。これにより、振分けユニット９８０の内部（第１通路ＴＲ１）を流下して開口９８５ｅを通過する遊技球を第３挿通孔９９１ｃに受け入れることができる。

【２９０７】

また、第３挿通孔９９１ｃは、重力方向他側（重力方向上側）に水平方向両側に凹設される凹設部９９１ｃ１を備える。凹設部９９１ｃ１は、振分けユニット９８０に配設される検出装置ＳＥ３の検出基板ＳＥ１ｂを内部に収容する部分であり、検出装置ＳＥ３の外形と略同一の寸法に形成される。これにより、検出装置ＳＥ３の検出基板ＳＥ１ｂ側を凹設部９９１ｃ１により保護することができると共に、検出装置ＳＥ３が振分けユニット９８０及び通路ユニット９９０を組み合わせた状態で外部から不正に操作されることを抑制できる。

【２９０８】

さらに、振分けユニット９８０と通路ユニット９９０とを組み合わせる場合に、振分けユニット９８０に配設する検出装置ＳＥ３の検出基板ＳＥ１ｂを通路ユニット９９０の凹設部９９１ｃ１の内部に受け入れることができるので、振分けユニット９８０と通路ユニット９９０との位置決めとすることができる。これにより、検出装置ＳＥ３の一部が外部に張り出すことを抑制して、送球ユニット９７０の全体としての小型化を図ることができる。

【２９０９】

第３挿通孔９９１ｃは、第２通路部材９９２側の内縁に第２挿通孔９９１ｂ側から突出する突設部９９１ｃ２を備えると共に、重力方向一側（重力方向下側）の内面が水平方向に隣り合う第２挿通孔９９１ｂから離間する方向に下降傾斜して形成される。これにより、第３挿通孔９９１ｃに流入した遊技球を突設部９９１ｃ２に衝突させると共に、第２挿通孔９９１ｂから離間する方向（図３７７（ａ）左方向）に転動させることができる。

【２９１０】

第４挿通孔９９１ｄは、正面視において縦長矩形に形成され、短手方向の幅寸法が遊技球の直径よりも大きく設定される。また、第４挿通孔９９１ｄは、振分けユニット９８０及び通路ユニット９９０が組み合わされた状態において、振分けユニット９８０の開口９８５ｆの内部空間が連なる位置に形成される。これにより、振分けユニット９８０の内部（第２通路ＴＲ２）を流下して開口９８５ｆを通過する遊技球を第４挿通孔９９１ｄに受け入れることができる。

【２９１１】

また、第４挿通孔９９１ｄは、重力方向他側（重力方向上側）に水平方向両側に凹設さ

れる凹設部９９１ｄ１を備える。凹設部９９１ｄ１は、振分けユニット９８０に配設される検出装置ＳＥ３の検出基板ＳＥ１ｂを内部に収容する部分であり、検出装置ＳＥ３の外形と略同一の寸法に形成される。これにより、検出装置ＳＥ３の検出基板ＳＥ１ｂ側を凹設部９９１ｄ１により保護することができると共に、検出装置ＳＥ３が振分けユニット９８０及び通路ユニット９９０を組み合わせた状態で外部から不正に操作されることを抑制できる。

【２９１２】

さらに、第４挿通孔９９１ｄは、第２通路部材９９２側の内縁に第２挿通孔９９１ｂ側から突出する突設部９９１ｄ２を備えると共に、重力方向一側（重力方向下側）の内面が水平方向に隣り合う第２挿通孔９９１ｂから離間する方向に下降傾斜して形成される。これにより、第４挿通孔９９１ｄに流入した遊技球を突設部９９１ｄ２に衝突させると共に、第２挿通孔９９１ｂから離間する方向（図３７７（ａ）右方向）に転動させることができる。

【２９１３】

第２通路部材９９２は、正面視において上下反対の略Ｔ字状の板状に形成されると共に、重力方向他側（重力方向上側）に貫通する第５挿通孔９９２ｂと、その第５挿通孔９９２ｂの重力方向一側（重力方向下側）に貫通する第６挿通孔９９２ｃと、第５挿通孔９９２ｂの内周縁に立設される立設壁９９２ａとを主に備えて形成される。

【２９１４】

第５挿通孔９９２ｂは、正面視において縦長矩形に形成され、短手方向の幅寸法が遊技球の直径よりも大きく設定される。また、第５挿通孔９９２ｂは、第１通路部材９９１及び第２通路部材９９２が組み合わされた状態において、第１通路部材９９１の第１挿通孔９９１ａの内部空間が連なる位置に形成される。これにより、第１通路部材９９１の第１挿通孔９９１ａを通過する遊技球を第５挿通孔９９２ｂに受け入れることができる。

【２９１５】

立設壁９９２ａは、第５挿通孔９９２ｂの縁部全域から第３通路部材９９３側に向かって立設される。また、立設壁９９２ａは、重力方向一側（重力方向下側）の内面が第３通路部材９９３側に向かって下降傾斜して形成される。これにより、第５挿通孔９９２ｂに送球された遊技球を第３通路部材９９３側（図３７７（ｂ）右側）に転動させることができる。

【２９１６】

立設壁９９２ａの外周面には、水平方向に突出する係合部９９２ｄと、第１通路部材９９１側の端部から水平方向に突出する突設壁９９２ｅとを備えて形成される。係合部９９２ｄは、水平方向に突出すると共に、その先端が第３通路部材９９３側に屈曲するＬ字状に形成される。係合部９９２ｄは、立設壁９９２ａとの対向間に後述する検出装置ＳＥ４及び振分けユニット９８０に配設される検出装置ＳＥ３の配線が挿入される。これにより、検出装置ＳＥ３及び検出装置ＳＥ４の配線を係止することができるので、検出装置ＳＥ３及び検出装置ＳＥ４が振分けユニット９８０及び通路ユニット９９０から抜け出ることを抑制できる。

【２９１７】

突設壁９９２ｅは、立設壁９９２ａの水平方向両側に正面視半円状に突出して形成され、その半円の軸に貫通する貫通孔９９２ｅ１を備える。また、突設壁９９２ｅは、第１通路部材９９１及び第２通路部材９９２が組み合わされた状態において、第１通路部材９９１の円環突起９９１ｇと対向する位置に形成されると共に、貫通孔９９２ｅ１が締結孔９９１ｇ１と同軸上に位置される。これにより、第２通路部材９９２側から貫通孔９９２ｅ１にネジを挿通すると共に、そのネジを締結孔９９１ｇ１に螺合することで、第１通路部材９９１及び第２通路部材９９２を締結固定できる。

【２９１８】

第６挿通孔９９２ｃは、正面視において一辺が遊技球の直径よりも大きい正方形に形成される。また、第６挿通孔９９２ｃは、第１通路部材９９１及び第２通路部材９９２を組

み合わせた状態において、その内部空間が第１通路部材９９１の第２挿通孔９９１ｂの内部空間と連なる位置に形成される。これにより、第１通路部材９９１の第２挿通孔９９１ｂを通過する遊技球を第６挿通孔９９２ｃに受け入れることができる。

【２９１９】

また、第６挿通孔９９２ｃの周囲には、第３通路部材９９３側に向かって立設されるガイド壁９９２ｃ１が形成される。ガイド壁９９２ｃ１は、第６挿通孔９９２ｃの重力方向一側（重力方向下側）に立設される第１壁部９９２ｃ２と、その第１壁部９９２ｃ２の延設方向の端部と連なると共に重力方向に延設される第２壁部９９２ｃ３とから形成される。

【２９２０】

第１壁部９９２ｃ２及び第２壁部９９２ｃ３は、検出装置ＳＥ４を配設する位置決めとなる壁面であり、第３通路部材９９３に形成される立設壁９９３ｅ及び係合部９９３ｄとの対向間における寸法が検出装置ＳＥ４の対向における寸法と略同一に設定される。

【２９２１】

また、検出装置ＳＥ４は、検出孔ＳＥ１ａの内部空間が第６挿通孔９９２ｃの内部空間と連なる位置に配置される。これにより、第６挿通孔９９２ｃを通過する遊技球は、検出孔ＳＥ１ａを通過して検出装置ＳＥ４に検出されると共に、第３通路部材９９３側に送球される。

【２９２２】

また、第２通路部材９９２は、第６挿通孔９９２ｃから水平方向（図３７７（ａ）左右方向）に離間した位置に、第３通路部材９９３側に突設される円環突起９９２ｆを備える。

円環突起９９２ｆは、その軸に円形状の孔の締結孔９９２ｆ１を備える。締結孔９９２ｆ１は、第３通路部材９９３を挿通したネジを螺合する孔であり、これにより、第２通路部材９９２及び第３通路部材９９３を締結固定できる。

【２９２３】

第１挿通孔９９１ａは、正面視において一辺が遊技球の直径よりも大きい正方形に形成される。また、第１挿通孔９９１ａは、振分けユニット９８０及び通路ユニット９９０を組み合わせた状態において、振分けユニット９８０の開口９８５ｄと内部空間が連なる位置に形成される。これにより、振分けユニット９８０の内部を流下して開口９８５ｄを通過する遊技球を第１挿通孔９９１ａに受け入れることができる。

【２９２４】

また、第１挿通孔９９１ａは、重力方向一側（重力方向下側）の内面が第２通路部材９９２側に向かって下降傾斜して形成される。これにより、第１挿通孔９９１ａに送球される遊技球を第２通路部材９９２側に転動させることができる。

【２９２５】

さらに、第１挿通孔９９１ａには、第２通路部材９９２を挿通するネジを螺合する締結孔９９１ｇ１を備える円環状の円環突起９９１ｇが外周部分に連結して形成される。これにより、第１通路部材９９１及び第２通路部材９９２を締結固定することができる。

【２９２６】

第２挿通孔９９１ｂは、正面視において縦長矩形に形成され、短手方向の幅寸法が遊技球の直径よりも大きく設定される。また、第２挿通孔９９１ｂは、振分けユニット９８０及び通路ユニット９９０が組み合わされた状態において、振分けユニット９８０の開口９８５ｇと内部空間が連なる位置に形成される。これにより、振分けユニット９８０の内部を流下して開口９８５ｇを通過する遊技球を第２挿通孔９９１ｂに受け入れることができる。

【２９２７】

また、第２挿通孔９９１ｂは、重力方向一側（重力方向下側）の内面が第２通路部材９９２側に向かって下降傾斜して形成される。これにより、第２挿通孔９９１ｂに送球される遊技球を第２通路部材９９２側に転動させることができる。

【２９２８】
第３通路部材９９３は、正面視横長矩形の板状に形成される。第３通路部材９９３は、長手方向略中間位置に貫通形成される第７挿通孔９９３ａと、その第７挿通孔９９３ａの縁部から立設される案内壁９９３ｂと、重力方向他側の縁部から第２通路部材９９２側に立設される立設壁９９３ｅと、長手方向に突出する係合部９９３ｄと、第２通路部材９９２側の側面に凹設される凹部９９３ｃとを主に備えて形成される。
【２９２９】
第７挿通孔９９３ａは、正面視において一辺が遊技球の直径よりも多きい正方形に形成される。また、第７挿通孔９９３ａは、第２通路部材９９２及び第３通路部材９９３を組み合わせた状態において、第２通路部材９９２に配設される検出装置ＳＥ４の内部空間と連なる位置に形成される。これにより、第２通路部材９９２の第７挿通孔９９３ａ及び検出装置ＳＥ４の検出孔ＳＥ１ａを通過した遊技球を第７挿通孔９９３ａに受け入れることができる。
【２９３０】
案内壁９９３ｂは、第７挿通孔９９３ａの重力方向他側（重力方向上側）を除く３方向の縁部から第２通路部材９９２側と反対側に向かって立設される。また、案内壁９９３ｂは、重力方向一側（重力方向下側）の内面が第２通路部材９９２側に向かって上方傾斜（第２通路部材９９２側と反対側に向かって下降傾斜）して形成される。これにより、第７挿通孔９９３ａに送球された遊技球を第２通路部材９９２側と反対側（図３７７（ｂ）右側）に転動させることができる。
【２９３１】
また、第３通路部材９９３は、図３７７（ｂ）に示すように、第２通路部材９９２の立設壁９９２ａの重力方向一側（図３７７（ｂ）下側）に配設される。上述したように、第３通路部材９９３は、重力方向他側（図３７７（ｂ）上側）が開放されるので、その分、第３通路部材９９３を立設壁９９２ａに近づけて配設できる。その結果、上述した振分けユニット９８０の開口９８５ｄと開口９８５ｇとを近づけることができ、振分けユニット９８０及び通路ユニット９９０の重力方向における外形を小型化することができる。
【２９３２】
立設壁９９３ｅは、第２通路部材９９２及び第３通路部材９９３が組み合わされた状態において、第２通路部材９９２の第１壁部９９２ｃ２との対向間の距離寸法が、検出装置ＳＥ４の検出孔ＳＥ１ａの軸と直交する方向における短手側の距離寸法と略同一に設定される。これにより、検出装置ＳＥ４の重力方向における位置決めをすることができる。
【２９３３】
また、遊技球が送球される上流側（第２通路部材９９２側）に、検出装置ＳＥ４の重力方向下側の位置決めをする第１壁部９９２ｃ２が形成される。これにより、第６挿通孔９９２ｃを通過する遊技球を検出装置ＳＥ４の検出孔ＳＥ１ａに挿通させやすくできる。
【２９３４】
即ち、検出孔ＳＥ１ａは、遊技者の不正を防止する目的で、遊技球の直径よりも若干大きい寸法に形成されるため、遊技球の転動面の高さの微小な位置ずれにより、その内部に遊技球が挿通できなくなるところ、本実施形態では、遊技球が送球される上流側（第２通路部材９９２側）に、検出装置ＳＥ４の重力方向下側の位置決めをする第１壁部９９２ｃ２が形成されるので、第６挿通孔９９２ｃと検出孔ＳＥ１ａと転動面の高さが位置ずれすることを抑制できる。その結果、第６挿通孔９９２ｃを挿通する遊技球を検出孔ＳＥ１ａに挿通させやすくできる。
【２９３５】
係合部９９３ｄは、第３通路部材９９３の長手方向に突出して形成されると共に、その突出先端に第２通路部材９９２側に屈曲する屈曲部９９３ｄ１を備える。屈曲部９９３ｄ１は、第２通路部材９９２及び第３通路部材９９３が組み合わされた状態において、第２通路部材９９２の第２壁部９９２ｃ３との対向間の距離寸法が、検出装置ＳＥ４の検出孔ＳＥ１ａの軸と直交する方向における長手側の距離寸法と略同一に設定される。これによ

り、検出装置ＳＥ４の水平方向における位置決めをすることができる。
【２９３６】
凹部９９３ｃは、第２通路部材９９２と第３通路部材９９３とが組み合わされた状態において、第２通路部材９９２の円環突起９９２ｆと対向する位置に形成されると共に、円環突起９９２ｆの外径よりも大きい内縁形状に形成される。また、凹部９９３ｃは、その凹設底面に円環突起９９２ｆの締結孔９９２ｆ１と同軸上に貫通形成される貫通孔９９３ｃ１を備える。これにより、凹部９９３ｃに第２通路部材９９２の円環突起９９２ｆを挿入すると共に、ネジを第３通路部材９９３側から貫通孔９９３ｃ１を挿通させて締結孔９９２ｆ１に螺合させることで、第２通路部材９９２及び第３通路部材９９３を締結固定できる。
【２９３７】
以上のように構成される送球ユニット９７０によれば、送球ユニット９７０が、第１入賞口６４及び第２入賞口１４０と異なるユニットから形成されると共に、第１入賞口６４及び第２入賞口１４０を備える正面ユニット９４０の背面側（遊技領域と反対側）に配設されるので、送球ユニット９７０（振分けユニット９８０）を交換して別のユニットを配設することで、遊技領域を流下する遊技球の流下に影響することなく、別の遊技形態とできる。
【２９３８】
次いで、図３８０から図４３２を参照して、第２実施形態について説明する。第１実施形態では、振分ユニット９８０の第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２が球を前戻りさせずに後方へ案内する通路として形成される場合を説明したが、第２実施形態の振分ユニット３００では、球の前戻りを許容するように構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【２９３９】
まず、図３８０から図３９８を参照して遊技盤１３の構成の詳細を説明し、その後で、図３９９から図４３２を参照して動作ユニット５００の構成の詳細を説明する。
【２９４０】
図３８０は、第２実施形態における遊技盤１３及び動作ユニット５００の正面分解斜視図である。図３８０に示すように、遊技盤１３の内部に配設されるセンターフレーム８６には内部開口が形成されており、遊技者は、このセンターフレーム８６の内部開口を通して動作ユニット５００を視認可能となる。
【２９４１】
これに加えて、本実施形態では、遊技盤１３のベース板６０が光透過性の樹脂材料から形成されているので、センターフレーム８６の内部開口を通した視認態様に限定されず、センターフレーム８６の外側に位置するベース板６０を介して動作ユニット５００を視認可能となる。
【２９４２】
図３８１は、遊技盤１３の正面図であり、図３８２は、遊技盤１３の背面図であり、図３８３は、遊技盤１３の正面斜視図であり、図３８４は、遊技盤１３の背面斜視図である。図３８１では、図３６５においては図示を省略していた風車ＦＳ１や釘ＫＧ１についても図示されている。
【２９４３】
本実施形態では、後述するように、球の流下経路を振り分けるという釘の機能を代替する上部連結部材２７０を備えており、上部連結部材２７０が配設される範囲では、釘ＫＧ１が配置されていない。
【２９４４】
これにより、釘ＫＧ１の非透過性が欠点として作用することを回避することができる。換言すれば、上部連結部材２７０が配設されるセンターフレーム８６の上方位置（センターフレーム８６の上方かつ外レール６２の下方である位置）から釘ＫＧ１を排除することで、センターフレーム８６の上方位置を通過する光が釘ＫＧ１により様々な方向に反射し

たり、遮られたりすることを回避することができるので、センターフレーム８６の上方位置における光演出の視認性を向上することができる。なお、センターフレーム８６の上方位置における光演出の態様については後述する。

【２９４５】

図３８２では、ベース板６０の中央開口６０ｂの形状が、左右中央位置において上方に凹設される形状から形成されることや、その凹設部分に配置される電飾基板２５１に接続される電気配線ＤＨ１を保持するためにも利用されるセンサカバー２５４が図示されている。

【２９４６】

図３８２に示すように、センターフレーム８６の下方位置において、ベース板６０の背面側には、一般入賞口６３に入球した球の流下経路を構成する集合樋４８０と、その集合樋４８０の上方に配設されると共に第１入賞口６４の後側を跨ぐような形状で形成される幅広装飾部材４９０と、が締結固定される。

【２９４７】

集合樋４８０は、無色透明の樹脂材料から形成される。これにより、集合樋４８０が背面側からの光の入射を遮ることを防止することができる。また、正面視で、一般入賞口６３に入球して集合樋４８０を流下する球の視認性を向上することができる。

【２９４８】

幅広装飾部材４９０は、有色透明（本実施形態では青色）の樹脂材料から形成される。これにより、遊技領域を正面視で視認する遊技者に対して、幅広装飾部材４９０を目立たせることができる。

【２９４９】

幅広装飾部材４９０は、左右端部に締結ネジの挿通孔４９１を備える。その挿通孔４９１には、集合樋４８０に螺入される締結ネジが挿通され、その締結ネジにより幅広装飾部材４９０が集合樋４８０に締結固定される。これにより、幅広装飾部材４９０に対する注目力を、集合樋４８０を流下する球に対する注目力に繋げることができる。

【２９５０】

幅広装飾部材４９０は、一般入賞口６３の上方において球を転動させる板状部（天井板部４５５）の背後において、その板状部と同様の傾斜角度で形成される左右一対の傾斜形成部４９２と、その傾斜形成部４９２の左右内側において左右方向に延設される中央形成部４９３と、を備える。

【２９５１】

傾斜形成部４９２は、部材の上面が、正面視において、一般入賞口６３の上方において球を転動させる板状部（天井板部４５５）に沿うように配置される。そのため、球を転動させる板状部が無色透明の樹脂材料から形成される場合であっても、正面視において、あたかも球が傾斜形成部４９２を転がっているように見せることができ、球の流下経路の把握をさせ易くすることができる。

【２９５２】

中央形成部４９３は、第１入賞口６４に入球した球の流下経路（後述する傾斜延設部３１５）の天井部を構成する。これにより、球が流下経路から脱落することを防止することができると共に、第１入賞口６４に入球した球の流下経路が無色透明の樹脂材料から形成される場合であっても、有色透明の樹脂材料から形成される中央形成部４９３により球の流下経路を正面視で把握し易くすることができる。

【２９５３】

図３８３では、センターフレーム８６の上方および下方において、遊技領域に張り出す部分を有し光透過性の樹脂材料から形成される上部連結部材２７０や、入賞口構成部材４００等の樹脂部材が図示されている。これらの樹脂部材により、球の流下態様を安定的に維持する効果を生じさせることができるが、詳細は後述する。なお、図３８３では、釘ＫＧ１および風車ＦＳ１の図示は省略されている。

【２９５４】

先に概要を説明すると、上部連結部材２７０や入賞口構成部材４００等の樹脂部材の共通の効果として、割れたり欠けたりした時の修理が容易であることが挙げられる。この効果は、通常用いられる金属製の釘を利用する場合には奏しない効果である。

【２９５５】

ベース板６０に植設される釘の場合、球が衝突したり、作業者が釘に誤って過負荷をかけたりした場合等に、釘が曲がったり折れたりする可能性がある。曲がった場合には同じだけ逆側に曲げれば元通りにできる可能性があるが、折れた場合には元通りにすることは困難である。

【２９５６】

そもそも、ベース板６０への釘の打ち込みは自動機で行うものであり、一本ずつ単独で打ち込むものではなく、遊技盤全体にまとめて打ち込む方法が一般的である。そのため、一本の釘が欠損しただけであっても、他の釘が植設されている状態で欠損した単独の釘を新たに打ち直すことは困難であり、ベース板６０ごと交換する必要が生じる可能性がある。

【２９５７】

この際、ベース板６０には、レール６１，６２や外縁部材７３等が組み付けられているので、これらの組み付けられていた部材を、交換先のベース板６０に組み付け直すか、又は、これらの部材ごと交換する必要があり、いずれにせよ、修理費用が嵩み易い。

【２９５８】

これに対し、上部連結部材２７０や入賞口構成部材４００等の樹脂部材の一部が割れたり欠けたりした場合、新たな部材と交換することにより修理を完了することができ、ベース板６０を交換する必要がない。また、樹脂部材は、レール６１，６２や外縁部材７３等とは独立しているので、樹脂部材の交換の際にレール６１，６２や外縁部材７３等に関連する費用は生じないので、修理費用を抑制することができる。

【２９５９】

図３８４では、センターフレーム８６の上部に配置される電飾基板２５１及び基板保持板２５２について、基板保持板２５２がベース板６０の板厚寸法内に入り込むように配置されており、基板保持板２５２の前側に配置される電飾基板２５１に至ってはベース板６０の厚み寸法の内側位置に収まるように配置されることが図示されているが、詳細は後述する。

【２９６０】

図３８４に示すように、ベース板６０の板背面から背面側へ向けて外形部が先細りする円筒状に突設形成される複数の嵌合部６０ｃを備える。嵌合部６０ｃは、内径側に雌ネジが形成されており、動作ユニット５００をベース板６０に締結固定する際に締結ネジが螺入される部分として機能する。

【２９６１】

図３８５は、遊技盤１３の分解正面斜視図であり、図３８６は、遊技盤１３の分解背面斜視図である。図３８５及び図３８６に示すように、遊技盤１３は、ベース板６０と、そのベース板６０の内側に配置されると共にセンターフレーム８６を有する中央構成ユニット２４０と、その中央構成ユニット２４０の上部とベース板６０とを連結すると共に遊技領域を流下する球の流下方向を制限する上部連結部材２７０と、その上部連結部材２７０と中央構成ユニット２４０との間に配置される薄板部材２９０と、を備える。

【２９６２】

中央構成ユニット２４０の詳細については後述するが、図３８５で拡大図として示すように、中央構成ユニット２４０には、薄板部材２９０の位置決め及び固定に利用される固定用部２４４が形成される。

【２９６３】

図３８７は、中央構成ユニット２４０の分解正面斜視図であり、図３８８は、中央構成ユニット２４０の分解背面斜視図である。中央構成ユニット２４０は、ベース板６０の中央開口６０ｂに配設される際に環状に組み立てられるユニットであって、センターフレー

ム８６を有しており、球の流下を案内する。
【２９６４】
中央構成ユニット２４０は、センターフレーム８６の上側部を構成する上側構成部材２４１と、センターフレーム８６の下側部を構成する下側構成部材２６１と、を備える。上側構成部材２４１及び下側構成部材２６１が、光透過性の樹脂材料から、それぞれ環形状の上下半分を構成することで、組立状態（図３８１参照）において正面視で第３図柄表示装置を囲むセンターフレーム８６を構成する。
【２９６５】
このように、センターフレーム８６を単品で環状に構成するのではなく、複数部材を組み合わせて環状に構成することにより、樹脂部材の成形に必要となる樹脂金型の大きさを小さくすることができる。これにより、樹脂金型の製造コストを抑えることができる。
【２９６６】
例えば、ベース板６０の中央開口６０ｂの上縁部の形状が、本実施形態のように左右中央部において薄板部２４２の形状に対応して上向きに凹設される形状ではなく、略円弧形状で形成されるようにベース板６０の設計変更を行う場合、上半分（上側構成部材２４１）のみ対応して設計変更すればベース板６０にセンターフレーム８６を組み付けることができることから、下半分（下側構成部材２６１）については本実施形態に対応させて設計した部材を流用することができる。
【２９６７】
これにより、ベース板６０の設計変更や、センターフレーム８６の形状を変えて見映えを変えることにより行うマイナーチェンジのために、センターフレーム８６の全体を包含するような大きな金型を新たに製造する必要がないので、金型費用の削減を図ることができる。
【２９６８】
上側構成部材２４１は、組立状態（図３８１参照）においてベース板６０の板正面と面一で配置される薄板部２４２と、その薄板部２４２の正面側に帯状に延設され、遊技中においてガラスユニット１６（図３６４参照）との間に球を通さない寸法で形成されると共に球の流下を案内可能に形成される帯状フレーム部２４５と、その帯状フレーム部２４５の下側および左右内側に配設され略円弧形状を形成する装飾部２４７と、を備える。
【２９６９】
薄板部２４２は、左右および上側の縁部において補強のために背面側に延設される延設部２４３と、上部連結部材２７０（図３８５及び図３８６参照）との位置決め及び固定に利用される固定用部２４４と、を備える。
【２９７０】
延設部２４３は、前後幅がベース板６０の板厚と同程度の長さとなるように設計される。即ち、延設部２４３よりも前後幅が短い薄板部２４２の前後厚みは、ベース板６０の板厚よりも薄く設計されている。これにより、薄板部２４２の背面側にスペースを確保し易くすることができる。
【２９７１】
固定用部２４４は、上部連結部材２７０（図３８５及び図３８６参照）との位置決めのために凹設される凹設部２４４ａと、その凹設部２４４ａに近接配置され正面側に突設される突設部２４４ｂと、上部連結部材２７１に正面側から挿通される締結ネジが螺入される締結部２４４ｃと、を左右対称位置に備えている。
【２９７２】
薄板部２４２はベース板６０と面一で配置され、突設部２４４ｂを正面側の任意の位置から形成することができる。そのため、上部連結部材２７０（図３８５及び図３８６参照）との位置決めの設計自由度を向上することができる。なお、固定用部２４４を利用した上部連結部材２７０の組み付けについては後述する。
【２９７３】
装飾部２４７は、複数の立体的な模様や図形が形成されており、薄板部２４２に比較し

て光透過性が低くなるように形成されている。これにより、装飾部２４７を、光透過性を若干残しながら、視界を分断する部分として利用することができる。

【２９７４】

ここまでは、上側構成部材２４１の正面側の構成を主に説明した。次に、上側構成部材２４１の背面側に配設される構成について説明する。上側構成部材２４１は、薄板部２４２の背面側に形成される締結部に締結固定される電飾基板２５１と、その電飾基板２５１を締結固定する締結ネジで共締めされる基板保持板２５２と、電飾基板２５１と薄板部２４２とに挟持されると共に正面側に末広がりとなる皿形状に形成される皿状部材２５３と、上側構成部材２４１の左右片側（本実施形態では右側）において装飾部２４７の背面側となる位置に締結固定されるセンサカバー２５４と、を備える。

【２９７５】

基板保持板２５２は、左右対称形状ではなく、左側部と比較して右下部の形成が省略されている。これにより、センサカバー２５４側から通される電気配線ＤＨ１（図３８２参照）の接続を容易にすることができる。即ち、電飾基板２５１の接続端子２５１ａは、基板の右下側部の板背面に配置されており、この位置への電気配線ＤＨ１の接続が容易となるように基板保持板２５２の形状が設計されている。

【２９７６】

更に、基板保持板２５２は、左右中央位置において上に凸の湾曲形状で凹設形成される凹設部２５２ａを備える。凹設部２５２ａは、動作ユニット５００の配置の自由度を向上させる目的で形成される部分であるが、詳細は後述する。

【２９７７】

センサカバー２５４は、内部に静電容量センサ（例えば、遊技者がガラスユニット１６の正面側に手をかざしたことを検知可能なセンサ）を配置し、その静電容量センサを固定するための固定部材である。本実施形態では、静電容量センサの固定だけではなく、電飾基板２５１に接続される電気配線ＤＨ１の中継部分としても兼用されている。

【２９７８】

即ち、電飾基板２５１に形成される鉤形状部に結束バンド等で電気配線ＤＨ１を固定することで、電気配線ＤＨ１を装飾部２４７の背面位置に保持することができる。これにより、電気配線ＤＨ１を遊技者の視界に入り難いように隠すことができる。このように、センサカバー２５４を利用して電気配線ＤＨ１の配置を保持することで、電気配線ＤＨ１の配置を保持するための専用部材を用意する場合に比較して、組み付け工数を削減したり、材料コストを低減したりすることができる。

【２９７９】

下側構成部材２６１は、組立状態（図３８１参照）においてベース板６０の板正面に締結固定される薄板部２６２と、その薄板部２６２から背面側へ帯状に延設される帯状延設部２６３と、その帯状延設部２６３の延設端部に形成される締結部に締結固定されると共に帯状延設部２６３の背面側を塞ぐように覆う背面覆設部２６４と、薄板部２６２の左右下端部の正面側に締結固定され薄板部２６２との間で球を背面側へ流すための流下経路を構成する左右一対の流路前構成部２６５と、薄板部２６２の左右下端部の背面側に締結固定され流路前構成部２６５の薄板部２６２から左右内側にはみ出した半構成部と合体することで球を帯状延設部２６３の上面に案内する流下経路を構成する左右一対の流路後構成部２６６と、を備える。

【２９８０】

帯状延設部２６３は、左右中央部へ向けて下降傾斜する上面部を備えており、転動した球をベース板６０の正面側へ戻すように機能する。帯状延設部２６３の左右中央部には、左右方向の速度が収まった球を背面側へ流し易いよう背面側へ下降傾斜する中央後傾斜部２６３ａと、その中央後傾斜部２６３ａの左右両側において中央後傾斜部２６３ａよりも若干下側に配置され左右方向の速度が収まった球を正面側へ流し易いよう正面側へ下降傾斜する一対の左右前傾斜部２６３ｂと、中央後傾斜部２６３ａにより背面側へ流され流下した後で背面覆設部２６４に正面側へ案内された球をベース板６０の正面側へ排出可能に

貫通形成される球排出孔２６３ｃと、を備える。
【２９８１】
帯状延設部２６３との関係において、背面覆設部２６４は基本的には帯状延設部２６３の背面側端部からの球の脱落を防止するように塞ぐが、中央後傾斜部２６３ａの後方に限っては、帯状延設部２６３との間で球を下方に流下させることができる隙間を形成する。この隙間を通り正面側へ案内された球が球排出孔２６３ｃから排出される。
【２９８２】
球排出孔２６３ｃは左右中央位置に配置され、その下方には第１入賞口６４が配設されているので（図３８１参照）、球排出孔２６３ｃから排出された球は、高確率で（釘ＫＧ１に弾かれながら第１入賞口６４に近づく球よりも高確率で）第１入賞口６４に入球する。
そのため、帯状延設部２６３に球が案内された場合に、その球に対する注目力を向上させることができる。
【２９８３】
流路前構成部２６５は、薄板部２６２の正面側を流下する球を背面側に案内する案内経路を形成し、流路後構成部２６６は、その案内経路の後端面を形成することで球を帯状延設部２６３の上面に案内する。換言すれば、流路前構成部２６５及び流路後構成部２６６によって、ベース板６０の正面側から流入した球を、帯状延設部２６３の上面に排出するトンネル状部が形成される。
【２９８４】
図３８５及び図３８６に戻って説明する。上部連結部材２７０は、光透過性の樹脂材料から形成される部材であって、薄肉の板状部２７１と、その板状部２７１を基端として背面側から正面側に押し出されるように張り出す張出部２７２～２７７と、板状部２７１の背面側において部分的に肉薄に形成される肉薄部２７８と、その肉薄部２７８において背面側に突設するように形成される突設部２７９と、を備える。
【２９８５】
板状部２７１は、正面視で左右に長い左右対称の弓形状に形成され、下縁部の形状がセンターフレーム８６の上縁部の形状に沿う形状とされる。また、板状部２７１は、上縁部が湾曲形状とされており、詳細には、板状部２７１の上縁部の特定の点における接線が、その特定の点に近接配置される外レール６２の対応する点の接線と平行となる形状とされる。
【２９８６】
外レール６２と板状部２７１とは、球（遊技球）の直径程度の間隔が空けられている（図３８１参照）。これにより、外レール６２に沿って転動する球が板状部２７１と衝突して勢いが減衰される事態の発生を回避し易くすることができる。
【２９８７】
即ち、遊技領域に導入された球が板状部２７１に衝突する前に、球は外レール６２から離れるよう構成される。換言すれば、外レール６２に接触している限り、球が板状部２７１と衝突することは無いので、最大の発射強度で発射させる球（例えば、返しゴム６９に衝突するまで外レール６２に接触して転動する球）が板状部２７１に衝突して勢いが減衰されることを回避することができる。
【２９８８】
これにより、球の不要な減衰を避けることができると共に、最大の発射強度の球が板状部２７１と衝突することで板状部２７１が割れたり欠けたりすることを回避することができる。
【２９８９】
なお、外レール６２と板状部２７１との間隔については、球の直径程度の間隔に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、球の形状を考慮して、球と板状部２７１との衝突を避けられるように、前後方向で間隔を変化させる（ベース板６０から離れるほど間隔が広くなる）ようにしても良い。この場合において、ベース板６０に近い側に

おける板状部２７１と外レール６２との間隔を狭めることができるので、板状部２７１に装飾を施す場合に、その装飾の形成面積を広げることができる。

【２９９０】

張出部２７２～２７７は、板状部２７１の左右中心を基準として左右対称となる位置から、板状部２７１の左右中心を基準とする左右対称形状で、板状部２７１の背面側から正面側へ向けて張り出される部分であり、それぞれが、釘の機能を代替する。

【２９９１】

左右中央側から、第１張出部２７２、第２張出部２７３、第３張出部２７４、第４張出部２７５、第５張出部２７６、第６張出部２７７と称して説明する。

【２９９２】

第１張出部２７２及び第２張出部２７３は、薄板部材２９０を介して中央構成ユニット２４０の正面に配置される。第３張出部２７４は、中央構成ユニット２４０とベース板６０とを跨ぐように配置される。第４張出部２７５、第５張出部２７６及び第６張出部２７７は、ベース板６０の正面に配置される。

【２９９３】

このように、各張出部２７２～２７７は、どの部材の正面側に配置されるかが異なるので、その機能や、設計思想に違いが生じ得るが、詳細は後述する。

【２９９４】

肉薄部２７８は、薄板部材２９０を配置するために、板背面が薄板部材２９０の厚み寸法分または厚み寸法を若干超えた寸法分だけ正面側にずれることで、肉薄に形成される部分である。本実施形態では、肉薄部２７８から薄板部材２９０に押圧力が負荷されることで薄板部材２９０を保持する態様ではなく、固定用部２４４（図３８５参照）によって薄板部材２９０を保持する態様を採用している。

【２９９５】

なお、肉薄部２７８における板背面の正面側へのずれ寸法は、薄板部材２９０の厚み寸法以上で形成される場合に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、板背面の正面側へのずれが、薄板部材２９０の厚み寸法未満の寸法で設計されても良い。この場合、薄板部材２９０が厚み方向に伸縮可能（圧縮可能）に形成されることで、薄板部材２９０に過度な圧力が加えられることを回避しながら、薄板部材２９０の配置を固定し易くすることができる。

【２９９６】

また、例えば、薄板部材２９０の縁部に対応する部分だけ、肉薄部２７８の板背面の正面側へのずれを小さくするようにしても良い。この場合、薄板部材２９０に圧力が加えられる範囲を薄板部材２９０の縁部に限定することができる。

【２９９７】

突設部２７９は、薄板部材２９０に穿設される位置決め孔２９１に挿通される部分であって、薄板部材２９０を位置決めするための突状部分である。肉薄部２７８における第１張出部２７２又は第２張出部２７３の配置位置の裏側には、張出部２７２，２７３の形状に対応した凹部（窪み）が形成されることから、この位置から突設部２７９を突設させることはできない。即ち、突設部２７９は、肉薄部２７８の内、第１張出部２７２や、第２張出部２７３の配置を避けた位置から突設される。

【２９９８】

薄板部材２９０は、光透過性の樹脂材料から薄板状（シート状）に形成される部材であって、組み付け時の位置決め用に穿設される複数の位置決め孔２９１と、上部連結部材２７０を中央構成ユニット２４０に締結固定する締結ネジを挿通させるための孔として穿設される複数の挿通孔２９２と、を備える。

【２９９９】

位置決め孔２９１は、左右外側に穿設され中央構成ユニット２４０の突設部２４４ｂが挿通される孔２９１ａと、左右内側に穿設され上部連結部材２７０の突設部２７９が挿通される孔２９１ｂと、を備える。即ち、薄板部材２９０は、中央構成ユニット２４０及び

上部連結部材２７０の双方との位置決めに利用される。
【３０００】
なお、本実施形態において、左右外側とは、正面視における遊技盤１３又は動作ユニット５００の左右縁側を意味し、左右内側とは、正面視における遊技盤１３又は動作ユニット５００の左右中央部側を意味する。
【３００１】
図３８５及び図３８６に示すように、突設部２４４ｂは、第２張出部２７３の背面側の凹設部と対向配置される位置に形成される。そのため、正面視において、突設部２４４ｂは第２張出部２７３に目隠しされる。これにより、突設部２４４ｂの視認性は低下させながら、突設部２４４ｂによる薄板部材２９０の位置決め（位置安定）作用を生じさせることができる。
【３００２】
図３８５及び図３８６に示すように、上部連結部材２７０に形成する部分を孔部ではなく突設部２７９とすることで、張出部２７２，２７３の境界位置という狭い範囲においても問題なく位置決め用の部分を構成することができる。換言すれば、狭い範囲において貫通孔や凹部を形成する際には、部材肉厚が過度に薄くなり強度が不足する事態となる可能性があるが、その事態を回避することができる。
【３００３】
換言すれば、薄板部材２９０の位置決め用の部分のために、張出部２７２，２７３の配置が制限されたり、強度が低下したりすることを回避し易くすることができる。即ち、張出部２７２，２７３の境界位置に位置決め用の孔部を形成する場合には、張出部２７２，２７３の境界位置の幅長さを孔部の幅長さ以上（孔部が円形状であれば直径以上）にする必要が生じるし、孔部により材料が削られる分、張出部２７２，２７３の強度低下が生じる可能性があるところ、本実施形態によれば、これらの問題点を解消し易くすることができる。
【３００４】
一方で、上述のように、張出部２７２，２７３の背面は窪んでいるので突設部２７９を形成することができないところ、この位置については、図３８５に示すように、中央構成ユニット２４０から突設部２４４ｂを突設させることで対応できるので、張出部２７２，２７３の配置に制限されることなく薄板部材２９０の位置決め用の部分（突設部２４４ｂ，２７９）を配置することができる。
【３００５】
このように、本実施形態によれば、薄板部材２９０の位置決め用の突設部２４４ｂ，２７９を、中央構成ユニット２４０及び上部連結部材２７０の双方に形成させることにより、上部連結部材２７０の設計自由度や強度を高く維持しながら、薄板部材２９０の位置決め用部分の配置が制限されることを回避することができるので、薄板部材２９０の位置を安定させることができる。
【３００６】
更に、薄板部材２９０に挿通した突設部２７９が中央構成ユニット２４０の凹設部２４４ａに挿通可能となるように設計されることで、中央構成ユニット２４０及び上部連結部材２７０に対して薄板部材２９０を位置決めするのと同時に、中央構成ユニット２４０に対する上部連結部材２７０の位置決めを行うことができる。
【３００７】
薄板部材２９０は、上部連結部材２７０を介して遊技者が視認可能となる部材である。敢えて図示はしないが、本実施形態では、薄板部材２９０の板正面に模様、図形、文字またはキャラクターが色彩豊かに描かれており、中央構成ユニット２４０の電飾基板２５１に配置されるＬＥＤから照射される光の発光態様の違い（色味や明暗の態様の違い）に応じて、薄板部材２９０を通して視認される色彩や明暗の態様が様々に変化する。
【３００８】
模様、図形、文字またはキャラクターをベース板６０に直接描く場合と異なり、本実施

形態によれば、薄板部材２９０を取り外せば薄板部材２９０に描かれた模様、図形、文字またはキャラクターを遊技盤１３から取り去ることができるので、遊技盤１３の見映えを容易に異ならせることができる。

【３００９】

例えば、遊技盤１３の形状は同じものを流用しながら、遊技性を変える場合に（所謂、スペック違い）、遊技盤１３に描かれる模様、図形、文字またはキャラクターや、色彩等を異ならせて、遊技者が遊技性を把握し易いようにする場合がある。

【３０１０】

模様、図形、文字またはキャラクターがベース板６０に直接描かれている場合には、ベース板６０ごと取り替える必要が生じるので、実質、遊技盤１３全体を取り替えることになり易く、遊技性変更にあたりコストが嵩み易い。

【３０１１】

一方、本実施形態によれば、薄板部材２９０を、描かれる模様、図形、文字またはキャラクターや、色彩等が異なる別の薄板部材２９０と交換することで足りるので、遊技盤１３全体を取り替える必要は無い。従って、遊技性変更のためのコストを抑制し易くすることができる。

【３０１２】

図３８９は、図３８１の範囲ＸＸＶＩにおける遊技盤１３の拡大正面図であり、図３９０は、図３８９のＸＸＶＩＩ－ＸＸＶＩＩ線における遊技盤１３の部分断面図であり、図３９１は、図３８９のＸＸＶＩＩＩ－ＸＸＶＩＩＩ線における遊技盤１３の部分断面図である。

【３０１３】

図３８９に図示されるように、張出部２７２～２７７は、それぞれ個別の形状で形成される一方で、遊技領域に導入された球が衝突した場合には、その球の勢いを落としながら、その球をセンターフレーム８６の左右側へ流下させるという共通の目的を有する。

【３０１４】

従来から、同様の配置で植設されることのあった釘の代替品として張出部２７２～２７７を形成している。即ち、植設される複数の釘を正面視で囲むような形状から各張出部２７２～２７７が設計されている。

【３０１５】

第１張出部２７２、第２張出部２７３及び第３張出部２７４で共通してみられるように、上側面が他の側面に比較して広く形成されている。これにより、上側面のどの位置に乗るかに寄らず、乗った球を上側面の傾斜に沿って同一の方向に流すよう構成することができる。これにより、発射力の調整が多少ずれても、球を類似の流下経路で流下させ易くなるので、同様の経路で球を流下させたい遊技者の遊技中のストレスを緩和することができる。

【３０１６】

第３張出部２７４と第４張出部２７５は、隣り合って配設されているため、球の発射力調整が少しずれるだけでどちらに球が到達するかが変化することになるが、上側面の傾斜が大きく異なる。即ち、第３張出部２７４の上側面は、左右内側に向かって緩く傾斜する下降傾斜面であるのに対し、第４張出部２７５の上側面は、左右内側に向かって急激に傾斜する下降傾斜面として形成される。

【３０１７】

そのため、第４張出部２７５の上側面に到達して流下する球は、センターフレーム８６との衝突時に上向きに大きく跳ね返ることになり、勢いが失われ易い。そのため、遊技領域の下流側において第１入賞口６４まで到達せずに、アウト口７１へ向かって流下したり、一般入賞口６３へ向かって流下したり、しやすい。

【３０１８】

一方で、第３張出部２７４の上側面に到達して流下する球は、センターフレーム８６と左右方向で衝突し、跳ね返り方向の負荷も流下の勢いとして利用できるので、遊技領域の

下流側において第１入賞口６４まで到達し易い。
【３０１９】
即ち、どの張出部２７２～２７６に球が到達するかによって、遊技領域の下流側における球の流下態様が変化するように張出部２７２～２７６の形状を設計している。これにより、遊技者に球の発射力の調整を意欲的に行わせることができる。
【３０２０】
図３９０及び図３９１に図示されるように、ベース板６０と中央構成ユニット２４０の延設部２４３とは、上下間に中央構成ユニット２４０の薄板部２４２の板厚程度の隙間ＣＬ１，ＣＬ２を空けて配置されるよう設計される。
【３０２１】
即ち、ベース板６０の中央開口６０ｂに中央構成ユニット２４０が位置決めされる設計思想ではなく、ベース板６０の中央開口６０ｂと中央構成ユニット２４０との間には隙間を空けておき、上部連結部材２７０による締結固定（連結）の際にベース板６０に対する中央構成ユニット２４０の位置合わせを同時に行うという設計思想から設計される。
【３０２２】
図３９０及び図３９１に図示されるように、第１張出部２７２の背面には薄板部材２９０及び中央構成ユニット２４０が配置される一方で、第３張出部２７４の背面にはベース板６０が配置される。このように、張出部２７２～２７７の背面に配置される部材は全て同じでは無く、異なる場合がある。
【３０２３】
図３９０に示すように、中央構成ユニット２４０の薄板部２４２が薄肉で形成されることから、例えば、第１張出部２７２に負荷が与えられることで第１張出部２７２に撓み変形が生じる場合、中央構成ユニット２４０の薄板部２４２も撓み変形することができるので、第１張出部２７２に加えられる負荷を吸収することができる。これにより、第１張出部２７２が割れたり欠けたりする可能性を低くすることができる。
【３０２４】
そのため、例えば、第１張出部２７２に球が衝突する際に、その球の勢いが非常に大きかったとしても、第１張出部２７２の撓み変形や、その撓み変形の影響で生じる薄板部２４２の撓み変形によって、球の勢いを十分に低下させることができるので、第１張出部２７２に衝突した後の球の流下を落ち着かせることができる。
【３０２５】
薄板部２４２の撓み変形は、上述のように、薄板部２４２とベース板６０とが嵌合される構成ではなく、間に隙間ＣＬ１，ＣＬ２が設けられる構成を採用したことによって生じ易くなっている。即ち、本実施形態では、薄板部２４２とベース板６０との間に隙間ＣＬ１，ＣＬ２を設けることにより、中央構成ユニット２４０を撓み変形させることによって、第１張出部２７２に与えられる負荷を逃がすことができる。
【３０２６】
同様の作用が、第２張出部２７３にも期待できる。なお、第１張出部２７２に与えられる負荷としては、遊技球の衝突による負荷や、遊技領域における球詰まりを解消する際に遊技機店の店員から加えられる負荷や、メンテナンス作業を行う作業者から加えられる負荷等が想定される。
【３０２７】
一方、図３９１に示すように、ベース板６０は、撓みが生じない程度に厚肉で形成されるので、例えば、第３張出部２７４に負荷が与えられた場合に、ベース板６０の撓み変形により負荷を逃がす作用を期待することはできないが、第３張出部２７４の高さ位置は、張出部２７２，２７３よりも低い位置にあるので、衝突する球の勢いは比較的小さい。そのため、第３張出部２７４をベース板６０の正面に配置する構成でも、第３張出部２７４が割れたり欠けたりする可能性を低くすることができる。
【３０２８】
更に、衝突する球の勢いが比較的小さい箇所で、第３張出部２７４に衝突した球の勢い

を過度に低下させると、球の流下が停止する可能性があることを考慮して、本実施形態では、第３張出部２７４をベース板６０の正面に配置する構成を採用している。

【３０２９】

また、第３張出部２７４の撓みは抑えられ、状態が安定していることから、センターフレーム８６の左右側に振り分けられて、釘が植設されている遊技領域としての、センターフレーム８６の左右側領域や下側領域に近い配置において、球の案内を安定化させることができるので、球の発射強度と、球の流下態様との対応を安定させることができる。

【３０３０】

なお、第３張出部２７４が割れたり欠けたりすることを確実に避けるためには、球との衝突角度や、第３張出部２７４の形状等を、第３張出部２７４に与えられる負荷が小さくなるように（負荷が逃げやすくなるように）設計することが好ましい。第４張出部２７５～第６張出部２７７についても、同様の設計思想を採用することが好ましい。

【３０３１】

張出部２７２～２７７を、ベース板６０に植設される釘ＫＧ１の代替品として利用することの利点について説明する。特に、演出効果の向上を図ることができる。即ち、光透過性の樹脂材料から形成される張出部２７２～２７７の場合、金属製の釘ＫＧ１に比較して、遊技者にとって目隠しとなる部分が少ない。

【３０３２】

例えば、本実施形態のように、張出部２７２，２７３の背面側に電飾基板２５１や薄板部材２９０を配置する構成であっても（図３９０参照）、張出部２７２，２７３が光を透過させるので、電飾基板２５１に配設されるＬＥＤ等の発光手段から照射される光や、薄板部材２９０に描かれた模様、図形、文字またはキャラクターを遊技者が視認し易いようにすることができる。

【３０３３】

電飾基板２５１は、下側部中央位置に配置される４個のＬＥＤから構成される中央発光手段２５１ｂと、その中央発光手段２５１ｂの左右側および上側を囲むように配設される７個のＬＥＤから構成される周囲発光手段２５１ｃと、左右両端部付近に２個ずつ配設されるＬＥＤから構成される遠方発光手段２５１ｄと、を備えており、図３８９において本実施形態における配置が隠れ線で図示される。各発光手段２５１ｂ，２５１ｃ，２５１ｄは、光の照射方向が必ずしも統一されておらず、光らせようとする対象がそれぞれ異なる。

【３０３４】

中央発光手段２５１ｂは、光の照射方向が前方向（光軸が前後方向）であり、中央構成ユニット２４０の装飾部２４７の左右中央部におけるシンボルマーク（図３８９において白塗で図示）を照らす。そのシンボルマークの全体を淡く発光させるために、中央発光手段２５１ｂから照射される光の光軸を基準とした照射方向の幅角度が大きくなるように設計される。

【３０３５】

周囲発光手段２５１ｃは、光の照射方向が前方向（光軸が前後方向）であり、帯状フレーム部２４５や、張出部２７２，２７３の縁部等、前後方向に幅を持つ部分に光を導入させるように配置されている。前後方向の幅が長い部分を通過した後において遊技者に視認される光が弱弱しくならないように、光のエネルギーを光軸に集めるために、周囲発光手段２５１ｃから照射される光の光軸を基準とした照射方向の幅角度は小さくなるように設計される。

【３０３６】

これにより、光の明暗の付け方や、色の変化により、光の経路（帯状フレーム部２４５や張出部２７２，２７３を通過する光の経路）を直接的に目立たせ、その目立たせ方に差をつける演出を行うことができる。例えば、左右で光の明暗に差をつけることで、球を発射する方向を暗に示唆する発光演出を実行することができる。

【３０３７】

例えば、第１張出部２７２の下縁部２７２ａの後方に配置されている周囲発光手段２５１ｃのＬＥＤは、第１張出部２７２の下縁部２７２ａから、左右外側縁部２７２ｂに光を導光させるように配置されている。これにより、遊技者は、第１張出部２７２の光を目印に球を発射することで、第１張出部２７２の左右外側縁部２７２ｂに球を到達させ易くなる。光の光軸は第１張出部２７２の前後幅が長い位置を通過しており、第１張出部２７２の内部で光を全反射させ易くすることができる。

【３０３８】

また、第１張出部２７２の内部形状は、後方が内側に突設されるように湾曲形成されているので、第１張出部２７２の内側に進行した光を第１張出部２７２の内部で繰り返し反射させ、第１張出部２７２の内側に光を集め易くすることができる。これにより、正面視において第１張出部２７２を周囲に比較して明るく発光させることができる。

【３０３９】

図３９０に図示されるように、中央構成ユニット２４０の薄板部２４２の背面側に電飾基板２５１が配置される。本実施形態では、正面側で球が案内される範囲における上部連結部材２７０の背面において、ベース板６０の肉厚部分（釘ＫＧ１を打ち込むために必要となる厚み部分）の厚み寸法内（前後方向寸法内）に電飾基板２５１を配置している。即ち、ベース板６０の肉厚部分の背側面の前後位置よりも、電飾基板２５１の前後位置の方が正面側に設定される。

【３０４０】

これは、球を案内するための部品としての釘ＫＧ１をベース板６０に打ち込んでいる範囲においては、不可能な基板配置である。換言すれば、釘ＫＧ１が打ち込まれる範囲においては、ベース板６０を十分に肉厚に形成せざるを得ないので、ベース板６０の厚み寸法内（ベース板６０の肉厚部分の背側面の前後位置よりも正面側）に電飾基板２５１を配置するスペースを確保することができない。

【３０４１】

これに対し、本実施形態では、球を案内するための部品として、釘ＫＧ１ではなく薄肉の上部連結部材２７０を採用し、その背面にベース板６０の中央開口６０ｂを配置してベース板６０の代わりに中央構成ユニット２４０の薄板部２４２を配置することで、球が案内される範囲の背面側において電飾基板２５１を配置するためのスペースを確保するようにしている。

【３０４２】

これにより、電飾基板２５１をベース板６０の背面側に配置せざるを得ない場合に比較して、電飾基板２５１の配置の設計自由度を向上することができると共に、電飾基板２５１の配置を前側に寄せることができる。

【３０４３】

電飾基板２５１の配置を前側に寄せることで、遊技盤１３の背面側に配置される動作ユニット５００の回転演出装置８００（図３８０参照）の配置を前側に寄せ易くすることができると共に、電飾基板２５１に配設される中央発光手段２５１ｂや周囲発光手段２５１ｃや、回転演出装置８００に配設される光源が、前側に配置されることになるので、遊技者に視認させる光をより明るくすることができる。

【３０４４】

遠方発光手段２５１ｄは、光の照射方向（光軸方向）が前後方向と交差する方向（図３８９において矢印で図示される方向）であり、左右外側に配設される張出部２７４～２７６や、帯状フレーム部２４５や、外レール６２等に光を照射するように配置されている。

【３０４５】

これにより、強度確保のためにベース板６０の板厚部分を形成し、その板厚部分の正面に張出部２７４～２７６を配設する本実施形態のような構成であっても、遠方発光手段２５１ｄからの光照射を利用して張出部２７４～２７６を十分に照らすことができる。

【３０４６】

特に、本実施形態では、電飾基板２５１がベース板６０の板厚後端よりも前端側に寄せ

られている（板厚寸法内に配設されている）ことから、遠方発光手段２５１ｄから前後方向と交差する方向に照射される光を、左右外側に離れた第５張出部２７６まで到達させ易くすることができる。

【３０４７】

遠方発光手段２５１ｄからの光を受ける張出部２７４～２７６の形状は、光量を確保し易くなるように形状が工夫されている。即ち、例えば、第３張出部２７４において、遠方発光手段２５１ｄ側の側面２７４ａ（左右内側かつ上側の側面）が広く形成され、遠方発光手段２５１ｄからの光を面で受けるように形成されている。

【３０４８】

また、遠方発光手段２５１ｄの反対側（左右外側かつ下側）においては、面と面との連結位置に角部２７４ｂが形成され、張出部２７４に形成されるカットをこの角部２７４ｂに光を集中させるような形状から形成している。これにより、遠方発光手段２５１ｄから離れた角部２７４ｂにおいても、発光強度を確保することができる。

【３０４９】

なお、第６張出部２７７への光照射については、電飾基板２５１からの光照射ではなく、第６張出部２７７の正面視左右内側に配置される薄板部２４２（左右中央ではなく左右外側の薄板部２４２）を正面側へ透過する光により行っている。

【３０５０】

また、第６張出部２７７の発光演出は、後述する回転演出装置８００の回転部材８１０から照射される光によっても実行されるが、回転部材８１０から照射される光が正面側へ向かうための構成や、その強弱の設定については、後述する。

【３０５１】

図３８３に戻って説明する。図３８３に示すように、センターフレーム８６の下方に配設される入賞口６３，６４等は、光透過性の樹脂材料から形成される入賞口構成部材４００の一部として形成される。

【３０５２】

図３９２は、遊技盤１３の分解正面斜視図であり、図３９３は、遊技盤１３の分解背面斜視図である。図３９２及び図３９３では、入賞口構成部材４００が分解された状態が図示される。

【３０５３】

入賞口構成部材４００は、遊技盤１３の左右中央部においてベース板６０に締結固定される中央構成部材４１０と、その中央構成部材４１０の下部を正面側から覆う形状で構成される覆設部材４３０と、中央構成部材４１０の左側に配置されベース板６０に締結固定される左部構成部材４５０と、中央構成部材４１０の右側に配置されベース板６０に締結固定される右部構成部材４７０と、を備える。なお、右部構成部材４７０は、左部構成部材４５０と概略左右対称形状で形成される。

【３０５４】

中央構成部材４１０は、ベース板６０に面で接触した状態で締結固定される平板状の本体板部４１１と、特定入賞口６５ａを構成する開口部として形成される横長開口４１２と、その横長開口４１２の左右側部に上方において球の流下経路を振分可能に張出形成される左右一対の振分部４１３と、その振分部４１３の上方において上側面が湾曲板状に形成されると共に球の流下経路を振分可能に正面側に突設される左右一対の湾曲状突設部４１４と、横長開口４１２の左右端部から左右外側に離れた位置に球を排出可能な大きさで穿設される左右一対のアウト口４１５と、を備える。

【３０５５】

本体板部４１１は、左右両側において背面側から板厚を薄くするように凹設されるシート配設用凹部４１１ａを備える。シート配設用凹部４１１ａは、演出用のシート部材（薄板部材３８０）の外形に応じた形状で凹設され、そのシート部材の厚みと略同等の凹設深さで形成される。

【３０５６】

振分部４１３と湾曲状突設部４１４との間の隙間は、球の直径よりも大きく形成される。これにより、振分部４１３と湾曲状突設部４１４との間の隙間を通して球を流下させることができるので、球の流下のランダム性を高めることができ、球への注目力を向上させることができる。

【３０５７】

振分部４１３は、左右内側（第２入賞口１４０側）の側面から突設される複数の突条部４１３ａを備える。突条部４１３ａは、流下する球に当接することで球の流下速度を減速させるために設けられる形状部であり、突条部４１３ａによる減速効果によって、特定入賞口６５ａの開閉板６５ｂに球から与えられる衝突力を低減することができる。これにより、開閉板６５ｂの破損を防止することができる。

【３０５８】

湾曲状突設部４１４の湾曲面の下端部を通る湾曲面の接線ＨＬ１（図３９４参照）は、振分部４１３の左右内側側面（第１入賞口６４側の側面）を通るように設計されている。そのため、湾曲状突設部４１４の湾曲面を下端部まで転動した球が、振分部４１３の左右内側側面に到達する事態が生じやすい。

【３０５９】

覆設部材４３０は、光透過性の樹脂材料から形成され、薄板状に形成される本体板部４３１と、その本体板部４３１の左右側端部から左右内側部へ向けて延びる帯形状で背面側へ延設される左右一対の帯状部４３２と、その帯状部４３２の左右内側端部と連結されると共に鉛直方向に長尺の板形状で背面側へ延設される左右一対の鉛直板部４３３と、その鉛直板部４３３の上端部から左右内側へ向かう程に上昇傾斜する姿勢の長尺板形状で背面側へ延設される左右一対の傾斜板部４３４と、電動役物１４０ａの回転角度を規制するように電動役物１４０ａの下側において本体板部４３１から背面側に立設形成される立設部４３５と、を備える。

【３０６０】

帯状部４３２、鉛直板部４３３、傾斜板部４３４及び立設部４３５は、覆設部材４３０が中央構成部材４１０に締結固定された状態において、その先端部が中央構成部材４１０の本体板部４１１に当接可能な長さで形成される。即ち、帯状部４３２、鉛直板部４３３、傾斜板部４３４及び立設部４３５により球の流下経路が変化されると共に、球の流下経路が振り分けられる。

【３０６１】

帯状部４３２は、アウト口４１５の左右外側および下側に沿うように配設され、帯状部４３２に転動して流下する球は、アウト口４１５に案内され、遊技領域から排出される。

【３０６２】

傾斜板部４３４は、アウト口４１５よりも特定入賞口６５ａ側に配置されているが、上側面の傾斜方向がアウト口４１５側へ下降傾斜する方向なので、傾斜板部４３４に転動した流下する球も、アウト口４１５に案内され、遊技領域から排出される。

【３０６３】

立設部４３５は、中央構成部材４１０と覆設部材４３０との組立状態（図３８０参照）において中央構成部材４１０の振分部４１３の左右内側に、球の直径以上の隙間を空けて配置される。これにより、振分部４１３と立設部４３５との間を球が流下可能となっている。

【３０６４】

左部構成部材４５０は、無色透明の樹脂材料から形成され、ベース板６０に面で接触した状態で締結固定される平板状の本体板部４５１と、その本体板部４５１の左部広範囲で正面側に張出形成される張出部４５３と、その張出部４５３との間に球が通過可能な大きさの隙間を空けて左端部が配置される板状部であり、右側へ向かうほど下降傾斜する形状から形成される天井板部４５５と、その天井板部４５５よりも下側において一般入賞口６３へ球を案内可能な形状で形成される複数の球案内部４５７，４５９と、を備える。

【３０６５】

天井板部４５５は、張出部４５３と天井板部４５５との間の隙間を通過した球のみが球案内部４５７，４５９を流下可能となるようにするために、途中で分断されることない板状に形成される。

【３０６６】

左部構成部材４５０の背面側および右部構成部材４７０の背面側には、背面側から板厚を薄くするように凹設されるシート配設用凹部４５１ｂ，４７１ｂが形成される。シート配設用凹部４５１ｂ，４７１ｂは、演出用のシート部材（図示せず）の外形に応じた形状で凹設され、そのシート部材の厚みと略同等の凹設深さで形成される。なお、このシート部材の装飾の例は、薄板部材３８０における説明で代用する。

【３０６７】

図３９４は、図３８１の範囲ＸＸＩにおける遊技盤１３の拡大正面図である。張出部４５３と天井板部４５５との間の隙間を通過せず、天井板部４５５の上面を転動して流下する球は、案内部４５７，４５９へ案内されることはなく、中央構成部材４１０側へ案内されるように流下する。左部構成部材４５０や中央構成部材４１０の上流側からの球の流下経路について説明する。

【３０６８】

図３９４に示すように、ベース板６０に植設される複数の釘ＫＧ１は、左右方向内側へ向かう程に下降傾斜する直線に沿って球の直径未満の隙間を空けて並べられることで、左右中央側へ向かって流下する球の道筋（主経路ＦＬ１）が形成される一方、所々で球の直径を超える隙間を空けていることで、その隙間を通過して主経路から外れる球の脱落経路ＦＬ２，ＦＬ３が形成される。

【３０６９】

天井板部４５５は、球が上面を転動可能となるように形成されるが、天井板部４５５を転動する球の転動速度は、主経路ＦＬ１から下方へ脱落するタイミングにより異なる。詳述すると、主経路ＦＬ１から脱落経路ＦＬ２に球の経路が変化する場合、球の流下速度は、主に左右方向を向く状態から、主に上下方向を向く状態に切り替えられる。

【３０７０】

そして、天井板部４５５に到達してから再び速度が左右方向を向く状態に切り替えられるので、天井板部４５５に球が到達するタイミングが早いほど（流下経路の上流側であるほど）、天井板部４５５を流下する際の球の転動速度（勢い）が大きくなり、遊技領域の左右内側（特定入賞口６５ａ側）に到達し易い。

【３０７１】

また、天井板部４５５の上面の左右内側端部（下端部）は、隣り合う湾曲状突設部４１４の上端部よりも上方に配置されていることから、天井板部４５５を転動し左右内側に過ぎる球が湾曲状突設部４１４の左右外側側面にせき止められることを回避し易い。

【３０７２】

天井板部４５５を流下する際の球の転動速度を大きくし、その速度のまま特定入賞口６５ａに到達すると、球から開閉板６５ｂに大きな衝撃力が伝えられることによる開閉板６５ｂの破損が危惧されるが、本実施形態では、開閉板６５ｂまでの球の流下経路に突条部４１３ａが配設されており、球の流下速度を減速させている。

【３０７３】

加えて、突条部４１３ａの左右内側には立設部４３５が対向配置されており、複数の球が横並びで流下することを防止している。これにより、突条部４１３ａと立設部４３５との間で球詰まりが生じることを回避することができる（整流作用）と共に、球が開閉板６５ｂに同時に着地する事態の発生を回避し易くすることができることから開閉板６５ｂの破損を防止し易くすることができる（耐久性向上）。

【３０７４】

このように、球の流下速度が落とされつつ、球の流下経路が制限されている。これにより、開閉板６５ｂに球が衝突する際に生じる衝突力を低減することができるので、開閉板６５ｂが破損する不具合の発生を抑制することができる。

【３０７５】
なお、本実施形態では、突条部４１３ａは立設部４３５を基準として左右対称位置に配置されるので、左右一対の突条部４１３ａと立設部４３５とにより形成される一対の流下経路において、球が同時に流下した場合には、開閉板６５ｂに複数の球が同時に着地することは生じ得る。
【３０７６】
そのため、特別遊技状態において、球を左右に打ち分けることにより、特定入賞口６５ａに複数の球を同時に入球させ易くすることができる。これにより、特別遊技状態の進行が遅くなりすぎる事態を回避し易くすることができる。
【３０７７】
天井板部４５５の上面は左右に幅広の傾斜面として形成されているので、天井板部４５５で複数の球を同時に受け入れることができ、それらの球を整列させた状態で勢いよく左右内側（特定入賞口６５ａ側）に流すことができる。
【３０７８】
そして、左右内側に流された球は振分部４１３の左右内側（突条部４１３ａが形成される側）を順番に通り、開放状態の開閉板６５ｂに順番に到達する。このように、本実施形態によれば、開閉板６５ｂに到達する球の道筋が振分部４１３の左右内側を通る道筋にまとめられているので、開閉板６５ｂの上流側において球同士が衝突して、球が特定入賞口６５ａから逸れてしまう事態の発生を抑制することができる。
【３０７９】
更に、振分部４１３の突条部４１３ａに当接しながら流下し開閉板６５ｂに到達する位置よりも、特定入賞口６５ａ及び開閉板６５ｂの左右端が左右外側に位置するように設計することで、開閉板６５ｂの上で球同士が衝突して左右に跳ねた場合であっても、球が開閉板６５ｂの上面に乗っている状態を依然として維持することができる。従って、開閉板６５ｂから球が零れる事態の発生を抑制することができる。
【３０８０】
なお、球が開閉板６５ｂの左右端部から密に複数個滞留した場合であっても、本実施形態では傾斜板部４３４の下方に空間が形成されており、球を開閉板６５ｂの左右外側に流せるようになっているので、振分部４１３の左右内側を通る球の経路が詰まる事態は回避することができる。
【３０８１】
本実施形態では、天井板部４５５と湾曲状突設部４１４との間に球の直径を超える隙間を配置することで、この隙間を通る球の流下を許容している。例えば、天井板部４５５を転動し流下する球が、内側脱落経路ＦＬ３を通り流下する球に衝突すると、天井板部４５５を転動してきた球が左右方向速度を低下され、天井板部４５５と湾曲状突設部４１４との間の隙間に入り込み易い。
【３０８２】
主経路ＦＬ１を流下する球が、外側脱落経路ＦＬ２で流下する頻度や、内側脱落経路ＦＬ３で流下する頻度は、釘ＫＧ１の状態（汚れの付着、生産ロット）により変わり得る。そのため、対策なしでは、釘ＫＧ１の状態により遊技効率や遊技利益が左右され、平等な条件での遊技を提供することができない。
【３０８３】
これに対し、本実施形態では、外側脱落経路ＦＬ２を通り天井板部４５５を転動する球の方が、内側脱落経路ＦＬ３で流下する球よりも高頻度で生じる場合、第１入賞口６４まで到達する球が少なくなるので、抽選を受けて大当たりを目指す遊技状態（通常状態、時短状態、高確率状態など）の場合には不利だが、特定入賞口６５ａが開閉する大当たり遊技状態では、天井板部４５５と湾曲状突設部４１４との間の隙間に球が入り込む可能性を少なくでき、天井板部４５５に到達したほとんどの球を特定入賞口６５ａへ案内することができるので、遊技効率を向上させることができる（例えば、大当たり遊技に要する時間を短縮できる）。

【３０８４】
一方、内側脱落経路ＦＬ３を流下する球の方が、外側脱落経路ＦＬ２を通り天井板部４５５を転動する球よりも高頻度で生じる場合、第１入賞口６４まで到達する球は多くなるので、抽選を受けて大当たりを目指す遊技状態（通常状態、時短状態、高確率状態など）の場合には有利だが、特定入賞口６５ａが開閉する大当たり遊技状態では、天井板部４５５を転動して流下する球の経路に内側脱落経路ＦＬ３から下方へ流下した球が衝突し、天井板部４５５と湾曲状突設部４１４との間の隙間に落下する球や、振分部４１３と湾曲状突設部４１４との間の隙間を通過してアウト口４１５側へ流れる球が頻発する。これにより、特定入賞口６５ａから逸れる球が増えるので、大当たり遊技の遊技効率は低下することになる。

【３０８５】
このように、本実施形態では、外側脱落経路ＦＬ２を通り天井板部４５５を転動する球の発生頻度と内側脱落経路ＦＬ３を流下する球の発生頻度との大小関係が切り替わると、遊技状態として有利な状態と不利な状態とが切り替わるのであって、遊技者が一方的に有利になったり、一方的に不利になったりするものではなくなるように設計されている。

【３０８６】
即ち、釘ＫＧ１の状態が異なることは許容しながら、どのような釘ＫＧ１の状態であったとしても、ある状態では遊技者に有利となり、他のある状態では遊技者に不利となる関係を保つようにすることで、平等な条件での遊技の提供を図っている。

【３０８７】
外側脱落経路ＦＬ２で流下して、天井板部４５５の左端部において上方向に延設される延設板部４５５ａと、その延設板部４５５ａと対向配置される張出部４５３の左右内側において左右外側下方へ向けて湾曲形成される側壁部４５３ａとの間を流下する球の流下経路について説明する。

【３０８８】
この流下経路へ球が案内される割合は、近接する釘ＫＧ２の状態（球が流下する位置における間隔）により、変動する。釘ＫＧ２は、球の衝突や、遊技機店の店員が触れること等により、状態が変動する場合がある。

【３０８９】
また、釘ＫＧ２の直前まで球が到達するか割合は、球が側壁部４５３の上面を転動するかによって変動する。球が側壁部４５３の上面に到達するかどうかは、側壁部４５３の上方に配置される風車ＦＳ１の状態によって変動する。風車ＦＳ１も、回転軸が釘ＫＧ２と同様にベース板６０に打ち込まれているので、球の衝突や、遊技機店の店員が触れること等により、状態が変動する場合がある。

【３０９０】
延設板部４５５ａと側壁部４５３ａとの間の流下経路の真下には第１球案内部４５７が配設されているので、通常は、流下した球は第１球案内部４５７を通り遊技領域から排出される。第１球案内部４５７は一般入賞口６３を構成しており、第１球案内部４５７に球が案内されると、遊技者に対して賞球の払い出しが実行される。

【３０９１】
本実施形態では、延設板部４５５ａと側壁部４５３ａとの間を球が真下に流下する場合、その球は、８割の確率で第１球案内部４５７に入球し、１割の確率で左に逸れ、１割の確率で右に逸れるように構成されている。なお、この割合は、延設板部４５５ａ及び側壁部４５３ａの形状（傾斜や間隔等）や、第１球案内部４５７の配置により、異なるように設計することが可能である。

【３０９２】
これに対し、例えば、第１球案内部４５７に到達した球が未だ第１球案内部４５７に留まっている間に、次の球が第１球案内部４５７に到達した場合には、次の球は第１球案内部４５７の左右に逸れて流下し易くなる。また、例えば、第１球案内部４５７へ向けて複数の球が集まった状態で流れると、その複数の球の内の数個は第１球案内部４５７の左右

に逸れて流下し易くなる。
【３０９３】
第１球案内部４５７から左右外側に逸れると、その下流側には入賞口は配設されておらず、アウト口４１５から排出される。一方、第１球案内部４５７から左右内側に逸れると、第１球案内部４５７から左右内側へ突設される傾斜案内部４５８を転動して第２球案内部４５９に到達し得る。第２球案内部４５９は一般入賞口６３を構成しており、第２球案内部４５９に球が案内されると、遊技者に対して賞球の払い出しが実行される。
【３０９４】
第１球案内部４５７に球が案内されることに伴って払い出される賞球個数と、第２球案内部４５９に球が案内されることに伴って払い出される賞球個数とは、任意に設定可能であるが、本実施形態では、下流側に球が案内された方が払い出される賞球個数が多くなるように設定している。
【３０９５】
即ち、第２球案内部４５９に球が案内されることに伴って払い出される賞球個数の方が、第１球案内部４５７に球が案内されることに伴って払い出される賞球個数よりも多くなるように設定されている。
【３０９６】
これにより、天井坂部４５５の左端よりも左側に球が流下した場合に、その球が第１球案内部４５７には入らずに、右側（第２球案内部４５９側）に逸れることを、遊技者が望むような遊技性を作ることができ、左部構成部材４５０への注目力を向上させることができる。
【３０９７】
例えば、第１球案内部４５７に球が案内されることに伴い、賞球が１個払い出されるよう設定される場合には、第１案内部４５７へ向かう球が、左右外側（図３９４左側）に逸れると遊技者の手持ちの球数が減り、第１案内部４５７に案内されると球数は現状維持（発射１個に対して賞球１個）、左右内側（図３９４右側）に逸れると第２球案内部４５９に球が案内されて賞球（１個よりも多い個数、一般的に、２個～１５個）が払い出されることにより、手持ちの球数が増える可能性があるという遊技性を構成することができる。
【３０９８】
これにより、第１案内部４５７付近の球の流れと遊技者が得られる利益の大小とを分かり易く対応づけることができるので、第１案内部４５７付近の球の流れに対する注目力を向上させることができる。
【３０９９】
第１案内部４５７の右方に延びる傾斜案内部４５８は、樹脂材料から形成されているので、曲げなどが生じた場合には容易に折れ損する。そのため、釘ＫＧ１と異なり状態の変化が把握し易い。折れ損した状態を把握できれば、部材を交換するまでパチンコ機１０を稼働停止することで、遊技者が不測の不利益を被ることを回避することができる。
【３１００】
本実施形態では、傾斜案内部４５８を転動した球が第２球案内部４５９に高確率で案内されるように、種々の形状的工夫がされている。第１に、第２球案内部４５９の左上位置において天井板部４５５の下面側に膨らむ膨出部４５６が形成される。
【３１０１】
傾斜案内部４５８の上面を転動開始し、上下への跳ねが十分には収まっていない球は膨出部４５６に左右方向で当接することになり、球の速度方向が下方に向き変えられる。これにより、傾斜案内部４５８の上面を転動した球が、勢いのままに第２球案内部４５９の右側へ逸れることを防止することができる。
【３１０２】
第２に、傾斜案内部４５８が、第２球案内部４５９との間の左右方向間隔が球の半径よりも短い間隔となると共に、第２球案内部４５９との間の上下方向間隔が球の直径よりも短い間隔となる位置まで第２球案内部４５９側へ張り出している（傾斜案内部４５８と第

２球案内部４５９との間の球の通過を許容しない寸法関係で形成されている）ので、傾斜案内部４５８により、第２球案内部４５９の左側へ球が逸れることを防止し易くすることができる。

【３１０３】

入賞口構成部材４００は、樹脂成形部材であり、ベース板６０への組み付けは締結ネジによる締結固定なので、不良が生じた場合の交換は、釘ＫＧ１を交換（打ち直し）する場合に比較して容易である。

【３１０４】

例えば、釘ＫＧ１が折れた場合には長期間に亘り遊技機の稼働を停止することになる可能性が高いところ、通常、釘ＫＧ１の打ち込みは一本ごとに打ち込むのではなく、多数の釘ＫＧ１を自動機で打ち込むことから、一部の釘ＫＧ１が折れたからといって釘ＫＧ１を打ち込み直すことは容易では無い。

【３１０５】

そのため、修復のためには、遊技盤全体の取り換えが必要になることが多いが、取り替え費用を賄えないと判断した場合には、釘ＫＧ１の他に故障している箇所が無いにも関わらず、再稼働することなく倉庫にしまわれる可能性がある。即ち、メンテナンス性および遊技機の稼働期間向上の観点から改良の余地があった。

【３１０６】

本実施形態では、釘ＫＧ１の不良が極力生じないようにするために、上下方向に落下してくる球の受け止めを左部構成部材４５０の張出部４５３で行い、受け止めた球を張出部４５３の上面で左右に転動させることで上下方向の勢いを低減してから、その下流側の釘ＫＧ１に当接させるようにしている。これにより、球から釘ＫＧ１へ与えられる負荷を低減することができ、釘ＫＧ１の不良の発生を抑制することができる。

【３１０７】

また、外側脱落経路ＦＬ２の左右外側に配置される釘ＫＧ１に着目すると、その左右外側は張出部４５３に覆われているので、これらの釘ＫＧ１に球が左右外側から衝突することはない。そのため、釘ＫＧ１がランダムな方向から負荷を受ける場合に比較して、釘ＫＧ１が折れるまでの期間を長くすることができる。

【３１０８】

左部構成部材４５０の正面側を流下した球はアウト口４１５を通りベース板６０の背面側に排出される。この時、鉛直板部４３３により左右内側（開閉板６５ｂに近接する側）への球の通過が規制されていることから、アウト口４１５を通らずに、開閉板６５ｂ側へ球が流れることを防止することができる。

【３１０９】

そのため、開閉板６５ｂの回動軸は左部構成部材４５０側から球が流れ込むことを防止することができるので、球詰まりに対する対策として開閉板６５ｂと内レール６１との間を常に球が通過可能に空けておく必要が無く、内レール６１と開閉板６５ｂの回動軸（下縁部）との上下間隔を球の直径未満に設定することができる。

【３１１０】

また、そのように構成したとしても、開閉板６５ｂに乗っていた球が左右に零れた場合には、鉛直板部４３３と開閉板６５ｂとの間に仮置きすることができ、開閉板６５ｂが閉鎖状態となれば、球の流下経路を遮っていた開閉板６５ｂが球の流下経路から退避するので、仮置きされていた球はアウト口７１へ向けて流下することになる。従って、球詰まりが生じる可能性を低くすることができる。

【３１１１】

図３９５は、図３９４のＸＸＸＩＩ－ＸＸＸＩＩ線における遊技盤１３の部分断面図である。左部構成部材４５０の本体板部４５１は、左右内側縁部からベース板６０の前面に沿って薄肉板状（本体板部４５１の厚みよりも薄い板状）で延設される延設部４５１ａを備え、中央構成部材４１０の本体板部４１１は、左右外側縁部から正面側側面に沿って延設される覆設延設部４１１ｂを備える。

【３１１２】
本実施形態では、覆設延設部４１１ｂとベース板６０とにより延設部４５１ａが挟持される。これにより、挟持される側である左部構成部材４５０の左右内側端部から固定用の締結ネジを取り払うことができるので、その分、左部構成部材４５０に装飾を施す場合に締結ネジの存在が目立ってしまうことで演出効果を低下させるという不具合を生じさせないようにし易くすることができる。加えて、部材を締結固定するための締結ネジの本数を削減することができるので、組立の工数や、材料コストを削減することができる。
【３１１３】
延設部４５１ａをベース板６０との間で挟持している状態における覆設延設部４１１ｂの前端部の前後位置は、本体板部４５１の前端部の前後位置よりも背面側に位置している。これにより、本体板部４５１の前面側を流下する球が本体板部４１１の前面側へ向けて流れる際に、覆設延設部４１１ｂの前端部と球とが衝突して、球が左右外側に跳ね返される事態の発生を防止することができる。
【３１１４】
図３９６は、振分ユニット３００の分解正面斜視図であり、図３９７は、振分ユニット３００の分解背面斜視図である。図３９６及び図３９７に図示されるように、振分ユニット３００の内部には上述した振分け部９８３が回転可能な状態で配設されており、第１入賞口６４を通り振分ユニット３００の内部に案内された球が交互に左右に振り分けられるように構成される。
【３１１５】
振分ユニット３００は、背面側から振分け部９８３が回転可能な状態で配設される部材であって第１入賞口６４を通過した球を左右に振分けて流下させる流下経路を構成する第１構成部材３１０と、第１入賞口６４を通過した球が後方に流下する経路の天井を構成する天井構成部材３３０と、第１構成部材３１０と共に振分け部９８３の軸部材９８８ａを両持ちで支持すると共に振分け部９８３に当接して流れる球の背面側への脱落を規制する第１補助部材３４０と、第１構成部材３１０の下流側から後方に排出された球の排出経路を構成する第２構成部材３５０と、その第２構成部材３５０が締結固定される部材であって第２構成部材３５０により構成される排出経路の後方および上方を覆うように配設され第１構成部材３１０に締結固定される左右一対の第２補助部材３７０と、第１構成部材３１０の正面側に配置され第１構成部材３１０と中央構成部材４１０の本体板部４１１との間に左右一対で配設される薄板部材３８０と、を備える。
【３１１６】
第１構成部材３１０は、無色半透明の樹脂材料から形成され、前後方向と直交する面に沿って形成される板状の中央板部３１１と、その中央板部３１１の上端から正面側に延設される延設板部３１３と、中央板部３１１の背面側に延設され左右外側へ向けて下降傾斜する方向に帯状に延びる一対の傾斜延設部３１５と、その傾斜延設部３１５の左右外側端部に連接され球の流下方向を切り替える（本実施形態では左右方向から前後方向に９０度切り替える）一対の方向切替部３１７と、中央板部３１１の正面側において球が通過可能な大きさの開口が左右に複数並べられる左右一対の開口形成部３２０と、を備える。
【３１１７】
中央板部３１１は、延設板部３１３の後端部の真下において、振分け部９８３を軸支する軸部材９８８ａの一端が挿入される略円筒状の軸受部３１２を備える。軸受部３１２は軸部材９８８ａの外径よりも大きい内径に形成される。
【３１１８】
延設板部３１３は、左右中央部に沿って上端面が後方へ向かうほど下降傾斜する突条として形成され球の転動路を形成する突条部３１３ａと、左右縁部から立設され球を後方に案内する左右一対の壁状部３１４と、を備える。
【３１１９】
傾斜延設部３１５を流下する球は、第２補助部材３７０の前板部３７１に背面側への脱落を規制されながら、左右外側に流下する。なお、第２補助部材３７０は、検出装置ＳＥ

３の抜け止め用の部材としても利用される。
【３１２０】
方向切替部３１７は、傾斜延設部３１５の左右端部の左右外側において傾斜延設部３１５よりも一段下がった位置で球が転動可能な板面として形成され正面側へ向けて下降傾斜する傾斜面部３１８と、その傾斜面部３１８の後側縁部および左右外側縁部から立設され球を正面側に案内可能な形状で正面側へ向けて湾曲形成される立設湾曲部３１９と、を備える。
【３１２１】
開口形成部３２０は、検出装置ＳＥ３が背面側から挿通されるセンサ配置用開口３２１と、そのセンサ配置用開口３２１の左右側面に沿って正面側に延設され検出センサＳＥ３の左右端部を支持する左右一対の支持延設部３２２と、その支持延設部３２２の間において球が通過可能に開口形成される入賞用開口部３２３と、支持延設部３２２を基準とした入賞用開口部３２３の左右反対側において球が通過可能に開口形成される一対の排出用開口部３２５と、入賞用開口部３２３及び排出用開口部３２５を通過した球を受け止めて背面側へ案内可能な形状で底面部が後方へ向けて湾曲形成される底面構成部３２７と、その底面構成部３２７の上面側を仕切るように支持延設部３２２の下縁から底面構成部３２７に向けて延設される一対の仕切り壁部３２８と、を備える。
【３１２２】
センサ配置用開口３２１に検出装置ＳＥ３を挿通する際に、検出孔ＳＥ１ａが入賞用開口部３２３の内側に配置されるように設計されている。支持延設部３２２の前縁部から突設される位置決め突部３２２ａと検出装置ＳＥ３の前端部とが当接することで検出装置ＳＥ３の前後位置を容易に位置決めすることができる。
【３１２３】
方向切替部３１７を通過し開口形成部３２０に到達した球は、入賞用開口部３２３又は排出用開口部３２５のいずれかを通過して、底面構成部３２７の上面を転動して背面側へ案内される。各転動経路は仕切り壁部３２８によって分断されているので、底面構成部３２７の上面で球が交差したり、衝突したりする可能性を低くすることができる。これにより、球の流れを整流化することができるので、球詰まりや、球が停滞することを防止することができる。
【３１２４】
底面構成部３２７の上面を転動する球の内、入賞用開口部３２３を通過した球は検出装置ＳＥ３に通過を検知される。一方、排出用開口部３２５を通過した球は検出装置ＳＥ３には通過を検知されない。なお、いずれにしても、底面構成部３２７の上面を転動した球は、球の排出を検知する検出装置（図示せず）に検知された後、図示しない球排出路へと案内される。
【３１２５】
図示しない球排出路へは、球は第２補助部材３７０に背面側への脱落を規制されながら、第２構成部材３５０の転動面３５１を左右内側へ向けて転動し、左右それぞれに配設される共通落下流路３５２を流れて案内される。
【３１２６】
第２補助部材３７０は、傾斜延設部３１５の背面側に開いている空間に蓋をして球の脱落を防止する前板部３７１と、第２構成部材３５０の転動面３５１及び共通落下流路３５２に沿って流下する球の流下経路の上面側および背面側を塞いで球の脱落を防止する後板部３７２と、第１構成部材３１０の締結部３２９に螺入される締結ネジを挿通可能に前板部３７１に穿設される挿通孔３７３と、第２構成部材３５０の締結部３５３に螺入される締結ネジを挿通可能に後板部３７２に穿設される挿通孔３７４と、を備える。
【３１２７】
なお、第２構成部材３５０及び第２補助部材３７０を形成する材料は任意に設定可能であるが、本実施形態では、第２構成部材３５０を有色不透明の樹脂材料から形成し、第２補助部材３７０を無色透明の樹脂材料から形成している。

【３１２８】
これにより、共通落下流路３５２を流れる球の視認性を落とし排出された球に対する注目力を下げることができると共に、第２補助部材３７０の背面側から光を取り入れることができるので、取り入れられる光によって手前側に配設される第１構成部材３１０を明るく照らすことができ、第１構成部材３１０を流下する球の視認性を向上することができる。
【３１２９】
薄板部材３８０は、本体板部４１１のシート配設用凹部４１１ａ（図３９３参照）に収容されることで位置決めされる。このように位置決めされた状態で、遊技盤１３の組立が行われ、薄板部材３８０は本体板部４１１と第１構成部材３１０とに前後方向で挟持される。
【３１３０】
第１入賞口６４に入球した球の流下の過程における前後左右の変位（配置変化）について説明する。まず、第１入賞口６４に入球した球は、延設板部３１３に沿って後方に変位する。その後、第１実施形態で説明した振分け部９８３の回転変位によって左右に振り分けられ、傾斜延設部３１５に沿って左右外側へ変位する。
【３１３１】
その後、方向切替部３１７によって流下方向を正面側へ切り替えられ、前方に変位する。球の流下方向を切り替えるための湾曲面が形成される案内部が流下する球の正面側に配置される場合には、その案内部が球への視線を遮り易く、視認性が低下する可能性があるが、本実施形態では、案内部としての立設湾曲部３１９は球の背面側に配置されるので、立設湾曲部３１９が球への視線を遮る可能性は低い。これにより、球の視認性を確保し易くすることができる。
【３１３２】
その後、入賞用開口部３２３を真下に流下する球は、検出装置ＳＥ３に検知された後で、底面構成部３２７に沿って後方へ変位する。また、入賞用開口部３２３の上方において左右いずれかに変位し、排出用開口部３２５の真上に到達した球は、排出用開口部３２５を通過して底面構成部３２７に沿って後方へ変位する。
【３１３３】
このように、本実施形態では、第１入賞口６４に入球した球の配置を、入球当初は後側に寄せ、左右に流し、検出装置ＳＥ３を通過する直前で手前側に寄せるようにしている。これにより、第１実施形態の構成に比較して、振分け部９８３の配置を後方に寄せることができると共に、延設板部３１３の下側にスペースを空けることができる。
【３１３４】
この空いたスペースは、第２入賞口１４０の電動役物１４０ａを動作させるための駆動機構を配置するためのスペースとして利用することができる。これにより、本実施形態では、第１実施形態に比較して、第２入賞口１４０の配置を第１入賞口６４に近づけることができる。
【３１３５】
また、振り分けられた後の球が流下する経路を、前後方向へ経路を切り替えるようにして構成することで、流路を一貫して上下方向に並べて構成する場合（例えば、振分ユニット９８０で上述した構成の場合）に比較して、流路の正面視における上下幅を短縮することができる。これにより、第１入賞口６４に対する検出装置ＳＥ３の相対的な上下配置の設計自由度を向上することができる。
【３１３６】
図３９８は、図３８１の範囲ＸＸＶにおける遊技盤１３の部分拡大正面図である。図３９８では、中央構成部材４１０及び薄板部材３８０が半透明に図示され、振分ユニット３００が視認可能とされる。また、図３９８では、説明の便宜のために、電動役物１４０ａの閉鎖状態および開放状態における外形が共に図示されている。なお、図３９８の説明では、図３９６及び図３９７を適宜参照する。

【３１３７】
薄板部材３８０は、光透過性の樹脂材料から薄板状（シート状）に形成される部材であって、中央構成部材４１０を介して遊技者が視認可能となる部材である。敢えて図示はしないが、本実施形態では、薄板部材３８０の板正面に模様、図形、文字またはキャラクターが色彩豊かに描かれており、照射される光の態様の違い（色味や明暗の態様の違い）に応じて、薄板部材３８０を通して視認される色彩や明暗の態様が様々に変化する。
【３１３８】
模様、図形、文字またはキャラクターをベース板６０に直接描く場合と異なり、本実施形態によれば、薄板部材３８０を取り外せば薄板部材３８０に描かれた模様、図形、文字またはキャラクターを遊技盤１３から取り去ることができるので、遊技盤１３の見映えを容易に異ならせることができる。
【３１３９】
例えば、遊技盤１３の形状は同じものを流用しながら、遊技性を変える場合に（所謂、スペック違い）、遊技盤１３に描かれる模様、図形、文字またはキャラクターや、色彩等を異ならせて、遊技者が遊技性を把握し易いようにする場合がある。
【３１４０】
模様、図形、文字またはキャラクターがベース板６０に直接描かれている場合には、ベース板６０ごと取り替える必要が生じるので、実質、遊技盤１３全体を取り替えることになり易く、遊技性変更にあたりコストが嵩み易い。
【３１４１】
一方、本実施形態によれば、薄板部材３８０を、描かれる模様、図形、文字またはキャラクターや、色彩等が異なる別の薄板部材３８０と交換することで足りるので、遊技盤１３全体を取り替える必要は無い。従って、遊技性変更のためのコストを抑制し易くすることができる。
【３１４２】
薄板部材３８０に施す装飾の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、検出装置ＳＥ３の上方において無色透明な範囲を形成することで傾斜面部３１８を転動する球の視認性を向上させ、その他の部分においては図形や模様を密に描画して装飾性を向上させるようにしても良い。また、例えば、正面視で入賞用開口部３２３や、排出用開口部３２５に対応する箇所に数字等で目印をそれぞれ描き、どの目印に近接して球が流下したかによって遊技者が得られる利益を把握し易くするようにしても良い。
【３１４３】
薄板部材３８０は、貫通孔６０ａよりも左右外側に張り出すように大きな形状で設計されており、ベース板６０と中央構成部材４１０の本体板部４１１との間に挟まれるようにして配設される。
【３１４４】
本実施形態では、薄板部材３８０の後端面と、第１構成部材３１０の前端部（例えば、支持延設部３２２の前端部）とが当接するように配置される。即ち、検出装置ＳＥ３が薄板部材３８０と近接配置されるので、検出装置ＳＥ３の検出孔ＳＥ１ａを遊技者側に寄せることができる。これにより、検出装置ＳＥ３を通過する球の視認性を向上することができ、検出装置ＳＥ３を通過する球を見逃す事態が発生することを回避し易くすることができる。
【３１４５】
また、検出装置ＳＥ３は、正面視において電動役物１４０ａよりも左右外側に配置されており、電動役物１４０ａに隠されることが無い。これにより、球の流下経路が電動役物１４０ａに隠される場合（図３６８参照）に比較して、電動役物１４０ａの状態（開放状態、閉鎖状態）に関わらず、検出装置ＳＥ３を通過する球の視認性を向上させることができる。
【３１４６】
また、検出装置ＳＥ３は、中央構成部材４１０の本体板部４１１よりも後方に配置され

ているので、本体板部４１１の正面側における球の流下態様に影響を与えるものではない。即ち、検出装置ＳＥ３が本体板部４１１よりも前側（ベース板６０の前端面よりも前側）に張り出して配置される場合に比較して、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。

【３１４７】

強度の関係で、本体板部４１１に釘を配設することはされないが、本実施形態では、釘の代替品として振分部４１３や湾曲状突設部４１４により球の経路を振り分けるよう構成されている。これにより、本体板部４１１の正面側における球の流下経路が単調となることを回避することができる。

【３１４８】

検出装置ＳＥ３の検出孔ＳＥ１ａを通って検出装置ＳＥ３に検知される球（入賞用開口部３２３を通過する球）と、排出用開口部３２５を通過する球とは、双方共に、傾斜面部３１８を転動して正面側へ変位する経路を通る。そのため、傾斜面部３１８に到達した球の個数と、検出装置ＳＥ３に検知される球の個数とには、差異が生じる場合がある。

【３１４９】

傾斜面部３１８により球が手前側に変位することで球の視認性を向上することができるものの、入賞用開口部３２３を通ったのか、排出用開口部３２５を通ったのかの識別がし難い構成では、球が検出装置ＳＥ３を本当に通っていないのか、検出装置ＳＥ３を通っているのに検知不良が生じているのかの判別ができず、遊技者が不満を感じる可能性があった。

【３１５０】

これに対し、本実施形態では、傾斜面部３１８から入賞用開口部３２３を通過する球は、入賞時流下経路ＦＬ３１に沿って、正面視で下方へ流下するように視認されるのに対し、傾斜面部３１８から排出用開口部３２５を通過する球は、非入賞時流下経路ＦＬ３２に沿って、正面視における流下方向が下向きから左右向きに９０度切り替えられる。

【３１５１】

即ち、球の流下方向に左右方向成分があるか、否かで、球が検出装置ＳＥ３を通過するか、否かの判別を行うことができるので、球の通過箇所を見間違う可能性を低くすることができる。これにより、検出装置ＳＥ３の検出孔ＳＥ１ａを球が通過したか否かの判別を容易とすることができる。

【３１５２】

入賞時流下経路ＦＬ３１に沿って流下する遊技球も、非入賞時流下経路ＦＬ３２に沿って流下する遊技球も、正面視において振分部４１３や湾曲状突設部４１４の付近を流下することから、その流下経路は特定入賞口６５ａへ向けて流下する遊技球の流下経路と重なるように視認される。

【３１５３】

そのため、傾斜面部３１８を経て流下する遊技球が、あたかも特定入賞口６５ａへ向けて流下しているように遊技者に見せることができる。遊技者は、発射した遊技球の内、開閉板６５ｂの上方までは到達したが特定入賞口６５ａに入らなかった遊技球（開閉板６５ｂが閉鎖状態の時に通り過ぎた遊技球）の個数を、アウト口７１に向けて内レール６１を転動する遊技球を目視で確認して把握することが多い。しかし、傾斜面部３１８を経て流下する遊技球は入賞時流下経路ＦＬ３１又は非入賞時流下経路ＦＬ３２を流下した後は底面構成部３２７（図３９７参照）に沿って後方に流されるので、遊技球はアウト口７１の手前には登場しない。

【３１５４】

これにより、大当たり遊技実行中において第１入賞口６４に入球した遊技球を、特定入賞口６５ａへ向けて流下しているように見える遊技球の個数に加算させることができるので、第１入賞口６４に入球した遊技球の個数に関わらず、発射した遊技球のほとんどが特定入賞口６５ａに入球しているように錯覚させることができる。

【３１５５】

更に、傾斜面部３１８を経て流下する遊技球と、実際に特定入賞口６５ａへ向けて流下している遊技球とは、配置が薄板部材３８０により前後で分断されているので、互いに衝突することは無い。これにより、特定入賞口６５ａへ向けて流下している遊技球の流下を阻害することなく、上述の錯覚を生じさせることができる。

【３１５６】

なお、本実施形態では、非入賞時流下経路ＦＬ３２が左右方向に流れる流路として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出装置ＳＥ３へ向けて傾斜面部３１８を流下した球が流れる経路において本体板部４１１及び薄板部材３８０に開口が前後方向に穿設されるように構成し、この開口を通ることで、非入賞時流下経路ＦＬ３２が正面側に球が流れる流路として形成しても良い。

【３１５７】

即ち、非入賞時流下経路ＦＬ３２を流れる球が、本体板部４１１の正面側に再び戻り、アウト口７１へ向けて流下するようにしても良い。この場合、開閉板６５ｂが開放状態となっていれば、非入賞時流下経路ＦＬ３２を流れた球が開閉板６５ｂに拾われて、特定入賞口６５ａに入球し得る。

【３１５８】

即ち、第１入賞口６４に入球した球が本体板部４１１の前側に再び戻った後で、特定入賞口６５ａに入球し得るという遊技性を構成することができるので、第１入賞口６４に入球した球に対する注目力（特に、開閉板６５ｂが開閉動作する大当たり遊技中における注目力）を向上させることができる。

【３１５９】

次いで、遊技盤１３の背面側に締結固定される動作ユニット５００（図３８０参照）の構造について説明する。動作ユニット５００は、遊技盤１３のベース板６０（図３６５参照）に背面側から締結固定される。

【３１６０】

図３９９、図４００、図４０１及び図４０２は、動作ユニット５００の正面図である。図３９９では、動作ユニット５００の内部動作ユニット６００の退避状態が図示され、図４００では、内部動作ユニット６００の中間状態が図示され、図４０１では、内部動作ユニット６００の張出状態が図示され、図４０２では、内部動作ユニット６００の一の動作誤差限界状態が図示される。

【３１６１】

本実施形態において、退避状態は、内部動作ユニット６００の発光動作演出ユニット７００が上下動作範囲の上側端位置に配置された状態であり、中間状態は、発光動作演出ユニット７００が退避状態から前後傾倒方向の姿勢が維持されたまま動作可能な範囲の下側端位置に配置された状態であり、張出状態は、発光動作演出ユニット７００が上下動作範囲の下側端位置に配置され、回転演出装置８００の回転軸ＲＪ１が前後方向を向いた状態である。

【３１６２】

中間状態から張出状態への状態変化では、発光動作演出ユニット７００の前後方向の姿勢変化（傾倒動作）が生じる。この姿勢変化は、所定の回転軸線（後述する中心軸Ｊ１）を中心とする回転動作として実行される。

【３１６３】

本実施形態において、一の動作誤差限界状態は、発光動作ユニット７００に設計上許容される左右方向の傾きが限界となった状態の内の一つの状態である。図４０２では、便宜上、発光動作ユニット７００の右側部が退避状態と同じ位置に配置され、左側部が下方に位置ずれした状態として図示される。本実施形態では、一の動作誤差限界状態の傾斜角度を保ったまま、発光動作ユニット７００を上下方向に動作させることが可能となるように、動作ユニット５００が構成されているが、詳細は後述する。

【３１６４】

図３９９に示すように、内部動作ユニット６００の退避状態では、回転演出装置８００

の回転部材８１０は、装飾用の図形や模様が形成される装飾板８１１を正面側へ向けた姿勢とされる。

【３１６５】

装飾板８１１に形成される図形や模様は、図４００に示すように、背面ケース５１０の底壁部５１１に形成される図形や模様と関連する態様で形成され、内部動作ユニット６００の中間状態において一体的に視認される（放射状に延びる直線形状および左右外側に形成される波模様の内、直線形状も含めて回転部材８１０に形成された状態で視認される）。

【３１６６】

即ち、装飾板８１１に形成される図形や模様を、底壁部５１１と一体的に視認される図形の一部として設計することができるので、回転部材８１０の大きさが、回転部材８１０に形成される図形や模様を限定することを避けることができる。

【３１６７】

また、図４０１に示すように、内部動作ユニット６００の張出状態においては、発光動作演出ユニット７００が前転方向に傾倒し、発光動作演出ユニット７００の本体部材７１０に形成される図形や模様が正面視で視認される。

【３１６８】

この図形や模様についても、背面ケース５１０の底壁部５１１に形成される図形や模様と関連する態様で形成され、内部動作ユニット６００の張出状態において一体的に視認される（放射状に延びる直線形状および左右外側に形成される波模様の内、直線形状は底壁部５１１のみに形成され、本体部材７１０には波模様が形成された状態で視認される）。

【３１６９】

即ち、本体部材７１０に形成される図形や模様を、底壁部５１１と一体的に視認される図形の一部として設計することができるので、本体部材７１０の大きさが、本体部材７１０に形成される図形や模様を限定することを避けることができる。

【３１７０】

退避状態から張出状態へ向けて発光動作演出ユニット７００は上下方向に変位するので、固定の底壁部５１１との関係において、退避状態で図形や模様が一体的に視認される状態から、底壁部５１１に形成される図形や模様と、回転部材８１０に形成される図形や模様とが、ずれ始める。

【３１７１】

このずれは、上下方向の変位量が大きくなるほど目立つことになる。これに対し、本実施形態では、張出状態において発光動作演出ユニット７００が傾倒変位することで遊技者に視認させる面を切り替え、底壁部５１１と一体的に視認される図形や模様を新たに遊技者に視認させることができる。従って、底壁部５１１に形成される図形や模様と、上下方向に変位する発光動作演出ユニット７００（本体部材７１０、回転部材８１０）に形成される図形や模様とを、退避状態および張出状態において一体的に視認させるよう構成することができる。

【３１７２】

ここで説明した発光動作演出ユニット７００の上下方向変位中に、発光動作演出ユニット７００の正面視における外形が変化する。これにより、単一の演出ユニットを、あたかも複数の異なる演出ユニットのように錯覚させることができ、動作演出の設計自由度を向上させることができる。

【３１７３】

図４０３は、動作ユニット５００の分解正面斜視図であり、図４０４は、動作ユニット５００の分解背面斜視図である。なお、図４０３及び図４０４では、背面ケース５１０の開口５１１ａに配設される液晶表示装置（第３図柄表示装置８１）の図示が省略され、開口５１１ａを通して奥側を視認可能に図示される。

【３１７４】

動作ユニット５００は、底壁部５１１と、その底壁部５１１の外縁から立設される外壁

部５１２とから正面側が開放された箱状に形成される背面ケース５１０を備える。背面ケース５１０は、底壁部５１１の中央に矩形状の開口５１１ａが開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口５１１ａは、第３図柄表示装置８１の表示領域の外形（外縁）に対応した（即ち、第３図柄表示装置８１の表示領域を正面視で区切ることが可能な）大きさに形成される。

【３１７５】

背面ケース５１０は、外壁部５１２の正面側端部に遊技盤１３の背面に沿う（例えば、平行に配置される）平面板として延設され、組立状態（図３６５参照）において遊技盤１３を面支持する支持板部５１３を備える。

【３１７６】

支持板部５１３は、遊技盤１３のベース板６０に形成される嵌合凹部（図示せず）と嵌合可能な形状で正面側へ向けて円環状に突設される複数の位置決め凸部５１３ａと、その位置決め凸部５１３ａの中心部においてベース板６０に締結される締結ネジを挿通可能に穿設される挿通孔５１３ｂと、をそれぞれ複数備える。

【３１７７】

ベース板６０の嵌合部６０ｃ（図３８４参照）に位置決め凸部５１３ａを嵌合させることによりベース板６０に対して背面ケース５１０を位置決めし、締結ネジを挿通孔５１３ｂに挿通し、嵌合部６０ｃの雌ネジに螺入することにより、遊技盤１３と動作ユニット５００とを一体的に固定することができるので、遊技盤１３及び動作ユニット５００の全体としての剛性の向上を図ることができる。

【３１７８】

なお、位置決め凸部５１３ａの形状は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、ベース板６０の嵌合部６０ｃの外形（本実施形態では、円形）よりも若干小さな外形の環状の凸部でも良いし、組み付け時の作業性を考慮して、嵌合隙間が大きくなるような形状（大径の環形状）の突部でも良い。また、嵌合部６０ｃの外形が矩形状に形成される場合には、それに対応して位置決め凸部５１３ａの形状も矩形状とされることは当然想定される。

【３１７９】

動作ユニット５００は、遊技盤１３の背面側に配置され、発光手段や、動作ユニットが内部に配設されている。即ち、動作ユニット５００は、背面ケース５１０と、その背面ケース５１０に正面側から差し込まれて締結固定される装飾固定部材５２０と、背面ケース５１０の内側上部に配設される内部動作ユニット６００と、背面ケース５１０の内側下部に配設される発光演出ユニット５１８と、を備える。

【３１８０】

発光演出ユニット５１８は、振分ユニット３００や入賞口構成部材４００（図３９２参照）の後方から、前方に光を照射するユニットであって、振分ユニット３００や入賞口構成部材４００により形成される球の通過経路を明るく照らすよう機能する。

【３１８１】

装飾固定部材５２０は、光透過性の樹脂材料から形成され、左右両位置に対称配置されると共にそれぞれ上下に分割可能な複数の薄板状部材から構成されるものであって、左上側に配置される第１固定部材５３０と、左下側に配置される第２固定部材５４０と、右上側に配置される第３固定部材５５０と、右下側に配置される第４固定部材５６０と、第１固定部材５３０及び第２固定部材５４０の背面側に配設される左側電飾基板５７０と、第３固定部材５５０及び第４固定部材５６０の背面側に配設される右側電飾基板５８０と、を備える。各部分の構成および役割について、図４０５及び図４０６を参照して説明する。

【３１８２】

図４０５は、動作ユニット５００の分解正面斜視図であり、図４０６は、動作ユニット５００の分解背面斜視図である。図４０５及び図４０６では、背面ケース５１０から装飾固定部材５２０が分解されて前方に配置され、背面ケース５１０から内部動作ユニット６

００が分解されて背面ケース５１０と装飾固定部材５２０との間に配置される状態が図示される。

【３１８３】

第１固定部材５３０は、前後方向に延びる薄板状の差し込み板部５３１と、その差し込み板部５３１の前側部から右方に延設される前板部５３４と、差し込み板部５３１の前側部から左方に延設される外板部５３７と、を備える。

【３１８４】

差し込み板部５３１は、内部動作ユニット６００の受入孔６２３に差し込み可能な形状および配置で延設先端部から背面側に突設される複数の差し込み突部５３２を備え、内部動作ユニット６００の外側部材６１０の外側傾斜変位を防止する役割がある。差し込み板部５３１と外側部材６１０との相対的な機能の説明は後述する。

【３１８５】

前板部５３４は、左側電飾基板５７０の正面に配置され左側電飾基板５７０の外形に対応した形状から形成される（左側電飾基板５７０を覆うように形成される）板状部であって、左側電飾基板５７０の正面側に配設されるＬＥＤ等の発光手段からの光を拡散させるために裏側に光拡散加工が形成される。尚且つ、内部動作ユニット６００の外側部材６１０に締結固定される締結ネジを挿通可能に穿設される挿通孔５３５を備える。

【３１８６】

外板部５３７は、背面ケース５１０の外壁部５１２の前面部に当接可能な部分であって、外壁部５１２に形成される締結部５１２ａに螺入される締結ネジを挿通可能に穿設される挿通孔５３８を備える。

【３１８７】

即ち、第１固定部材５３０は、動作ユニット５００の組立状態（図３９９参照）において、背面ケース５１０の外壁部５１２と内部動作ユニット６００の外側部材６１０とを連結固定する。

【３１８８】

第２固定部材５４０は、第１固定部材５３０の前板部５３４と同様の前後位置で配置される板状部であって前板部５３４の下端から若干間隔を空けて配置される前板部５４１と、その前板部５４１の右下側部から右方に延設される締結用延設部５４４と、前板部５４１の左端部から左側へ延設される外板部５４７と、を備える。

【３１８９】

前板部５４１は、左側電飾基板５７０の正面に配置され左側電飾基板５７０の外形に対応した形状から形成される（左側電飾基板５７０を覆うように形成される）板状部であって、左側電飾基板５７０の正面側に配設されるＬＥＤ等の発光手段からの光を拡散させるために裏側に光拡散加工が形成される。

【３１９０】

尚且つ、内部動作ユニット６００の外側部材６１０に締結固定される締結ネジを挿通可能に穿設される挿通孔５４２と、内部動作ユニット６００の内側部材６７０に締結固定される締結ネジを挿通可能に穿設される挿通孔５４３と、を備える。即ち、前板部５４１を介した締結固定によって、内部動作ユニット６００の外側部材６１０と内側部材６７０との連結固定することができる。

【３１９１】

連結用延設部５４４は、発光演出ユニット５１８の締結部５１８ａに螺入される締結ネジを挿通可能に穿設される挿通孔５４５を備える。外板部５４７は、背面ケース５１０の外壁部５１２の前面部に当接可能な部分であって、外壁部５１２に形成される締結部５１２ｂに螺入される締結ネジを挿通可能に穿設される挿通孔５４８を備える。

【３１９２】

即ち、第２固定部材５４０は、動作ユニット５００の組立状態（図３９９参照）において、背面ケース５１０の外壁部５１２と、内部動作ユニット６００の外側部材６１０及び内側部材６７０と、発光演出ユニット５１８と、を連結固定する。

【３１９３】
第３固定部材５５０、第４固定部材５６０及び右側電飾基板５８０は、背面側に配置され覆われる対象となる内部動作ユニット６００の内側部材６７０の形状の違いに起因して、第１固定部材５３０、第２固定部材５４０及び左側電飾基板５７０と形状が多少異なるが、基本的には第１固定部材５３０及び第２固定部材５４０と左右対称に形成され、有する構成と、各構成の役割は同様なので、重複する部分についての説明は省略すると共に第１固定部材５３０及び第２固定部材５４０の説明で上述した符号を便宜上図示する。
【３１９４】
内部動作ユニット６００及び装飾固定部材５２０の背面ケース５１０への組み付け順序について説明する。背面ケース５１０への組み付けは、まず内部動作ユニット６００を先に背面ケース５１０に組み付けて（図４０３参照）、その後で装飾固定部材５２０を背面ケース５１０に組み付ける。
【３１９５】
概要として、内部動作ユニット６００の背面ケース５１０への組み付け工程は、まず左右の外側部材６１０及び内側部材６７０を背面ケース５１０に締結固定し、その後で背面ケース５１０の内側に正面側から発光動作演出ユニット７００を入れて左右の外側部材６１０及び内側部材６７０の間に配置し、発光動作演出ユニット７００を変位部材６８０との組み付け位置に配置し、脱落防止のための部材（ネジやカラー等）を正面側から締結部６８２に組み付けるという順序で作業を行う。
【３１９６】
本実施形態では、発光動作演出ユニット７００の組み付け作業時において、装飾固定部材５２０を背面ケース５１０に組み付けることを要しないので、背面ケース５１０の正面側を広く開け放つことができ、装飾固定部材５２０に作業者の手の動線が遮られることを回避することができる。これにより、作業効率を向上することができる。
【３１９７】
尚且つ、装飾固定部材５２０の挿通孔５３５，５３８，５４２，５４３，５４５，５４８に締結ネジを挿通して締結固定する作業は、背面ケース５１０の正面側から行うことができるので、発光動作演出ユニット７００を変位部材６８０に組み付ける作業の終了後に、背面ケース５１０の姿勢を変えずに、続けて装飾固定部材５２０の締結固定のための作業を行うことができる。これにより、作業効率を更に向上させることができる。次いで、組み付け作業の詳細について説明する。
【３１９８】
図４０７は、図３９９のＸＬＩＶ－ＸＬＩＶ線における動作ユニット５００の断面図であり、図４０８は、図４０７の範囲ＸＬＶにおける動作ユニット５００の部分拡大断面図であり、図４０９は、図３９９のＸＬＩＶ－ＸＬＩＶ線における動作ユニット５００の断面図である。
【３１９９】
図４０７及び図４０８では、発光動作演出ユニット７００が背面ケース５１０から分解されると共に、装飾固定部材５２０を組み付ける前の状態として装飾固定部材５２０の図示が省略される。一方、図４０９では、発光動作演出ユニット７００及び装飾固定部材５２０が背面ケース５１０に組み付けられた状態（図３９９参照）が図示される。
【３２００】
本実施形態では、内部動作ユニット６００と背面ケース５１０との固定のみでは十分な剛性を発揮しないように、締結位置が設計されており（例えば、締結位置が上下一方の端部のみに配置されており）、内部動作ユニット６００は背面ケース５１０に対して左右外側に撓み変形可能（姿勢変化可能）に構成される（図４０８の想像線を参照）。
【３２０１】
この撓み変形を利用して、発光動作演出ユニット７００の組み付けを迅速に行うことが可能である。即ち、発光動作演出ユニット７００の組み付けは、締結部６８２を発光動作演出ユニット７００の被連結孔７６４に挿通させた状態で締結部６８２に締結ネジを螺入

することで行われるところ、内部動作ユニット６００が左右外側に撓み変形することで、発光動作演出ユニット７００を締結部６８２へ向けて進入させる経路の寸法を固定時幅寸法Ｗ１から撓み時幅寸法Ｗ２に左右に広げることができるので、組み付け作業の作業性の向上を図ることができる。

【３２０２】

この際、内部動作ユニット６００が左右外側に撓み変形することにより、締結部６８２への締結ネジの進入方向が、背面側へ向かう程に左右内側へ向くような傾斜方向（正面側が左右外側に広がる傾斜方向）となる。

【３２０３】

この場合、締結ネジを前後方向で進入させる場合に比較して、締結ネジを螺入するためのドライバーを発光動作演出ユニット７００の装飾部材７５０から離した（避けた）状態（前後方向に対して傾斜した方向）で背面ケース５１０内に締結ネジを進入させることができる。

【３２０４】

そのため、締結作業を容易とすることができると共に、ドライバーとの接触を避けることを目的の一つとして形状が設計される発光動作演出ユニット７００の装飾部材７５０の設計自由度を向上させることができる。即ち、発光動作演出ユニット７００の組み付け作業の作業効率を向上させると共に、装飾部材７５０の設計自由度を向上させることができる。

【３２０５】

この効果を発揮可能とするために、本実施形態では、締結ネジが挿通される被連結孔７６４の長孔７６４ａの左右方向寸法は、内部動作ユニット６００の撓み変形による締結部６８２の配置ずれに対応可能な寸法（十分な左右長さ）で設計される。

【３２０６】

なお、左右内側への内部動作ユニット６００の撓み変形は、筒状部材６９５が背面ケース５１０の底壁部５１１に当接し抵抗が生じることから、左右外側への撓み変形に比較して生じ難いように構成されている。

【３２０７】

本実施形態では、装飾固定部材５２０が組み付けられることにより、内部動作ユニット６００の左右外側への撓み変形が抑制されるよう構成される。これは、内部動作ユニット６００と背面ケース５１０との締結位置（背面ケース５１０の底壁部５１１に配置される締結位置、背面側寄りに配置される締結位置）よりも、内部動作ユニット６００、装飾固定部材５２０及び背面ケース５１０の締結位置（背面ケース５１０の外壁部５１２や内部動作ユニット６００の正面側に配置される締結位置、正面側寄りに配置される締結位置）の方が多いことや、装飾固定部材５２０の形状的工夫から効果が発揮される。

【３２０８】

第１に、装飾固定部材５２０は、外壁部５１２又は支持板部５１３に締結固定される外板部５４７を備え、外壁部５１２と一体的に構成されている支持板部５１３はベース板６０に締結固定される（図４０５参照）。即ち、支持板部５１３を介してベース板６０に装飾固定部材５２０は変位を規制される。これにより、ベース板６０の剛性を利用して、装飾固定部材５２０及び内部動作ユニット６００の剛性を向上させることができることから、内部動作ユニット６００の左右外側への撓み変形を抑制することができる。

【３２０９】

第２に、装飾固定部材５２０の差し込み板部５３１が、内部動作ユニット６００の左右外側に当接配置される。即ち、差し込み板部５３１により内部動作ユニット６００の左右外側への撓み変形を抑制することができる。

【３２１０】

これら第１の構成および第２の構成から、装飾固定部材５２０が組み付けられた状態において内部動作ユニット６００が左右外側に撓み変形することを防止することができる。

【３２１１】

加えて、装飾固定部材５２０は背面ケース５１０に正面側から組み付けられるよう構成されており、発光動作演出ユニット７００は背面ケース５１０に正面側から組み付けられるよう構成されているので、背面ケース５１０の姿勢を変えることなく、発光動作演出ユニット７００の組み付けに続いて装飾固定部材５２０を組み付けるように一連の流れで組み付け作業を行うことができる。従って、組み付け作業の効率化を図ることができる。

【３２１２】

一方、メンテナンス等で発光動作演出ユニット７００を締結部６８２から取り外す作業が、装飾固定部材５２０を取り外すことなく実行可能に構成した方が、メンテナンス作業の工数を減らすことができ効率が良い。

【３２１３】

ここで、装飾固定部材５２０の背面側には電飾基板５７０，５８０が配設されており（図４０５参照）、電飾基板５７０，５８０を左右内側に張り出すように構成した方が、発光演出の演出範囲を広げることができ、演出効果を向上させることができる。

【３２１４】

これに対し、本実施形態のように電飾基板５７０，５８０が左右内側に張り出して配置されていると、メンテナンス作業者が発光動作演出ユニット７００を正面側に移動させる際に、発光動作演出ユニット７００の左右端部に形成される連結板部７６５が電飾基板５７０，５８０と衝突し、電飾基板５７０，５８０が破損する可能性がある。

【３２１５】

これに対し、本実施形態では、後述する内側部材６７０の延設壁部６７７の正面側縁部から左右内側へ向けて、電飾基板５７０，５８０の背面を覆うために十分な形状で保護延設部６７７ｂが延設される（図４０５参照）。

【３２１６】

保護延設部６７７ｂは、電飾基板５７０，５８０の上側部における左右内側の縁部の形状に対応した形状線Ｓ５１（図４０５参照）と同様の形状で左右内側端部が形成され、形状線Ｓ５１に対応する位置まで延設される。

【３２１７】

これにより、電飾基板５７０，５８０を背面側から支える面積を大きくすることができると共に、電飾基板５７０，５８０の上側部の背面を保護延設部６７７ｂにより防護することができるので、メンテナンス作業時に電飾基板５７０，５８０と発光動作演出ユニット７００とが接触することを回避することができる。

【３２１８】

一方、形状線Ｓ５１の下端よりも下方では、電飾基板５７０，５８０の形状によらず、左右内側への延設部分の形成が省略される。従って、この位置において発光動作演出ユニット７００を取り外す作業を行う場合には、発光動作演出ユニット７００と電飾基板５７０，５８０とが接触する可能性が残る。

【３２１９】

これに対し、本実施形態では、発光動作演出ユニット７００が下降変位すると共に姿勢変化するよう構成されており（図４００及び図４０１参照）、姿勢変化により締結部６８２の向きが前後方向から上下方向に変化して締結ネジにドライバーを差しこむことができなくなるので、発光動作演出ユニット７００を取り外す作業は、発光動作演出ユニット７００の姿勢が変化する前に実行されるよう構成される。従って、保護延設部６７７ｂは、発光動作演出ユニット７００の姿勢が変化する前に配置される位置において形成すれば十分であり、本実施形態では、そのように設計されている（図４００参照）。

【３２２０】

このように、保護延設部６７７ｂを上下全範囲に亘り形成するのではなく、発光動作演出ユニット７００と電飾基板５７０，５８０との接触を避けるための必要最小限の範囲の形成に留めることにより、保護延設部６７７ｂの形成範囲を狭めることができる。

【３２２１】

換言すれば、本実施形態では、発光動作演出ユニット７００を取り外す作業を行うこと

ができる発光動作演出ユニット７００の配置を内部動作ユニット６００の退避状態と中間状態との間の配置に制限するように構成することで、保護延設部６７７ｂの形成範囲の縮小を図っている。

【３２２２】

なお、本実施形態では、装飾固定部材５２０を背面ケース５１０から取り外した後で発光動作演出ユニット７００を取り外すことも当然可能である。この場合には、組み付け作業時と同様に、内部動作ユニット６００を左右外側に撓み変形させることで、発光動作演出ユニット７００を取り出す経路の左右幅を広くすることができるので、発光動作演出ユニット７００が保護延設部６７７ｂと接触することを回避することができる。

【３２２３】

図４１０は、動作ユニット５００の分解正面斜視図であり、図４１１は、動作ユニット５００の分解背面斜視図である。図４１０及び図４１１では、主に内部動作ユニット６００を分解した状態が図示されており、装飾固定部材５２０の図示が省略される。

【３２２４】

図４１０及び図４１１に示すように、内部動作ユニット６００は、背面ケース５１０の底板部５１１に締結固定される外側部材６１０と、その外側部材６１０に上下方向へ変位可能に支持されると共に左右方向内側に配置される昇降板部材６３０と、その昇降板部材６３０を昇降させるための駆動力を発生させる装置であって外側部材６１０に締結固定される駆動モータ６４８と、その駆動モータ６４８の駆動軸に固定され昇降板部材６３０に駆動力を伝達する伝達ギア６４９と、昇降板部材６３０に上向きの付勢力（引っ張り方向の負荷）を与えるコイルスプリングＳＰ１と、を備える。

【３２２５】

また、内部動作ユニット６００は、昇降板部材６３０の移動の抵抗力を発生可能に構成される抵抗発生装置６５０と、外側部材６１０との間に昇降板部材６３０を配置させるよう左右方向内側に配置され外側部材６１０に左右方向で挿通される締結ネジによって外側部材６１０に締結固定される内側部材６７０と、その内側部材６７０に変位可能に支持されると共に左右方向内側に配置される変位部材６８０と、内側部材６７０の上端部背面側において左右内側から締結固定される回転姿勢補助部材６９０と、変位部材６８０に両端部を連結される発光動作演出ユニット７００と、を備える。

【３２２６】

内部動作ユニット６００は、概略左右対称に構成されるユニットであって、発光動作演出ユニット７００が左右中心に配置され、発光動作演出ユニット７００の左右両側において背面ケース５１０側に固定配置される略共通の構成により発光動作演出ユニット７００が動作可能に支持される。

【３２２７】

以下、内部動作ユニット６００の各構成の詳細について、図４１０の各範囲を拡大して図示した図４１２及び図４１３を参照して説明する。なお、図４１２及び図４１３の説明では、図４１０及び図４１１を適宜参照する。

【３２２８】

図４１２（ａ）は、図４１０の範囲ＸＬＩＸａにおける外側部材６１０、昇降板部材６３０及び抵抗発生装置６５０の分解正面斜視図であり、図４１２（ｂ）は、図４１０の範囲ＸＬＩＸｂにおける外側部材６１０の正面斜視図であり、図４１３（ａ）は、図４１０の範囲Ｌａにおける昇降板部材６３０、内側部材６７０、変位部材６８０及び回転姿勢補助部材６９０の分解正面斜視図であり、図４１３（ｂ）は、図４１０の範囲Ｌｂにおける変位部材６８０及び回転姿勢補助部材６９０の分解正面斜視図である。

【３２２９】

図４１２（ａ）及び図４１２（ｂ）に示すように、外側部材６１０は、上下方向に長尺の板状に形成される板状部６１１と、その板状部６１１の左右外側（背面ケース５１０の外壁部５１２であって組立状態において近接する外壁部５１２側）に壁状に延設されると共に板状部６１１の左右外側の領域を区画するように形成される延設壁部６２１と、を備

える。
【３２３０】
板状部６１１は、上下方向に長尺の長円形で穿設される上下一対の長孔６１２と、上側の長孔６１２の後方において上下方向に長尺で幅広（長孔６１２よりも幅広）の長円形で穿設される配線通し孔６１３と、下側の長孔６１２の後方において左右外側に円柱状に突設される上下一対の案内突設部６１４と、を備える。
【３２３１】
長孔６１２は、昇降板部材６３０の変位方向を制限するための長孔であり、上側と下側とに一対が配置される。長孔６１２の前後幅は、挿通される昇降板部材６３０の上締結部６３２及び下締結部６３３の直径よりも若干広く形成されているので、昇降板部材６３０の前後方向への変位は小さくなる。これら一対の長孔６１２は、前後配置を敢えてずらして形成されている。即ち、下側の長孔６１２の方が、上側の長孔６１２に比較して前側に配置されている。
【３２３２】
これにより、昇降板部材６３０の上側部の支持位置が昇降板部材６３０の下側部の支持位置に比較して後側となるので、昇降板部材６３０の上側部に吊り下げられる態様の昇降板部材６３０の下側部は、重力により後側に付勢される。
【３２３３】
これにより、昇降板部材６３０のラックギア部６３４を伝達ギア６４９側に寄せることができるので、ラックギア部６３４が伝達ギア６４９から脱落することを回避することができ、歯合関係の適正化を図ることができる。
【３２３４】
配線通し孔６１３は、発光動作演出ユニット７００の内部において接続される電気配線であって、脱落防止カラー部材６８５の異形開口部６８５ａを通り内側部材６７０の左右外側に位置した電気配線を通し、外側部材６１０の左右外側へ排出するための開口部である。
【３２３５】
案内突設部６１４は、抵抗発生装置６５０の前後変位部材６５３の変位を案内する部分として機能する。即ち、前後変位部材６５３が前後方向に変位できるよう案内すると共に、前後変位部材６５３が前後に傾倒して姿勢変化することを防止するように機能するが、詳細は後述する。
【３２３６】
延設壁部６２１は、正面側端部に配置され装飾固定部材５２０に挿通される締結ネジを螺入可能に構成される複数の締結部６２２と、背面側に配置され装飾固定部材５２０の差し込み板部５３１の差し込み突部５３２（図４０６参照）を差し込み可能に形成される上下一対の受入孔６２３と、を備える。なお、正面側端部に配置される締結部６２２以外の締結部は、主に電飾基板５７０，５８０（図４０３参照）を締結固定するための締結部である。
【３２３７】
昇降板部材６３０は、長尺方向を上下方向に向ける長尺本体部６３１と、その長尺本体部６３１から左右外側に突設形成され外側部材６１０の上側の長孔６１２に挿通されると共に締結ネジを螺入可能に形成される一対の上締結部６３２と、長尺本体部６３１から左右外側に突設形成され外側部材６１０の下側の長孔６１２に挿通されると共に締結ネジを螺入可能に形成される一対の下締結部６３３と、長尺本体部６３１の背面側にギア歯状に形成され伝達ギア６４９と歯合されるラックギア部６３４と、を備える。
【３２３８】
また、昇降板部材６３０は、長尺本体部６３１の下端部から背面側に延設され不図示の位置検出装置の検出溝に配置されることで長尺本体部６３１の位置を検出可能に構成される被検出部６３５と、一対の上締結部６３２の中間位置において前後方向に長尺の長孔として長尺本体部６３１に穿設される前後長孔６３６と、板状部６１１の左右外側に配置さ

れ挿通されている締結ネジにより上締結部６３２に締結固定される脱落防止板６３７と、板状部６１１の左右外側に配置され挿通されている締結ネジにより下締結部６３３に締結固定される被当接板６３８と、動作時の摩擦抵抗の低減のために上締結部６３２及び下締結部６３３に組み付けられるリング部材Ｃ１と、を備える。

【３２３９】

上締結部６３２と下締結部６３３とは、外側部材６１０の長孔６１２の前後配置に対応して配置される。そのため、下締結部６３３は、上締結部６３２よりも前側に配置される。

【３２４０】

前後長孔６３６は、内側部材６７０の第２長孔６７３や湾曲長孔６７４に挿通される金属棒状部材６８６の前後移動を案内する長孔であり、第２長孔６７３及び湾曲長孔６７４が形成される範囲の前後幅以上の前後長さで形成される。

【３２４１】

昇降板部材６３０の上締結部６３２が上側の長孔６１２に挿通された状態で上締結部６３２の先端側に脱落防止板６３７が締結固定され、且つ、下締結部６３３が下側の長孔６１２に挿通された状態で下締結部６３３の先端側に被当接板６３８が締結固定されることにより、外側部材６１０に昇降動作可能に支持される昇降板部材６３０の外側部材６１０からの脱落を防止し易くすることができる。

【３２４２】

被当接板６３８は、左右外側にコイルスプリングＳＰ１の下端部を係止するための係止部を備える。コイルスプリングＳＰ１の上端部は外側部材６１０の板状部６１１の左右外側に形成される係止部６３８ａに係止される。即ち、コイルスプリングＳＰ１は、被当接板６３８を上方に付勢する付勢力（引っ張り力）を生じる。

【３２４３】

脱落防止板６３７が長円形で形成されているのに対して、被当接板６３８は、矩形状に形成されている。これにより、抵抗発生装置６５０との当接面積を大きくすることができ、衝突時に生じる単位面積当たりの負荷の大きさを低減することができるが、詳細は後述する。

【３２４４】

抵抗発生装置６５０は、プランジャーの出没方向を前後方向とするソレノイド６５１と、そのソレノイド６５１を収容し外側部材６１０の左右外側に固定するための固定カバー６５２と、ソレノイド６５１のプランジャーに係止されると共に外側部材６１０の案内突設部６１４に案内されることで前後方向に変位可能に構成される前後変位部材６５３と、を備える。

【３２４５】

固定カバー６５２は、外側部材６１０に螺入される締結ネジを挿通可能な挿通孔としてソレノイド６５１の上下両位置に穿設される複数の挿通孔６５２ａと、外側部材６１０の案内突設部６１４の先端部が嵌合可能な配置寸法で凹設される上下一対の嵌合部６５２ｂと、を備える。

【３２４６】

前後変位部材６５３は、上下両側において案内突設部６１４が挿通される長孔として前後長尺で穿設される一対の被案内長孔６５３ａを備える。被案内長孔６５３ａが案内突設部６１４に挿通された状態で、案内突設部６１４の先端部に固定カバー６５２の嵌合部６５２ｂが嵌合されることにより、前後変位部材６５３の案内突設部６１４からの脱落防止を図ることができる。

【３２４７】

内側部材６７０は、図４１３（ａ）及び図４１３（ｂ）に示すように、外側部材６１０の板状部６１１と左右方向で対向配置される板状部６７１と、その板状部６７１の左右外側に壁状に延設される延設壁部６７７と、板状部６７１の上端側後方部において左右内側に矩形状に張出形成される矩形張出部６７８と、を備える。

【３２４８】
板状部６７１は、昇降板部材６３０の前後位置よりも背面側において上下方向に長尺の長孔として穿設される第１長孔６７２と、その第１長孔６７２よりも正面側で第１長孔６７２の上端部よりも上側に位置ずれした上端部から第１長孔６７２と平行に延びる長孔として穿設される第２長孔６７３と、その第２長孔６７３の下端部に連結される湾曲形状の長孔として穿設される湾曲長孔６７４と、を備える。
【３２４９】
板状部６７１の背面ケース５１０との連結部として、図４１１では左側の内側部材６７０の上端部背面側においてのみ締結部が図示されており、その他に内側部材６７０の背面側に締結部の図示は無い。このことからも分かるように、板状部６７１の位置固定は、主には背面ケース５１０との直接の締結固定ではなく、背面ケース５１０に締結固定される外側部材６１０や装飾固定部材５２０（図４０３参照）を介しての締結固定によるものである。換言すれば、板状部６７１は背面ケース５１０との間接的な締結固定により、背面ケース５１０との固定力が生じている。
【３２５０】
板状部６７１は、外側部材６１０の板状部６１１に左右外側から左右方向に挿通される締結ネジが螺入される締結部６７１ａを複数備えており、締結ネジの螺入により内側部材６７０が外側部材６１０に締結固定される。
【３２５１】
第１長孔６７２は、第２長孔６７３及び湾曲長孔６７４の幅よりも幅が太く形成される。これにより、本実施形態では、第１長孔６７２を電気配線の通し孔として利用することができ、発光動作演出ユニット７００に接続される電気配線が左右一対の内側部材６７０の左右内側領域に露出することを防止することができるが、詳細は後述する。
【３２５２】
第２長孔６７３及び湾曲長孔６７４は、同一幅で形成されている。湾曲長孔６７４の湾曲形状は、第１長孔６７２に案内される変位部材６８０の筒状部６８４が第１長孔６７２の下端に位置する状態で筒状部６８４の中心を軸とする円弧形状として形成される。
【３２５３】
延設壁部６７７は、板状部６７１から左右外側へ第１長孔６７２を囲むように形成される区画壁部６７７ａと、正面側縁部から左右内側へ向けて電飾基板５７０，５８０の背面を覆うために十分な形状で延設される保護延設部６７７ｂと、を備える。
【３２５４】
変位部材６８０は、左右内側が開放される略矩形の箱形状に形成される箱状本体部６８１と、その箱状本体部６８１の短手方向側壁部から外側に突設形成される一対の締結部６８２と、箱状本体部６８１の左右外側側面に沿って延設される延設部６８３と、箱状本体部６８１の隅部から左右外側方向に円筒状に張り出す筒状部６８４と、その筒状部６８４の先端側に締結固定される脱落防止カラー部材６８５と、延設部６８３の基端側において円形の凹部として形成される嵌合凹部６８３ａに嵌合固定される金属棒状部材６８６と、相対変位する部材間の隙間に配置され金属棒状部材６８６が挿通される複数のリング部材６８７と、筒状部６８４が挿通される大径リング部材６８８と、発光動作演出ユニット７００を前後で挟むように配置された状態で（図４０９参照）、締結部６８２に挿通される前後リング部材６８９と、を備える。
【３２５５】
締結部６８２は、発光動作演出ユニット７００の被連結孔７６４に挿通される締結ネジが螺入される雌ネジ部を有しており、この締結ネジにより、発光動作演出ユニット７００が変位部材６８０に連結される。
【３２５６】
延設部６８３は、発光動作演出ユニット７００を変位部材６８０に組み付ける際に、発光動作演出ユニット７００が内側部材６７０に接触しないように防護する部分として機能する（延設部６８３及び発光動作演出ユニット７００の配置関係について図４０８及び図

４０９参照）。
【３２５７】
筒状部６８４は、内周側において箱状単体部６８１を左右方向に貫通するように形成される異形開口部６８４ｂと、その異形開口部６８４ａを通る中心軸を挟んだ両位置に脱落防止カラー部材６８５に挿通された締結ネジを螺入可能に形成される締結部６８４ａを備える。
【３２５８】
筒状部６８４は、内側部材６７０の第１長孔６７２に挿通された状態で、脱落防止カラー部材６８５が締結固定される。脱落防止カラー部材６８５の中央部には、筒状部６８４の異形開口部６８４ｂと同程度の大きさの開口として異形開口部６８５ａが形成されている。
【３２５９】
即ち、脱落防止カラー部材６８５が筒状部６８４に締結固定された状態において、筒状部６８４及び脱落防止カラー部材６８５の内周側には左右方向に貫通する開口が形成される。この開口は、発光動作演出ユニット７００に接続される電気配線の通し孔としての機能を有する。このことについて、ここで説明する。
【３２６０】
発光動作演出ユニット７００に一端が接続されている電気配線の他端側は、発光動作演出ユニット７００の配線通し孔７６２（図４１１参照）から外側に出され、変位部材６８０の筒状部６８４の異形開口部６８４ｂおよび脱落防止カラー部材６８５の異形開口部６８５ａを通って内側部材６７０の第１長孔６７２よりも左右外側に出され、更に、外側部材６１０の配線通し孔６１３を通って板状部６１１よりも左右外側に出される。
【３２６１】
異形開口部６８５ａは、単純な円形開口ではなく、円形状の直径位置から内側に突設される突設部（締結ネジが挿通される部分）を備えており、異形開口部６８５ａが周方向で回転した場合に突設部が電気配線を引っ掛けることで、電気配線を周方向に変位させる。これにより、異形開口部６８５ａと電気配線との間で生じる擦れを抑制できるので、電気配線の断線を防止し易くすることができる。
【３２６２】
電気配線の他端側は板状部６１１よりも左右外側から背面ケース５１０の背面側に這わされ、個別の中継基板に接続される。板状部６１１よりも左右外側の領域は、少なくとも装飾固定部材５２０に隠される（図４０３参照）。
【３２６３】
電気配線の一端側において、発光動作演出ユニット７００と変位部材６８０との間の位置において電気配線が露見する可能性が考えられるが、本実施形態では、箱状本体部６８１が電気配線を覆い隠すように左右内側に延設されていると共に、発光動作演出ユニット７００の延設板部７６３が配線通し孔７６２よりも前側において電気配線を正面視で覆うように延設されている（図４１１参照）。これにより、発光動作演出ユニット７００と変位部材６８０との間の位置において電気配線が露見することを防止し易くすることができる。
【３２６４】
このように電気配線を通すことによって、左右一対の内側部材６７０の左右内側の領域に電気配線が露見する事態を回避することができる。そのため、遊技者に電気配線が視認される場合に生じがちな問題点として、電気配線が第３図柄表示装置８１の手前側に配置され表示を隠すことにより視認性を低下させるという問題点や、電気配線がまとまりなく配置されることで汚く見えてしまい演出効果を低下させるという問題点を、解消することができる。即ち、第３図柄表示装置８１の視認性を向上することができると共に電気配線を遊技者から隠すことができる。
【３２６５】
この時、区画壁部６７７ａによって、外側部材６１０と内側部材６７０との間の隙間に

おける電気配線の配置を制限することができるので、区画壁部６７７ａよりも正面側に配置される昇降板部材６３０と電気配線とが接触する事態を回避することができる。

【３２６６】

金属棒状部材６８６は、左右外側の端部にＥリングが嵌め込まれることで鍔付きの棒形状とされることで、左右外側端部から部材が脱落することを防止している。金属棒状部材６８６の挿通順序としては、左右内側の端部が、リング部材６８７、昇降板部材６３０の前後長孔６３６、リング部材６８７、内側部材６７０の第２長孔６７３（湾曲長孔６７４）、リング部材６８７、変位部材６８０の嵌合凹部６８３ａの順に差し込まれ、延設部６８３の嵌合凹部６８３ａに嵌合固定される。

【３２６７】

このように、金属棒状部材６８６は、昇降板部材６３０及び内側部材６７０に挿通される部材であって、上下方向配置は昇降板部材６３０の昇降動作による配置変化に依存し、前後方向配置は第２長孔６７３及び湾曲長孔６７４の配置に依存する。この金属棒状部材６８６の配置の変化により、金属棒状部材６８６が嵌合固定される変位部材６８０及び発光動作演出ユニット７００の配置や姿勢が変化するよう構成されているが、変位部材６８０及び発光動作演出ユニット７００の配置や姿勢の変化については後述する。

【３２６８】

前後リング部材６８９は、箱状本体部６８１側に配置される板状リング部材６８９ａと、円筒の端部に外側に広がる鍔が形成される鍔付きリング部材６８９ｂと、を備える。

【３２６９】

板状リング部材６８９ａと鍔付きリング部材６８９ｂは、前後に並ぶそれぞれの板状部によって発光動作演出ユニット７００を挟むように構成され、鍔付きリング部材６８９ｂの円筒状部６８９ｂ１が、後述する中間連結部材７６０の被連結孔７６４の内周側に配置される。

【３２７０】

回転姿勢補助部材６９０は、内側部材６７０の矩形張出部６７８の左右内側に配置され、左右内側から挿通される締結ネジが矩形張出部６７８の締結部に螺入されることにより矩形張出部６７８に締結固定される。

【３２７１】

回転姿勢補助部材６９０は、左右内側が開放される箱状に形成され矩形張出部６７８に締結固定される箱状本体部６９１と、その箱状本体部６９１の左右内側に配置され箱状本体部６９１に回転可能に軸支される筒状部材６９５と、を備える。

【３２７２】

箱状本体部６９１は、背面側の左右内側端部から下方へ延設される延設部６９２を備え、その延設部６９２の左右内側において左右方向に延びる回転軸で筒状部材６９５が支持されている。即ち、筒状部材６９５は、箱状本体部６９１の背面側端部および下側位置に配置されており、遊技者から遠ざけられた配置であるので、筒状部材６９５が過度に目立つことを避けることができる。

【３２７３】

発光動作演出ユニット７００は、左右両側に配置される変位部材６８０の締結部６８２に連結されるユニットであり、左右両側の変位部材６８０の配置や姿勢が変化することによって配置や姿勢が変化する。

【３２７４】

図４１４は、発光動作演出ユニット７００の分解正面斜視図であり、図４１５は、発光動作演出ユニット７００の背面分解斜視図であり、図４１６は、発光動作演出ユニット７００の分解正面斜視図である。なお、図４１６では、発光動作演出ユニット７００を見上げる方向視における分解図が図示される。また、図４１６では、発光動作演出ユニット７００に加えて、変位部材６８０が対応する配置で図示される。

【３２７５】

発光動作演出ユニット７００は、回転演出装置８００が配設される本体部材７１０と、

その本体部材７１０の下側に配置され本体部材７１０に締結固定される下板部材７３０と、本体部材７１０と下板部材７３０との間に配置され空間の正面側を塞ぐ中間板部材７４０と、その中間板部材７４０の正面側に固定される複数の装飾部材７５０と、本体部材７１０の左右両側に配置され左右外側から挿通される締結ネジにより本体部材７１０に締結固定される左右一対の中間連結部材７６０と、を備える。

【３２７６】

本体部材７１０は、下側および正面側が開放される箱形状に形成され、下板部材７３０に下方から挿通される締結ネジが螺入可能に形成される複数の締結部７１１と、天板の正面側縁から下方に延設される前縁部７１２と、その前縁部７１２との間に中間板部材７４０を挟持可能な寸法で前縁部７１２に対向配置される複数の挟持部７１３と、左右両側において天板と背面側壁部とを連結するように形成される左右一対の被固定板部７２０と、を備える。

【３２７７】

被固定板部７２０は、中間連結部材７６０を面で支持可能となるように左右方向軸と交差する平面に沿う平板形状で形成され、中間連結部材７６０に左右外側から挿通される締結ネジが螺入可能に形成され中間部材７６０の締結固定に利用される複数の締結部７２１と、背面側下端部において略半円形状に凹設される凹設部７２２と、を備える。

【３２７８】

凹設部７２２は、半円形状の中心軸が、中間連結部材７６０に穿設される配線通し孔７６２の中心軸と揃うように形成される。これにより、凹設部７２２と下板部材７３０とで形成される開口部と、配線通し孔７６２とを左右一直線に並べることができるので、電気配線を配線通し孔７６２に通し易くすることができる。

【３２７９】

下板部材７３０は、本体部材７１０の締結部７１１に螺入される締結ネジを挿通するための複数の挿通孔７３１と、前縁部付近において、前後に対向配置される複数の突条部７３２と、を備える。

【３２８０】

下板部材７３０は、下面左右外側部に光拡散加工が施されており、部材を通して奥側を見る際の視認性が低下するように形成されている。これにより、見上げる方向視（図４１６参照）で下板部材７３０側から発光動作演出ユニット７００を視認する場合であっても、その内部に配置される電気配線や、駆動装置等を視認し難くすることができる。

【３２８１】

また、下板部材７３０の下面左右内側部（図４１６において略円形の白塗り部）には、模様や図形等を描くようにしても良い。これにより、発光動作演出ユニット７００が内部動作ユニット６００の退避状態（図３９９参照）において、第３図柄表示装置８１の前方上側に配置されることで遊技者に下面が視認される状況においても、発光動作演出ユニット７００の模様や図形を遊技者に視認させることで、演出効果を維持することができる。

【３２８２】

突条部７３２は、本体部材７１０の前縁部７１２及び挟持部７１３と同様の機能を奏するように形成される。即ち、中間板部材７４０を挟持可能な寸法で前後に並べて併設される。

【３２８３】

中間板部材７４０は、下板部材７３０の前縁部の形状に沿って左右中央部が正面側に張り出すように湾曲する薄板形状に形成され、背面側に複数の電飾基板７４１が締結固定される。

【３２８４】

中間板部材７４０は、本体部材７１０と下板部材７３０とに挟まれることにより保持される。即ち、中間板部材７４０の上縁部は本体部材７１０の前縁部７１２と挟持部７１３とに挟持され、中間板部材７４０の下縁部は下板部材７３０の突条部７３２に挟持されることにより保持される。従って、中間板部材７４０を本体部材７１０や下板部材７３０に

締結固定する場合に比較して、組立用の締結ネジの本数を削減することができる。

【３２８５】

電飾基板７４１は、左右中央と、左右両側とに配置され、正面側に配置されるＬＥＤ等の発光手段から正面側に光を照射可能に構成される。これにより、装飾部材７５０を発光させる発光演出を実行することができる。

【３２８６】

電飾基板７４１に配置される発光手段からは正面側へ光が照射されるのみであり、下方（下板部材７３０側）に光を照射する発光手段が配置されてはいないが、下板部材７３０を遊技者が視認する場合、発光動作演出ユニット７００の配置は第３図柄表示装置８１の斜め前上側（図３９９参照）となるので、第３図柄表示装置８１から照射される光が下板部材７３０に照射されることになる。即ち、下板部材７３０の明るさを第３図柄表示装置８１から照射される光により確保することができるので、下板部材７３０の演出効果が低下する可能性を低くできる。

【３２８７】

装飾部材７５０は、中間板部材７４０の左右中央位置に配置される装飾部材であって薄肉形成される樹脂材料によって立体形状を構成した中央装飾部材７５１と、その中央装飾部材７５１の左右両側に配置され中間板部材７４０に背面側から挿通される締結ネジが螺入されることで中間板部材７４０に締結固定される左右一対の被締結部材７５５と、を備える。

【３２８８】

被締結部材７５５は、締結ネジが螺入される複数の締結部７５６を備えており、中央装飾部材７５１は、締結部７５６の外径よりも若干大きな内径で締結部７５６に対応する位置に穿設される複数の位置保持用孔７５２を備える。

【３２８９】

中央装飾部材７５１の中間板部材７４０への固定は、中央装飾部材７５１専用の固定手段によるものではなく、被締結部材７５５を中間板部材７４０に締結固定するための締結部７５６を挿通させることで行われている。そのため、中央装飾部材７５１を中間板部材７４０に組み付けるための作業工数を削減することができると共に締結ネジの本数を削減することができる。

【３２９０】

また、本実施形態では、複数の締結部７５６の間が断面湾曲形状の板状部７５７により連結されるよう形成されている。板状部７５７は、中央装飾部材７５１の縁部であって中間板部材７４０の前面に面で当接する基端側当接面部７５３に対応する形状とされる。

【３２９１】

これにより、締結部７５６に締結ネジが螺入されることで被締結部材７５５が中間板部材７４０に締結固定された状態において、基端側当接面部７５３を、板状部７５７と中間板部材７４０とで挟むようにして支持することができるので、中央装飾部材７５１の配置を安定させることができる。

【３２９２】

図４１７（ａ）から図４１７（ｄ）を参照して、中間連結部材７６０について説明する。なお、図４１７（ａ）から図４１７（ｄ）の説明では、図４１４から図４１６を適宜参照する。

【３２９３】

図４１７（ａ）は、右側の中間連結部材７６０の正面図であり、図４１７（ｂ）は、図４１７（ａ）の矢印ＬＩＶｂ方向視における中間連結部材７６０の側面図であり、図４１７（ｃ）は、図４１７（ａ）の矢印ＬＩＶｃ方向視における中間連結部材７６０の側面図であり、図４１７（ｄ）は、図４１７（ａ）のＬＩＶｄ－ＬＩＶｄ線における中間連結部材７６０の断面図である。

【３２９４】

中間連結部材７６０は、本体部材７１０の被固定板部７２０と対向配置される部分であ

って締結部７２１に螺入される締結ネジが挿通される複数の挿通孔７６１ａを有する板状部７６１と、その板状部７６１の背面側下部において左右方向に穿設される配線通し孔７６２と、板状部７６１から左右方向に平面板状に延設される延設板部７６３と、その延設板部７６３の幅方向外側部において穿設される被連結孔７６４と、延設板部７６３の幅方向中央部において板状部７６１と連結するように延設される一対の連結板部７６５と、延設板部７６３の幅方向片側端部（下板部材７３０側端部）から正面側（中間板部材７４０側）に延設される遮蔽延設板７６６と、を備える。

【３２９５】

中間連結部材７６０の上下方向略中央部において前後に配置される２つの挿通孔７６１ａを結ぶ直線と、水平に向く水平直線ＨＬ７１との間の角度は、傾斜角度θ７１として設計されている。傾斜角度θ７１の角度は何ら限定されるものではないが、本実施形態では、傾斜角度θ７１は約５度とされる。

【３２９６】

延設板部７６３が形成される平面は、重力の方向に向く（水平直線ＨＬ７１に対して直角な方向を向く）鉛直直線ＶＬ７１上に配置される（角度が０とされる）。延設板部７６３が鉛直直線ＶＬ７１上に配置されることで、上述したような、発光動作演出ユニット７００を変位部材６８０へ前側から組み付ける際の作業を行い易くすることができる。

【３２９７】

挿通孔７６１ａの傾斜角度θ７１は、変位部材６８０に発光動作演出ユニット７００が組み付けられた状態における回転演出装置８００の回転部材８１０の傾斜角度に対応する。従って、中間連結部材７６０を変位部材６８０に組み付ける作業の作業性は維持しながら、発光動作演出ユニット７００の回転演出装置８００の初期姿勢を傾斜させるという設計（図４１８参照）を実現することができる。

【３２９８】

この場合、内部動作ユニット６００の退避状態または中間状態においても、回転演出装置８００の回転部材８１０から照射される光の光軸を斜め前方向に向けることができる。これにより、回転部材８１０から照射される光によって、遊技盤１３の周縁部付近（例えば、第３図柄表示装置８１からの光が届きにくい箇所）を照らすことができるので、遊技盤１３の全体を明るく視認させ易くすることができる。

【３２９９】

被連結孔７６４は、延設板部７６３に２箇所ずつ形成されるが、左右で形状が異なるように形成されている。即ち、左側の中間連結部材７６０では、延設板部７６３の幅方向両側共に、左右に長尺の長孔７６４ａが形成される。一方、右側の中間連結部材７６０では、延設板部７６３の幅方向片側（図３９９上側）においては長孔７６４ａが形成され、幅方向反対側（図３９９下側）においては略円形状で穿設される支持孔７６４ｂが形成される（図３９９参照）。

【３３００】

連結板部７６５は、板状部７６１と延設板部７６３との角度関係（位置関係）を保持可能に補強するための部分である。図４１６に示す姿勢では、板状部７６１を支える延設板部７６３の幅方向が上下方向（重力方向）に沿うので、発光動作演出ユニット７００の自重によって板状部７６１に対して延設板部７６３が折れ難い。

【３３０１】

一方で、後述するように、中間連結部材７６０は傾倒動作可能に構成されており、約９０度前倒れした場合には延設板部７６３の幅方向が前後方向（重力方向と直交する方向）に沿うので、発光演出ユニット７００の自重によって板状部７６１に対して延設板部７６３が折れ易い。

【３３０２】

これに対し、本実施形態では、連結板部７６５によって補強がされているので、板状部７６１に対して延設板部７６３が折れる事態の発生を防止し易くすることができる。即ち、中間連結部材７６０が姿勢変化することにより生じる不具合（折れ損の発生）を回避し

易くすることができる。
【３３０３】
遮蔽延設板７６６は、見上げる方向視において被連結孔７６４への視界を遮る機能（図４１６参照）と、外側面（図４１６下面）に装飾模様が形成されていることで装飾による演出面積を広げる機能と、を備える。
【３３０４】
図４１６に示すように、中間連結部材７６０の遮蔽延設板７６６の下側面に装飾模様が形成されているのと同様に、変位部材６８０の箱状本体部６８１の下側面にも縞模様が形成されている。そのため、遮蔽延設板７６６の下側面と箱状本体部６８１の下側面とを一体的に視認させ易くすることができるので、装飾用の模様（装飾模様、縞模様）が形成されている面積を広げて視認させることができる。
【３３０５】
これにより、動作ユニット５００の組立状態（図３９９参照）において、発光動作演出ユニット７００を見上げる方向視における中間連結部材７６０及び変位部材６８０の演出効果を向上させることができる。
【３３０６】
従って、見上げる方向視において、発光動作演出ユニット７００の左右中央部を視認される場合だけでなく、左右端部を視認される場合においても、発光動作演出ユニット７００を利用した演出効果を向上することができる。
【３３０７】
回転演出装置８００は、回転部材８１０と、その回転部材８１０を回転変位させるための駆動力を発生する駆動モータ８２０と、回転部材８１０と同期回転し回転部材８１０の姿勢を検出する姿勢検出手段８３０と、を備える。
【３３０８】
回転部材８１０は、発光動作演出ユニット７００の本体部材７１０に回転可能に支持されるところ、その支持には低摩擦のベアリングを利用している。これにより、回転部材８１０が回転駆動される場合においても、回転部材８１０の回転に伴う負荷の内、発光動作演出ユニット７００に伝達される程度を低減することができる。
【３３０９】
回転部材８１０は、装飾が形成される装飾板８１１と、装飾板８１１と対応する外形形状で形成され装飾板８１１と対向配置される放熱板８１２と、装飾板８１１及び放熱板８１２が締結固定され断面円形で形成されると共にその断面円形状の中心位置で円周方向に回転可能となるように本体部材７１０に支持される回転基礎部材８１３と、装飾板８１１と放熱板８１２との間に配置されるアーチ形状透過部材８１４と、を備える。
【３３１０】
装飾板８１１及び放熱板８１２は、有色（本実施形態では黒色）の樹脂材料から形成される類似形状の部材であって、装飾板８１１には主に図形や模様などの装飾が形成される一方、放熱板８１２には回転基端側としての回転基礎部材８１３側から、回転先端側（回転部材８１０の長手方向端側）へ向けて列設される吸気用開口８１２ａが穿設される。
【３３１１】
アーチ形状透過部材８１４は、無色透明の樹脂材料から形成されると共に装飾板８１１及び放熱板８１２の湾曲面に沿った形状のアーチ形状とされており、装飾板８１１と放熱板８１２との間に固定されている。アーチ形状透過部材８１４を通して、装飾板８１１と放熱板８１２との間に配設される電飾基板（図示せず）に配置されるＬＥＤ等の発光手段から照射される光が、回転部材８１０の回転軸と平行な方向に進行する。
【３３１２】
電飾基板に配設されるＬＥＤ等の発光手段は、吸気用開口８１２ａと同様に回転部材８１０の湾曲形状に沿って列設され、その列設の間隔は吸気用開口８１２ａよりも狭く設定される。この複数のＬＥＤの点灯消灯を、回転部材８１０の回転（回転発光演出）に合わせて実行することで、光の残像によって特定の表示を視認させる残像表示（残像効果によ

る残像表示）を実行可能となる。
【３３１３】
各ＬＥＤから照射される光は、回転部材８１０の内部において回転径方向で隣り合わせとなるように仕切られると共に回転軸と平行な方向に延びる各通路を進行するように構成され、他の通路に入り込まないように形成される。これにより、各ＬＥＤから照射される光の進行経路（回転発光演出におけるＬＥＤ光の変位軌跡の直径）を明確とすることができるので、残像表示を明確な表示として視認させることができる。
【３３１４】
アーチ形状透過部材８１４の凹側面には、粗面加工（拡散加工）が形成される。これにより、ＬＥＤ光を乱反射させて拡散させることができるので、ＬＥＤ光を直接視認する場合に比較して、眩しさが抑えられる。
【３３１５】
放熱板８１２の吸気用開口８１２ａについて説明する。吸気用開口８１２ａは、回転部材８１０の回転周方向の接線方向に穿設されており、回転部材８１０の回転変位時に装飾板８１１と放熱板８１２との間に空気を取り込むように作用する。
【３３１６】
装飾板８１１及び放熱板８１２の間の位置の構成の内、アーチ形状透過部材８１４の反対側（図４１４下側）は開放されており、空気を排出することが可能となっている。また、装飾板８１１と放熱板８１２との間には、回転径方向に延びるアーチ形状に沿って連続的に延びる凹部が空気の通り道として形成される。
【３３１７】
即ち、回転部材８１０の回転実行時において、吸気用開口８１２ａから吸気された空気は、アーチ形状透過部材８１４のアーチ形状に沿う凹部を通り回転径方向外側へ流れ、背面側へ排出されることで、空気を大気中に排出することができる。この空気の流れにより、回転部材８１０の内側の熱を外部に放散（放熱）させることができるので、電飾基板が高温となることによる不具合を避け易くすることができる。
【３３１８】
アーチ形状透過部材８１４のアーチ形状により、空気を滑らかに背面側へ送ることができ、渦が発生することを回避することができる。これにより、回転基礎部材８１３側の背面側からの空気の取込をスムーズに行うことができるので、回転軸付近における冷却を実行することができる。
【３３１９】
換言すれば、径方向外側へ空気を流すと、径方向内側の気圧が下がるので、背面側から空気を取り込むことができ、回転中において空気の流れを循環させることができる。これにより、放熱効果を持続的に生じさせることができる。
【３３２０】
空気の流れによる冷却作用は、回転発光演出の実行時にのみ期待されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、内部動作ユニット６００の退避状態や中間状態において、回転部材８１０を首振り往復動作させる場合にも、吸気用開口８１２ａを通る空気の循環が発生し、電飾基板の冷却を実行することができる。
【３３２１】
本実施形態では、装飾性を考慮して、装飾板８１１には吸気用開口８１２ａは形成されていない（図４００参照）。吸気用開口８１２ａを通した空気の取込は、吸気用開口８１２ａの進行方向にある空気を取り込むように作用するので、回転方向が一方向で固定とされると、空気を取り込む側が、回転部材８１０の長手方向一側に偏ることになり、電飾基板の冷却効果が半減する可能性がある。
【３３２２】
そのため、本実施形態では、回転部材８１０の回転方向を一方向で固定するのではなく、第１の演出態様では一の回転方向で回転し、異なる第２の演出態様では他の回転方向で回転するように制御している。これにより、空気の取り込む側が回転部材８１０の長手方

向一側に偏ることを回避することができ、十分な電飾基板の冷却効果を期待することができる。

【３３２３】

姿勢検出手段８３０は、回転部材８１０の回転軸に軸支されるギア部と歯合して回転部材８１０と同期回転する検出用ギア８３１と、検出用ギア８３１の径方向外側部から軸方向と平行に延設される延設部が進入可能な位置に検出溝が配置され、その延設部が検出溝に進入したことを検知して検出用ギア８３１の位相を検出可能な検出センサ８３２と、を備える。

【３３２４】

姿勢検出手段８３０の設計として、回転部材８１０がどの姿勢である場合を検出するかを任意に設計することができるが、本実施形態では、回転部材８１０が、装飾部材７５０側に装飾板８１１を配置させた状態において回転部材８１０の長手方向が左右方向に沿う姿勢であって装飾板８１１が正面側に配置されている姿勢（適正姿勢、図４１４参照）となっていることを少なくとも検出することができるように検出用ギア８３１の延設部の形成位置が設計される。

【３３２５】

図４１８から図４２０は、図３９９のＬＶ－ＬＶ線における遊技盤１３及び動作ユニット５００の断面図である。図３９９では遊技盤１３は図示されていないが、図４１８から図４２０では組立状態における配置での遊技盤１３の断面図が図示される。図４１８から図４２０では、内部動作ユニット６００が退避状態から張出状態へ変化する様子が時系列で図示される。

【３３２６】

即ち、図４１８では、内部動作ユニット６００が退避状態で図示され、図４１９では、内部動作ユニット６００が中間状態で図示され、図４２０では、内部動作ユニット６００が張出状態で図示される。

【３３２７】

図４１８から図４２０に示すように、内部動作ユニット６００は、退避状態から張出状態へ状態が変化する過程で、発光動作演出ユニット７００及び回転演出装置８００が変位するよう構成される。発光動作演出ユニット７００及び回転演出装置８００の変位は、上下方向の変位と、前転方向の変位とが、段階的に生じるように構成されるが、詳細は後述する。

【３３２８】

本実施形態における構成において、特に注目力の高い回転演出装置８００の配置について、説明する。発光動作演出ユニット７００及び回転演出装置８００が前転方向に姿勢変化することから、退避状態および中間状態における回転演出装置８００の前後方向配置に比較して、張出状態における回転演出装置８００の前後方向配置の方が、正面側に位置する。

【３３２９】

これにより、退避状態においては回転演出装置８００を背面側に位置させることで、回転演出装置８００の正面側にスペースを確保できることで、装飾部２４７や電飾基板２５１を前寄りに配置して演出効果を向上させることが可能である一方、張出状態において回転演出装置８００を回転させる回転発光演出を実行させる際の回転演出装置８００の位置を遊技者側に近づけることができるので、回転発光演出の迫力を増加させることができる。従って、退避状態における演出効果も、張出状態における演出効果も、双方共に向上させることができる。

【３３３０】

本実施形態では、回転演出装置８００からの光の照射方向ＬＤ８１は、張出状態では正面側に設定される。一方で、中間状態および退避状態においても光演出に利用することを考慮して、光の照射方向ＬＤ８１を真上ではなく、斜め前方に向けた方向に設定している。これにより、中間状態および退避状態において回転演出装置８００の光演出手段として

の利用価値が極端に低下することを避けることができる。なお、光演出の詳細については後述する。

【３３３１】

内部動作ユニット６００の退避状態における回転演出装置８００の光の照射方向ＬＤ８１を斜め前方に設定したことに伴って、内部動作ユニット６００の中間状態から張出状態への発光動作演出ユニット７００の姿勢変化に要する前転方向の姿勢変化角度は、９０度よりも小さくなる。これにより、姿勢変化角度が９０度で構成される場合に比較して、姿勢変化に要する時間やスペースを短縮することができる。

【３３３２】

内部動作ユニット６００の退避状態において、回転演出装置８００を支える発光動作演出ユニット７００が前転方向に傾斜した姿勢となるので、前後幅が若干嵩むことになる。そのため、通常であれば、発光動作演出ユニット７００を背面側寄りに配置したり、発光動作演出ユニット７００の変位を正面視でベース板６０の中央開口６０ｂの内側で抑えるように設計したりして、発光動作演出ユニット７００とベース板６０との衝突の回避を図ることになる。

【３３３３】

しかし、発光動作演出ユニット７００が背面側寄りに配置される場合には、発光動作演出ユニット７００が遊技者から遠いため、演出の迫力が半減する可能性がある。また、発光動作演出ユニット７００の変位を中央開口６０ｂの内側で抑える場合には、動作が小さくなりがちになり演出の迫力が半減する可能性がある。

【３３３４】

これに対し、本実施形態では、ベース板６０よりも薄肉の中央構成ユニット２４０を利用することで背面側のスペース確保を図っている。更に、演出効果向上のための電飾基板２５１の前後方向配置はベース板６０の厚み寸法内に収め、更に基板保持板２５２に凹設部２５２ａを形成して発光動作演出ユニット７００との間に隙間を形成するよう図っている。これにより、発光動作演出ユニット７００の姿勢や配置の自由度向上を図りながら、発光動作演出ユニット７００が、遊技盤１３の構成と衝突することを避けている。

【３３３５】

発光動作演出ユニット７００及び回転演出装置８００の前転方向の姿勢変化は、退避状態において開始されるものではなく、中間状態までは同一姿勢のまま下降し、中間状態から姿勢変化が開始される。この姿勢変化の開始位置は、後述するように第１長孔６７２、第２長孔６７３及び湾曲長孔６７４の形状により規定されるものであって、駆動装置（駆動モータ６４８、ソレノイド６５１）の制御態様によっては変更されないように構成される。

【３３３６】

中間状態では、左右中央の断面における装飾部２４７の下縁部の上下位置Ｈ１（図４１９参照）よりも回転演出装置８００が下側に位置していることからわかるように、発光動作演出ユニット７００及び回転演出装置８００の前方には中央開口６０ｂが位置し、遊技盤１３のベース板６０は配設されないので、衝突の可能性が無い。

【３３３７】

この衝突の可能性が無い状態から発光動作演出ユニット７００の前転方向の姿勢変化が開始されることにより、発光動作演出ユニット７００及び回転演出装置８００が遊技盤１３に衝突する可能性を低くすることができる。

【３３３８】

これにより、電飾基板２５１及び装飾部２４７を配設するスペースが、発光動作演出ユニット７００及び回転演出装置８００の前転方向変位の変位軌跡と重なることで制限されることを避けることができる。従って、電飾基板２５１及び装飾部２４７の配設位置の設計自由度を向上することができる。

【３３３９】

次いで、発光動作演出ユニット７００及び回転演出装置８００の変位態様を段階的に分

けるための構成について説明する。本実施形態では、発光動作演出ユニット７００の変位が、形状の異なる２本の長孔に案内されるように構成されている。

【３３４０】

図４２１（ａ）から図４２１（ｃ）は、第１長孔６７２、第２長孔６７３及び湾曲長孔６７４を模式的に示す第１長孔６７２、第２長孔６７３及び湾曲長孔６７４の模式側面図である。

【３３４１】

図４２１（ａ）では、内部動作ユニット６００の退避状態における構成の配置が図示され、図４２１（ｂ）では、内部動作ユニット６００の中間状態における構成の配置が図示され、図４２１（ｃ）では、内部動作ユニット６００の張出状態における構成の配置が図示される。

【３３４２】

図４２１（ａ）から図４２１（ｃ）では、理解を容易とするために、昇降板部材６３０の前後長孔６３６、変位部材６８０の箱状本体部６８１及び延設部６８３の外形が想像線で図示され、変位部材６８０の筒状部６８４及び金属棒状部材６８６の外形線（第１長孔６７２、第２長孔６７３及び湾曲長孔６７４に周囲を囲まれる部分の外形線）が実線で図示される。

【３３４３】

図４２１（ａ）から図４２１（ｃ）に示すように、本実施形態では、第１長孔６７２と、第２長孔６７３及び湾曲長孔６７４とが、異なる形状から形成され、発光動作演出ユニット７００の上下位置および姿勢に対応する筒状部６８４及び金属棒状部材６８６の案内のされ方が配置により変化することで、発光演出ユニット７００が段階的に変位するよう構成される。以下、詳述する。

【３３４４】

発光演出ユニット７００を保持する変位部材６８０への駆動力の伝達は、昇降板部材６３０を介して行われる。即ち、図４２１（ａ）から図４２１（ｃ）においては、前後長孔６３６が、駆動モータ６４８（図４１０参照）で生じる駆動力の伝達経路の最上流側となる。

【３３４５】

即ち、昇降板部材６３０が上下方向に昇降変位することに伴い、前後長孔６３６の内側に配置される金属棒状部材６８６が許容される方向に変位し、金属棒状部材６８６の変位に他の部分が追従して変位する。

【３３４６】

まず、第１長孔６７２及び第２長孔６７３は、長尺方向が上下方向に合致し、互いに平行となるように配置される。そのため、第２長孔６７３に金属棒状部材６８６が案内され、第１長孔６７２に筒状部６８４が案内される間（退避状態と中間状態との間）は、変位部材６８０に連結される発光演出ユニット７００の前転方向の変位は抑制され、上下方向に平行変位する。

【３３４７】

次いで、金属棒状部材６８６が湾曲長孔６７４に案内されるが、湾曲長孔６７４は、内部動作ユニット６００の中間状態（筒状部６８４が第１長孔６７２の下端に当接している状態）における筒状部６８４の中心を中心軸Ｊ１とする円弧に沿って形成され、第２長孔６７３の下端と連結される。

【３３４８】

そのため、湾曲長孔６７４に金属棒状部材６８６が案内される間（中間状態と張出状態との間）は、筒状部６８４の上下位置は維持され、金属棒状部材６８６が中心軸Ｊ１を中心に回転変位することで、発光演出ユニット７００が中心軸Ｊ１を中心に前転方向に変位する。

【３３４９】

図４２１（ｃ）の状態から、昇降板部材６３０を上昇移動させる場合において、金属棒

状部材６８６には前後長孔６３６を介して駆動力が伝達されるが、筒状部６８４へは昇降板部材６３０からの直接的な駆動力伝達は生じない。

【３３５０】

そのため、内部動作ユニット６００の中間状態（図４２１（ｂ）参照）となるまでは筒状部６８４の配置は、第１長孔６７２の下端に当接している状態で維持される。そして、内部動作ユニット６００の中間状態から退避状態（図４２１（ａ）参照）へ向けて移動する際には、金属棒状部材６８６が固定される箱状本体部６８１を介して筒状部６８４が昇降板部材６３０に吊り上げられる態様で、筒状部６８４が上昇移動する。

【３３５１】

即ち、昇降板部材６３０が下降することに伴う変位部材６８０の変位は、図４２１（ａ）の状態から、図４２１（ｂ）の状態を経て、図４２１（ｃ）の状態に至る変位として設計され、昇降板部材６３０が上昇することに伴う変位部材６８０の変位は、図４２１（ｃ）の状態から、図４２１（ｂ）の状態を経て、図４２１（ａ）の状態に至る変位として設計される。

【３３５２】

これらの変位の駆動力を伝達するのは前後長孔６３６であり、その変位方向は上下方向（直線方向）として規定されており、前後長さは金属棒状部材６８６が湾曲長孔６７４を通ることを許容するのに十分な長さとして設定される。即ち、発光演出ユニット７００の変位態様の変化に合わせて前後長孔６３６の変位方向を切り替える必要がないので、昇降板部材６３０の設計を単純化することができる。

【３３５３】

なお、退避状態における回転演出装置８００の光の照射方向ＬＤ８１が斜め前方に設定される一方で、張出状態における回転演出装置８００の光の照射方向ＬＤ８１が前方に設定されるので、発光演出ユニット７００の前転方向の変位角度は９０度よりも若干小さい角度として設計される。

【３３５４】

図４２１（ａ）から図４２１（ｃ）に図示されるように、第１長孔６７２が幅広に形成されているのは、筒状部６８４の異形開口部６８４ｂ（図４１３（ａ）参照）が電気配線を通す配線通し孔として機能するので、電気配線を通すのに十分大きな隙間を形成することが一つの目的である。

【３３５５】

また、他の目的として、発光演出ユニット７００の前転方向への変位時に支持される軸が大径である方が、支持面積（周面の面積）を増大させることができる。これにより、姿勢変化の伴う変位時に支持部（第１長孔６７２）の単位面積当たりに生じる負荷（摩擦力）を低減することができるので、局所的に摩耗することを避けることができ、筒状部６８４及び第１長孔６７２の耐久性を向上させることができる。これにより、部材の材料の設計自由度を向上することができ、例えば、筒状部６８４が樹脂材料により形成されていても、十分な耐久性を持たせることができる。

【３３５６】

第２長孔６７３及び湾曲長孔６７４は、金属棒状部材６８６の変位を案内するための長孔であり、第１長孔６７２に比較して幅が狭い。駆動モータ６４８で発生した駆動力は、昇降板部材６３０を介して金属棒状部材６８６に伝達される。金属棒状部材６８６は細径ではあるが、金属製であり、内部に電気配線を通すことが不要であり内部が充填されているので、十分な強度を発揮できる。

【３３５７】

第２長孔６７３及び湾曲長孔６７４の幅が狭く形成されていることで、金属棒状部材６８６との間のクリアランスを小さくすることができるので、発光動作演出ユニット７００の変位を安定させることができる。

【３３５８】

そのため、内部動作ユニット６００の中間状態（上下方向の変位と、前転方向の変位と

が切り替えられる状態）における金属棒状部材６８６の配置ずれを小さくすることができる。これにより、発光動作演出ユニット７００の変位の段階的な切替を滑らかに実行することができる。

【３３５９】

発光動作演出ユニット７００の自重が、変位の過程において、どの方向に作用するかについて説明する。図４２１（ａ）から図４２１（ｃ）では、発光動作演出ユニット７００の重心位置Ｇ１が図示される。

【３３６０】

変位部材６８０の上下方向変位を規制するのは昇降板部材６３０であるが、その昇降板部材６３０に筒状部６８４は直接的には支えられていない。そのため、筒状部６８４は、箱状本体部６８１、延設部６８３及び金属棒状部材６８６を介して昇降板部材６３０に吊り下げられており、第１長孔６７２に変位が制限されることで配置が維持されている。

【３３６１】

従って、内部動作ユニット６００の退避状態から中間状態までは、発光動作演出ユニット７００の自重によって、金属棒状部材６８６を回転軸とする方向に沿って筒状部６８４を下向きに変位させる負荷（金属棒状部材６８６を中心とする後転方向の負荷）が生じるので、発光動作演出ユニット７００の自重によって筒状部６８４は前斜め下方向に付勢される。

【３３６２】

これにより、筒状部６８４を第１長孔６７２の前側面に当接させ、大径リング部材６８８（図４１３（ａ）参照）を一方向に転動させるように構成することができるので、回転方向が定まらずに摺動する場合に比較して、筒状部６８４、大径リング部材６８８及び第１長孔６７２の摩耗を抑制することができる。

【３３６３】

一方、内部動作ユニット６００の中間状態から張出状態までは、筒状部６８４が第１長孔６７２に下支えされる（下方への変位が規制される）。そのため、発光動作演出ユニット７００の自重によって、筒状部６８４の配置が第１長孔６７２の下端に維持されると共に、筒状部６８４を回転軸とする方向に沿って金属棒状部材６８６を下向きに変位させる負荷（筒状部６８４を中心とする前転方向の負荷）が生じるので、発光動作演出ユニット７００の自重によって金属棒状部材６８６は中心軸Ｊ１を中心とする円弧に沿う方向で付勢される。

【３３６４】

従って、内部動作ユニット６００が中間状態から張出状態への状態変化を開始する場合の負荷が自重により生じるので、変位を滑らかに生じさせることができる。なお、本実施形態では、重心位置Ｇ１が前後方向において金属棒状部材６８６と筒状部６８４との間に配置されているので、軸となる金属棒状部材６８６及び筒状部６８４から重心位置Ｇ１までの距離が過度に長くなることを避けることができる。

【３３６５】

これにより、金属棒状部材６８６を中心とする回転方向の負荷も、筒状部６８４を中心とする回転方向の負荷も、それぞれ過大となることを避け、適正な大きさで生じさせることができる。

【３３６６】

変位部材６８０の上下方向変位中において、金属棒状部材６８６が筒状部６８４を追い抜くように構成される。この構成により、筒状部６８４は停止させて金属棒状部材６８６のみを上下方向変位させることができる。

【３３６７】

内部動作ユニット６００の張出状態からの金属棒状部材６８６の上昇変位開始時に筒状部６８４を共に上昇変位させる場合に比較して、変位部材６８０の上昇変位を開始させるために必要となる駆動力を低減することができる。これにより、駆動モータ６４８の小形化を図ることができる。

【３３６８】
また、筒状部６８４の上下変位幅を短くすることで、筒状部６８４に挿通されている電気配線の上下方向変位幅を短くすることができる。そのため、電気配線の断線の発生を防止し易くすることができる。
【３３６９】
正面視における発光動作演出ユニット７００及び回転演出装置８００の見え方について説明する。本実施形態では、発光動作演出ユニット７００を前転方向に変位させることにより、異なる態様の発光演出を実行するように構成されている。
【３３７０】
図４２２から図４２４は、動作ユニット５００の正面図である。なお、図４２２から図４２４では、説明の便宜上、外レール６２、中央構成ユニット２４０の装飾部２４７及び電飾基板２５１の外形が模式的に図示され、装飾部２４７及び電飾基板２５１の内側が白塗りされた状態で図示される。
【３３７１】
図４２２から図４２４において装飾部２４７及び電飾基板２５１の内側を白塗りとすることで、光透過性が低くなることを表現している。なお実際は、電飾基板２５１は不透過性の材料から形成されており遊技者の視界を遮るが、装飾部２４７は光透過性の材料から形成されているので、光透過性が低いとは言え、遊技者の視界は通る（装飾部２４７を介して背面側の構成を視認することが可能となる）。
【３３７２】
図４２２では、内部動作ユニット６００の退避状態が図示され、図４２３では、内部動作ユニット６００の中間状態が図示され、図４２４では、内部動作ユニット６００の張出状態が図示される。
【３３７３】
図４２２に示すように、内部動作ユニット６００の退避状態では、回転演出装置８００は、装飾部２４７や電飾基板２５１の後ろに配置され、正面視ではその大部分が隠される。
そのため、回転演出装置８００自体の視認性は低くなる。この状態において、被検出部６３５が検出装置（図示せず）の検出溝に進入することで検出装置に検出されることで、昇降板部材６３０が上下方向変位の上端に配置されていることが音声ランプ制御装置１１３（図４参照）で判定される。
【３３７４】
また、内部動作ユニット６００の退避状態では、発光動作演出ユニット７００及び回転演出装置８００が装飾部２４７により分断された状態で視認される。そのため、発光動作ユニット７００は装飾部材７５０に電飾基板７４１（図４１４参照）から照射される光を当てることにより実行される正面側向きの光演出を実行し、回転演出装置８００は外レール６２へ向けて光を照射する上側向きの光演出を実行する場合に、それぞれの光演出を分けて視認させることができるので、それぞれの光演出を際立たせることができる。
【３３７５】
本実施形態では、回転演出装置８００から光を照射する部分として弓なりに湾曲する面（正面視で外レール６２と上下方向で対向配置される面）と、外レール６２とが、上に凸の湾曲形状として類似の形状で設計される。
【３３７６】
そのため、回転演出装置８００が、後述する回転発光演出を実行する姿勢とは異なる姿勢とされる場合に、回転演出装置８００を、あたかも外レール６２を照らすための部材であるかのように視認させることができる。これにより、内部動作ユニット６００の退避状態における回転演出装置８００の利用価値を高めることができ、内部動作ユニット６００の退避状態における遊技盤１３及び動作ユニット５００の見映えを良くすることができる。
【３３７７】

回転演出装置８００から外レール６２へ照射される光により行うことで効果的な演出として、光が球の経路で移動しているように光を視認させる右打ち示唆演出が想定される。例えば、回転演出装置８００から光を照射する順番を、左端のＬＥＤで上方に配置される外レール６２の範囲Ｅ１に光を照射する時を起点として、右隣のＬＥＤで外レール６２の範囲Ｅ２に光を照射するように変化させ、順に範囲Ｅ３，Ｅ４と変化させると共に、光照射したＬＥＤは照射タイミングから一定時間（例えば、１秒）経過したら消灯する第１発光制御態様に設定することで、あたかも、光が外レール６２に沿って右に移動しているように見せることができ、これにより右打ちを行うタイミングであることを遊技者に報知することができる。

【３３７８】

この場合、右打ち示唆演出を行うために、遊技盤１３（図３８１参照）に電飾基板を点在させたり、第３図柄表示装置８１で表示する右打ち示唆用の図形や絵を設計したりする労力を省くことができる。

【３３７９】

なお、右打ち示唆演出としては、回転演出装置８００による発光演出のみで実行する場合に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、回転演出装置８００による発光演出に加えて、遊技盤１３に点在される電飾基板に配置される発光手段を発光させるようにしても良いし、回転演出装置８００による発光演出に加えて、第３図柄表示装置８１で右打ち示唆用の図形や絵を表示しても良い。

【３３８０】

内部動作ユニット６００の退避状態における回転演出装置８００の配置位置は、透明樹脂からなる上部連結部材２７０の背面側に設定されているので、回転演出装置８００の前方に釘は配置されていない。これにより、釘による反射の影響を受けることが無いので、回転演出装置８００から照射される光を遊技者に視認させ易くすることができる。

【３３８１】

加えて、回転演出装置８００は、後述するように、内部動作ユニット６００の張出状態における回転発光演出を実行可能であるにも関わらず、内部動作ユニット６００の張出状態とは姿勢の異なる退避状態において外レール６２に光を当てて右打ち示唆演出を実行可能な装置として利用される。即ち、回転演出装置８００を異なる目的の演出に兼用することができる。

【３３８２】

なお、回転演出装置８００により実行される光演出は、右打ち示唆演出に限られるものではない。例えば、演出装置としての電飾基板２５１の中央発光手段２５１ｂが発光演出を実行する予告演出として、上向きの矢印を遊技者に視認させるような光演出を実行しても良い。

【３３８３】

図４２３に示すように、内部動作ユニット６００の中間状態では、回転演出装置８００が装飾部２４７の下側に配置される。これにより、退避状態に比較して、装飾部２４７に遮蔽されていない分だけ発光動作演出ユニット７００及び回転演出装置８００の視認性が高くなる。

【３３８４】

更に、退避状態に比較して、発光動作演出ユニット７００及び回転演出装置８００が一体的に構成されることを把握し易くなると共に、外レール６２と回転演出装置８００との上下間隔が広くなる。

【３３８５】

従って、回転演出装置８００の役割として、外レール６２を照らすための部材ではなく、発光動作演出ユニット７００の装飾部材７５０と一体的に光演出を実行する部材として認識され易くすることができる。

【３３８６】

これにより、内部動作ユニット６００の退避状態では中央装飾部材７５１が何とか視認

される程度の小さな演出体だったものが、中間状態では中央装飾部材７５１のみではなく回転演出装置８００を含む大きな演出体に変化したかのような錯覚を遊技者に与えることができる。

【３３８７】

図４２４に示すように、回転演出装置８００は、内部動作ユニット６００の張出状態において光の照射方向ＬＤ８１が正面側を向く姿勢とされる。この状態で、上述の第１発光制御態様で回転演出装置８００から光を照射する場合、左右方向に沿って光が右方に移動するように視認させることができる。この手法によっても、右打ち示唆演出として遊技者に把握させることができる。

【３３８８】

なお、本実施形態における遊技領域における特定入賞口６５ａの配置（図３９４参照）とは異なり、特定入賞口６５ａが遊技領域の右下側に配置される場合には、回転演出装置８００の長手方向が右下がりの傾斜姿勢となるように回転演出装置８００の姿勢を変化させ、その姿勢で上述の第１発光制御態様で光を照射しても良い。この場合、光の移動する先に特定入賞口６５ａが配置されているので、特定入賞口６５ａに向けて球を発射すべき状態であることを遊技者が理解し易くすることができる。

【３３８９】

回転演出装置８００は、内部動作ユニット６００の張出状態において１回転以上の回転動作を実行可能となるように配置される。回転動作の動作速度について特に限定されるものではないが、例えば、高速回転させる際に、回転演出装置８００から照射される光の配置毎の点滅を細かく制御することで、回転中に図形や絵柄が視認されるように構成しても良い（所謂、バーサライタ装置として構成しても良い）。

【３３９０】

図４２４では、昇降板部材６３０が上下方向変位の下端に配置されたことが被検出部６３５が検出装置（図示せず）の検出溝に進入することで検出装置に検出されることにより、回転部材８１０の回転軸ＲＪ１が前後方向に向いた状態であることを音声ランプ制御装置１１３（図３６７参照）で判定可能となる。

【３３９１】

この検出をフラグとして、回転部材８１０の回転発光演出を実行可能となるように制御しても良い。即ち、昇降板部材６３０の移動終端を検出する検出装置を、回転部材８１０の回転発光演出の開始可能タイミングを検出する検出装置として兼用することができる。

【３３９２】

図４２５は、動作ユニット５００の正面図である。なお、図４２５では、説明の便宜上、外レール６２、中央構成ユニット２４０の装飾部２４７及び電飾基板２５１の外形が模式的に図示され、装飾部２４７及び電飾基板２５１の内側が白塗りされた状態で図示される。

図４２５では、内部動作ユニット６００の張出状態において、回転演出装置８００の回転部材８１０が高速回転している状態における残像の外形線が想像線で図示される。

【３３９３】

なお、回転部材８１０の高速回転の速度は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、残像により背面側の構成が視認し難くなるほどの回転速度でも良いし、残像は生じるものの、回転部材８１０が配置されていない位置を通して背面側の構成を視認できる程度の回転速度でも良い。

【３３９４】

図４２５では、回転演出装置８００の光演出（回転発光演出）として、残像により背面側の構成が視認し難くなるほどの回転速度で回転部材８１０が回転されると共に、回転中に視認可能に制御される図形の一例（右向きの大きな矢印）が図示される状態が図示される。

【３３９５】

なお、図４２５では、理解を容易とするために、回転部材８１０の取り得る配置が４５

度ずつ角度ずれして図示されるが、実際は残像が見えるのみであり、回転部材８１０の外形を明確に視認することは困難となる程度の回転速度で回転する。図４２５に示すように図形が視認可能となるようにすることで、遊技者に対して報知を実行することができる（右打ちすべきタイミングであることを把握させることができる）。

【３３９６】

回転発光演出の具体的な実施方法について説明する。回転部材８１０の内部には、アーチ形状透過部材８１４を介して正面側へ向けて光を進行させるよう配置されるＬＥＤが回転部材８１０の長手方向に沿って複数並べられている。そのため、回転軸ＲＪ１を中心に回転部材８１０を回転させる際にＬＥＤが移動する軌跡（円形経路）の直径は、回転軸ＲＪ１からの距離に応じて異なる。

【３３９７】

図４２５において、回転部材８１０の高速回転に伴う移動中の各ＬＥＤの配置が、表示しようとしている図形（図４２５では、右向きの矢印）の内側にあるか、外側にあるかに応じて、各ＬＥＤのオンオフを切り替えると、アーチ形状透過部材８１４を通して視認される光の残像が一体的に視認されることで、特定の図形（図４２５では、右向きの矢印）を遊技者に視認させることができる。

【３３９８】

表示される図形は、回転部材８１０の回転に対応して各ＬＥＤのオンオフ制御のタイミングを切り替えることで多様に変化させることができるので、回転部材８１０を利用した発光演出の演出自由度を向上することができる。

【３３９９】

このように、本実施形態によれば、回転演出装置８００を利用して、同様の目的の報知演出（右打ち示唆演出）を様々な態様で実行することができる。即ち、内部動作ユニット６００の退避状態では、外レール６２に光を照射する態様で実行でき、内部動作ユニット６００の張出状態では、回転演出装置８００を回転させない態様または回転させる態様の双方で実行することができる。

【３４００】

従って、報知演出のバリエーションが少ない（例えば、一つである）場合に比較して、演出の予想をされ難くすることができる。これにより、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【３４０１】

なお、本実施形態では、右打ち示唆の報知演出を一例として説明したが、必ずしもこれに限られるものでは無く、種々の演出が例示される。例えば、光の向きや矢印の向きを左右交互に入れ替え、球の発射を左右交互に切り替えることを示唆する報知演出でも良いし、左の向きや矢印の向きを左向きとすることで、左打ちに戻すことを示唆する報知演出を行っても良い。

【３４０２】

また、例えば、張出状態における回転発光演出における高速回転中に外レール６２と同心の円弧形状を表示するように発光演出を行うことで、退避状態における回転演出装置８００と同様に、外レール６２の形状に合わせた発光演出を張出状態においても継続させることができる。これにより、発光演出に一貫性を持たせることができる。

【３４０３】

図４２５に示すように、回転演出装置８００は、内部動作ユニット６００の張出状態において高速回転可能とされるが、回転発光演出は、回転演出装置８００の回転軸が維持されることを前提に設計されるので、高速回転により回転軸に対して直角方向に生じる負荷で回転演出装置８００が変位しないように支える構成を本実施形態では採用している。

【３４０４】

まず、回転演出装置８００の左右方向の変位の規制について説明する。発光動作演出ユニット７００の保持は、変位部材６８０の締結部６８２に中間連結部材７６０の被連結孔７６４が連結されることで行われるところ、左右一対ずつの被連結孔７６４の内、右下の

一つのみが長孔では無く略円形状の支持孔７６４ｂとして形成され、その他は、長孔７６４ａとして形成される。

【３４０５】

ここで、締結部６８２が連結される被連結孔７６４を長孔７６４ａとすることで、発光動作演出ユニット７００を上下方向に変位させる際の左右両側の変位部材６８０の上下位置ずれを許容することができる（図４０２参照）。一方で、長孔７６４ａのみで構成すると、回転演出装置８００が高速回転する際に回転演出装置８００が左右方向に配置ずれする可能性がある。

【３４０６】

これに対し、本実施形態のように、少なくとも一つの孔を支持孔７６４ｂとすることにより、支持孔７６４ｂにより締結部６８２の左右方向の移動を規制することができるので、回転発光演出において回転演出装置８００が高速回転したとしても、回転演出装置８００の左右方向への位置ずれを抑制することができる。

【３４０７】

図４２６（ａ）から図４２６（ｃ）は、変位部材６８０の締結部６８２と、被連結孔７６４の長孔７６４ａ及び支持孔７６４ｂと、の模式正面図である。図４２６（ａ）から図４２６（ｃ）では、発光動作演出ユニット７００の長手方向（左右幅方向）が模式直線７００Ｌとして模式的に図示される。

【３４０８】

即ち、図４２６（ａ）では、模式直線７００Ｌが左右方向に沿うように配置されることから発光動作演出ユニット７００が水平な姿勢で保たれる状態が図示され、図４２６（ｂ）では、模式直線７００Ｌが左上りで傾斜することから発光動作演出ユニット７００が傾斜した姿勢の状態が、許容される最大の傾斜角度で図示され、図４２６（ｃ）では、模式直線７００Ｌが右上りで傾斜することから発光動作演出ユニット７００が傾斜した姿勢の状態が、許容される最大の傾斜角度で図示される。なお、図４２６（ａ）に示す状態は、図３９９及び図４００に示す状態に対応し、図４２６（ｃ）に示す状態は、図４０２に示す状態に対応する。

【３４０９】

図４２６（ａ）から図４２６（ｃ）に図示されるように、模式直線７００Ｌの傾斜は、支持孔７６４ｂを支点とする回動変位により生じる。図４２６（ｂ）では、図面左上に配置される長孔７６４ａの左端部に前後リング部材６８９の円筒状部６８９ｂ１が当接する位置が図示されており、この状態まで模式直線７００Ｌ（発光動作演出ユニット７００に対応）の回動（正面視時計回り方向の回動）は許容される。

【３４１０】

図４２６（ｃ）では、図面右上に配置される長孔７６４ａの右端部に前後リング部材６８９の円筒状部６８９ｂ１が当接する位置が図示されており、この状態まで模式直線７００Ｌ（発光動作演出ユニット７００に対応）の回動（正面視反時計回り方向の回動）は許容される。

【３４１１】

このように、本実施形態では、支持孔７６４ｂを複数位置で採用する場合と異なり、左右に配置される締結部６８２の上下方向に沿う直線ＵＤ７１方向の位置ずれを許容することができる。そのため、発光動作演出ユニット７００の昇降動作が、左右にそれぞれ配置される駆動モータ６４８を同時に駆動させることにより実行される構成において、駆動モータ６４８同士の動作タイミングのずれや、回転速度がばらつきの発生を許容することができる。

【３４１２】

支持孔７６４ｂを起点とする模式直線７００Ｌの回動は、図４２６に示されるように支持孔７６４ｂの開口方向が前後方向とされる場合（内部動作ユニット６００の退避状態や中間状態）では、昇降板部材６３０の移動方向（直線ＵＤ７１に沿う方向、上下方向）に向けた変位として許容される。

【３４１３】
一方、発光動作演出ユニット７００が傾倒変位して支持孔７６４ｂの開口方向が略上下方向とされる場合（本実施形態では上下方向に対する角度が５度となる方向とされる場合、即ち、内部動作ユニット６００の張出状態の場合、図４２５参照）、支持孔７６４ｂを起点とする模式直線７００Ｌの回動方向は直線ＵＤ７１と略直交する平面に沿う方向（本実施形態では、前後方向に対する角度が５度となる平面に沿う方向）となり、直線ＵＤ７１と略直角に交差する。
【３４１４】
昇降板部材６３０は、長孔６１２（図４１２参照）により直線ＵＤ７１方向に変位するように案内される一方、前後方向変位が規制されていることから、発光動作演出ユニット７００の前後方向変位は抑制されている。そのため、支持孔７６４ｂを起点とする模式直線７００Ｌの回動方向が直線ＵＤ７１と略直交する平面に沿う方向である場合、模式直線７００Ｌの回動の許容幅は抑制される。
【３４１５】
即ち、長孔７６４ａが形成されている条件下においても、内部動作ユニット６００の張出状態において発光動作演出ユニット７００の昇降板部材６３０に対する位置ずれを抑制することができる。
【３４１６】
この場合、上述したように、回転部材８１０が高速回転する回転発光演出を、内部動作ユニット６００の張出状態で実行するように制御することで、回転部材８１０の回転軸ＲＪ１の配置が回転発光演出中にずれることを防止することができる。これにより、回転部材８１０の回転軸ＲＪ１の配置を固定するための別部材の配設を省略することができる。
【３４１７】
また、本実施形態では、支持孔７６４ｂが回転部材８１０の逆側（図４２５の状態において後側）に配置されるので、回転部材８１０に近い側に支持孔７６４ｂが配設される場合に比較して、回転部材８１０の回転により生じる配置ずれ（発光動作演出ユニット７００の正面側で生じる配置ずれ）を制限し易くすることができる。
【３４１８】
発光動作演出ユニット７００が傾倒変位する場合、回転方向の負荷によって、中間連結部材７６０に対して変位部材６８０から離れる方向（締結部６８２（図４１３参照）が張り出す方向）に負荷が生じる（図４１６参照）。そのため、対策なしでは、締結部６８２に過負荷が生じ破損する可能性がある。
【３４１９】
これに対し、本実施形態では、発光動作演出ユニット７００が若干傾倒する姿勢（図４１８参照）を初期姿勢とすることで、傾倒変位前から中間連結部材７６０が変位部材６８０の下縁部側に近接する方向に付勢される。即ち、変位部材６８０の回転軸としての筒状部６８４（図４１３（ａ）参照）に近い側で中間連結部材７６０が変位部材６８０に近接配置されるので、中間連結部材７６０に対して変位部材６８０から離れる方向に生じる負荷を変位部材６８０の回転方向の負荷として生じさせ易くすることができ、締結部６８２に加えられる負荷を低減することができる。
【３４２０】
次に、回転演出装置８００の上下方向の変位の規制について説明する。本実施形態では、昇降板部材６３０の被当接板６３８の上下方向の変位を抵抗発生装置６５０により規制可能に構成されており、その規制を内部動作ユニット６００の張出状態において実行可能に構成される。
【３４２１】
図４２７から図４２９は、図３９９のＬＸＩＶ－ＬＸＩＶ線における動作ユニット５００の断面図である。ＬＸＩＶ－ＬＸＩＶ線は、昇降板部材６３０の被当接板６３８（図４１２参照）の板厚の中心を通る線として設定される。図３９９では遊技盤１３は図示されていないが、図４２７から図４２９では組立状態における配置での遊技盤１３の断面図が

図示される。
【３４２２】
図４２７では、内部動作ユニット６００の退避状態が図示され、図４２８では、内部動作ユニット６００の中間状態が図示され、図４２９では、内部動作ユニット６００の張出状態が図示される。
【３４２３】
また、図４２７から図４２９では、ソレノイド６５１に通電されておらず、ソレノイド６５１が非励磁の状態が図示される。加えて、図４２８では、参考としてソレノイド６５１に通電されソレノイド６５１が励磁された状態が部分的に切り取られて図示される。
【３４２４】
図４２７及び図４２９に示すように、ソレノイド６５１が非励磁の状態では、抵抗発生装置６５０の前後変位部材６５３が正面側に位置し、昇降板部材６３０の被当接板６３８の移動経路に入り込む。
【３４２５】
被当接板６３８の上下両側面および前後変位部材６５３の上下両側面は、上下方向と直交する平面状に形成される。これにより、被当接板６３８の移動方向（上下方向）と、その移動方向で被当接板６３８が前後変位部材６５３の上下両側面から受ける負荷の方向とを合致させることができる。
【３４２６】
そのため、被当接板６３８から前後変位部材６５３に与えられる負荷が後方へ向く成分を持たないので、前後変位部材６５３が背面側に押し出されることを回避できる。従って、前後変位部材６５３が正面側に位置する状態をが維持される。
【３４２７】
図４２７に示す状態では、前後変位部材６５３は、被当接板６３８と上下方向で当接し、被当接板６３８の下降変位を防止するように機能する。即ち、駆動モータ６４８に通電させずとも、前後変位部材６５３によって昇降板部材６３０が自重で下降変位することを防止することができるので、内部動作ユニット６００を退避状態で維持することができる。
【３４２８】
なお、本実施形態では昇降板部材６３０に対してコイルスプリングＳＰ１（図４１０参照）から上方向への付勢力が生じているので、コイルスプリングＳＰ１の付勢力を、内部動作ユニット６００を退避状態で維持するために十分な大きさで設計することで、前後変位部材６５３を機能させずとも内部動作ユニット６００を退避状態で維持することが可能である。
【３４２９】
一方、この場合には、コイルスプリングＳＰ１の付勢力が大きくなり、昇降板部材６３０を下降変位させるために駆動モータ６４８に発生させる駆動力が大きくなることから、駆動モータ６４８を大型化することが必要になる可能性がある。これに対し、本実施形態のように前後変位部材６５３により内部動作ユニット６００を退避状態に維持する構成を採用することにより、コイルスプリングＳＰ１の付勢力は、あくまで補助的なものとして小さくすることができるので、駆動モータ６４８の小形化を図ることができる。
【３４３０】
図４２９に示す状態では、前後変位部材６５３は、被当接板６３８と上下方向で当接し、被当接板６３８の上昇変位を防止するように機能する。即ち、駆動モータ６４８に通電させずとも、前後変位部材６５３によって昇降板部材６３０が上昇変位することを防止することができるので、内部動作ユニット６００を張出状態で維持することができる。
【３４３１】
昇降板部材６３０を上昇変位させる負荷としては、回転演出装置８００（図４２５参照）の回転発光演出の際の慣性による負荷が想定される。即ち、回転演出装置８００が高速回転する際に回転演出装置８００が回転軸と直角な方向に変位する可能性があるが、上下

方向の変位については前後変位部材６５３によって防止することができる。
【３４３２】
このように、本実施形態では、前後変位部材６５３によって、内部動作ユニット６００の退避状態における昇降板部材６３０の下降変位のみならず、内部動作ユニット６００の張出状態における昇降板部材６３０の上昇変位をも防止することができる。
【３４３３】
図４２８に示す状態は、ソレノイド６５１に通電され励磁された状態（図４２８において切り取られた範囲を参照）において昇降板部材６３０が下降変位し、その後でソレノイド６５１への通電が解除された非励磁の状態に対応する。
【３４３４】
即ち、本実施形態では、ソレノイド６５１が励磁された状態となると、前後変位部材６５３が被当接板６３８の変位軌跡から退避することで、昇降板部材６３０の上下変位が許容されるところ、昇降板部材６３０の上下変位の途中でソレノイド６５１が非励磁の状態となったとしても、直ちに昇降板部材６３０の上下変位が規制されるものではなく、被当接板６３８が前後変位部材６５３の前側面に摺動する状態で上下変位を継続させることができる。
【３４３５】
換言すれば、昇降板部材６３０が上下変位中に受ける負荷の態様として、前後変位部材６５３が被当接板６３８と接触しないことから前後変位部材６５３からの負荷は受けない態様と、前後変位部材６５３と接触することで摩擦力を受ける態様とを構成可能であり、これらをソレノイド６５１への通電の有無により切り替えることができる。
【３４３６】
被当接板６３８と当接する前後変位部材６５３の前側面の形状は何ら限定されるものではないが、本実施形態では、上下一対の案内突設部６１４に亘って前後方向と直交する平面形状とされ、案内突設部６１４よりも上下外側において被当接板６３８から逃げる側に湾曲する湾曲面形状とされる。
【３４３７】
これにより、背面側側面が前後方向と直交する平面形状とされる被当接板６３８との接触面の上下幅を広げることができ、接触面積を確保することができるので、前後変位部材６５３から昇降板部材６３０が受ける摩擦力を大きくすることができ、昇降板部材６３０を制動させる程度を上下両方向で大きくすることができる。
【３４３８】
このように、本実施形態では、前後変位部材６５３によって、上下変位中の昇降板部材６３０を制動（又は停止）させることができる。即ち、前後変位部材６５３を、昇降板部材６３０の配置を上下端（内部動作ユニット６００の退避状態および張出状態）で維持するための部材と、変位中の昇降板部材６３０を制動させるための部材として、兼用することができる。
【３４３９】
昇降板部材６３０のラックギア部６３４へは、歯合される伝達ギア６４９を介して駆動力が伝達されるところ、上述したように、昇降板部材６３０のラックギア部６３４が自重により後方へ付勢されることでラックギア６３４と伝達ギア６４９との歯合状態が適正化され、駆動力の伝達効率が向上している。
【３４４０】
これに対し、昇降板部材６３０を制動させる際に、前後変位部材６５３から被当接板６３８へ加えられる負荷は正面側向きの負荷であり、ラックギア６３４を伝達ギア６４９から離すように作用する。
【３４４１】
そのため、前後変位部材６５３が被当接板６３８に当接することで、当接位置で生じる摩擦力により制動されることによる減速の効果だけではなく、ラックギア６３４と伝達ギア６４９との歯合状態を悪くする（噛み合いの程度を低くして駆動力の伝達効率を悪くす

る）ことによる減速の効果を生じさせることができる。これにより、昇降板部材６３０を効率的に制動（減速）させることができる。

【３４４２】

ソレノイド６５１の通電の切り替え制御の一例について説明する。内部動作ユニット６００の退避状態を基準として説明する。まず、駆動モータ６４８を駆動開始するよりも前にソレノイド６５１に通電し、前後変位部材６５３を被当接板６３８の変位軌跡から退避させる。

【３４４３】

これにより、昇降板部材６３０が上下方向に変位可能となるので、駆動モータ６４８を駆動開始し、内部動作ユニット６００を張出状態へ向けて下降変位させる。張出状態となる前の状態（例えば、内部動作ユニット６００の中間状態）においてソレノイド６５１への通電を解除することで、前後変位部材６５３が被当接板６３８に押し当てられるので（図４２８参照）、摩擦力により昇降板部材６３０を制動させることができる。

【３４４４】

この状態で内部動作ユニット６００の張出状態に到達すると、被当接板６３８が前後変位部材６５３の変位軌跡よりも下側に配置されるので、前後変位部材６５３はソレノイド６５１の戻りバネにより正面側の位置に変位する（図４２９参照）。

【３４４５】

従って、前後変位部材６５３から被当接板６３８に与えられる作用を、ソレノイド６５１の通電の有無の切り替えを行うことなく、制動から、位置の規制に、滑らかに変化させることができる。

【３４４６】

一方、内部動作ユニット６００の張出状態からの上昇変位の際には、昇降板部材６３０の上下方向の変位中はソレノイド６５１への通電を維持することで、前後変位部材６５３が被当接板６３８に接触しない状態を維持することができる。これにより、前後変位部材６５３と被当接板６３８との間の摩擦抵抗を発生させないようにすることができるので、昇降板部材６３０の上昇変位に必要な駆動力を低減することができ、駆動モータ６４８の小形化を図ることができる。

【３４４７】

内部動作ユニット６００の状態変化に対応して、回転演出装置８００の回転動作の態様が変化することについて説明する。本実施形態では、発光動作演出ユニット７００の姿勢が前転方向または後転方向に変化することで回転演出装置８００の姿勢も変化するが、この姿勢ごとに許容される回転動作（回転角度）が変化する。

【３４４８】

図４３０から図４３２は、図３９９のＬＸＶＩＩ－ＬＸＶＩＩ線における遊技盤１３及び動作ユニット５００の断面図である。ＬＸＶＩＩ－ＬＸＶＩＩ線は、回転姿勢補助部材６９０の筒状部材６９５（図４００参照）の幅寸法の中央を通る線に対応する。図３９９では遊技盤１３は図示されていないが、図４３０から図４３２では組立状態における配置での遊技盤１３の断面図が図示される。

【３４４９】

図４３０では、内部動作ユニット６００の張出状態が図示され、図４３１（ａ）及び図４３１（ｂ）では、内部動作ユニット６００の中間状態が図示され、図４３２（ａ）及び図４３２（ｂ）では、内部動作ユニット６００の退避状態が図示される。即ち、図４３０から図４３２では、内部動作ユニット６００が張出状態から中間状態を経て退避状態へ変化する様子が時系列で図示される。

【３４５０】

なお、図４３１（ａ）及び図４３２（ａ）では、回転部材８１０の長手方向が左右方向に沿う適正姿勢における回転部材８１０が図示され、図４３１（ｂ）及び図４３２（ｂ）では、回転部材８１０の図面手前側端部が、許容される背面側への移動終端に到達した状態が図示される。

【３４５１】
即ち、図４３１（ｂ）では、回転部材８１０の端部が背面ケース５１０の底壁部５１１と当接している状態が図示され（図４３１（ｂ）においては非当接で図示されるが、図示された断面よりも右方（図４３１（ｂ）紙面手前側）において当接している）、図４３２（ｂ）では、回転部材８１０の端部が回転姿勢補助部材６９０の筒状部材６９５と当接している状態が図示される（図４３２（ｂ）においては非当接で図示されるが、図示された断面よりも右方（図４３２（ｂ）紙面手前側）において当接している）。
【３４５２】
図４３０に示す内部動作ユニット６００の張出状態では、回転演出装置８００の回転部材８１０が、回転発光演出を一例とする、回転軸ＲＪ１を中心とした回転方向ＲＤ１に一周以上（３６０度以上）の回転動作を可能となるように構成される。即ち、センターフレーム８６に配設される装飾部２４７等が、回転演出装置８００の回転部材８１０の動作軌跡に入り込まない位置に配置される。
【３４５３】
図４３１では、回転演出装置８００の回転部材８１０の背面側に背面ケース５１０の底壁部５１１が配設されるので、回転演出装置８００の回転部材８１０の回転可能な角度は、回転部材８１０が回転方向ＲＤ１で変位して背面ケース５１０と当接するまでの角度に制限される（図４３１（ｂ）参照）。
【３４５４】
基本的には、内部動作ユニット６００の張出状態から中間状態へ向けて状態変化する前に、回転演出装置８００の回転部材８１０の長手方向が左右方向に沿うように回転部材８１０の姿勢が制御され（適正姿勢に制御され）、その上で中間状態へ向けて状態変化させるように制御されるので、回転部材８１０と底壁部５１１とが衝突する可能性は低い。
【３４５５】
本実施形態では、誤制御により回転演出装置８００の回転部材８１０が底壁部５１１と衝突する事態が生じたとしても、回転部材８１０が底壁部５１１の開口５１１ａの上縁よりも上側において底壁部５１１と衝突するように配置されているので、回転部材８１０が第３図柄表示装置８１と衝突する事態を回避することができる。
【３４５６】
図４３２では、回転演出装置８００の回転部材８１０の背面側に回転姿勢補助部材６９０の筒状部材６９５が配設されるので、回転演出装置８００の回転部材８１０の回転可能な角度は、回転部材８１０が回転方向ＲＤ１で変位して筒状部材６９５と当接するまでの角度に制限される。即ち、回転演出装置８００の回転部材８１０の回転可能な角度は、中間状態（図４３１（ｂ）参照）における角度よりも、退避状態における角度の方が小さくなる（図４３２（ｂ）参照）。
【３４５７】
本実施形態では、内部動作ユニット６００の中間状態において回転部材８１０が底壁部５１１と当接するまで回転変位している場合に、そのまま内部動作ユニット６００の退避状態まで状態変化が継続した場合であっても、その状態変化（発光動作演出ユニット７００の上昇変位）の過程において回転部材８１０が筒状部材６９５に当接することで前側に押し出されることで、回転部材８１０の適正姿勢との姿勢差が小さくなるように回転部材８１０の姿勢が修正されるよう構成される。
【３４５８】
回転部材８１０が、適正姿勢において左右対称形状とされており（図４２４参照）、筒状部材６９５が左右対称位置に配置されていることから、回転部材８１０の姿勢差が左右どちらで生じたとしても（回転軸ＲＪ１を中心とする何れの回転方向で生じたとしても）、回転部材８１０の適正姿勢との姿勢差が小さくなるように回転部材８１０の姿勢が修正される。
【３４５９】
回転部材８１０は回転軸ＲＪ１を中心に回転動作しているので、回転部材８１０が背面

側に変位して筒状部材６９５と当接する側（左右一側、図４３２参照）の反対側（左右他側）では、回転部材８１０がベース板６０に近接することになる。適正姿勢からの姿勢ずれが大きいと、回転部材８１０とベース板６０とが擦れることで回転部材８１０が摩耗したり、衝突により破損したりする可能性がある。

【３４６０】

これに対し、上述のように筒状部材６９５が機能することで、内部動作ユニット６００が退避状態へ向けて状態変化する過程で、適正姿勢に戻る側に回転部材８１０の姿勢が変化するので、左右他側の回転部材８１０をベース板６０から離す方向に変位させることができる。これにより、回転部材８１０とベース板６０との接触を回避することができる。

【３４６１】

筒状部材６９５は、上述のように、回転部材８１０と当接して回転部材８１０を正面側に押し出すように機能する部材であって、回転部材８１０の摩耗を避けるために転動可能な真円形状の筒状に形成されている。即ち、回転部材８１０との接触時に筒状部材６９５が回転することで、回転部材８１０に摺れ傷を残さないように構成されている。

【３４６２】

この機能を維持するために、装飾形状は極力省くことが好ましいところ、筒状部材６９５が遊技者に視認されると、他の装飾部分と同時に見た場合に形状が簡素過ぎて、違和感を与える可能性がある。

【３４６３】

これに対し、本実施形態では、筒状部材６９５は内部動作ユニット６００の張出状態における回転部材８１０の配置よりも退避位置側（上側かつ背面側）に配置されているので、筒状部材６９５に対する注目力を低くすることができる。

【３４６４】

更に、内部動作ユニット６００の退避状態では、筒状部材６９５は回転部材８１０の背面側に配置されるよう設計されているので（図３９９参照）、回転部材８１０によって筒状部材６９５の視認性を低下させることができる。

【３４６５】

従って、筒状部材６９５の形状は回転部材８１０の摩耗を回避するために最適な形状に設計しながら、筒状部材６９５の視認性を下げることで、筒状部材６９５が遊技者に見られる可能性を低下させることができ、違和感なく遊技を継続させることができる。

【３４６６】

内部動作ユニット６００の退避状態において回転部材８１０に許容される姿勢変化により可能となる光演出について説明する。上述のように、内部動作ユニット６００の退避状態においては、回転演出装置８００から照射される光が外レール６２に照射され、外レール６２を発光させる演出が可能となっている。

【３４６７】

これに加え、回転部材８１０が回転軸ＲＪ１を中心として姿勢変化することで、回転部材８１０の回転先端部の片方を前側に変位させることができる。例えば、図４３２（ｂ）において、紙面奥側（左側）の回転先端部を正面側に寄せることができるので、外レール６２の左側をより明るく発光させ、右側は若干暗く発光させることができる。また、回転部材８１０の姿勢変化の方向を逆にすれば、左右の明暗の違いを逆転させることができる。

【３４６８】

これにより、外レール６２の発光強度を部位ごとに変化させる演出を実行することができる。例えば、回転部材８１０からの光照射の発光強度は変化させずに、回転部材８１０を回転軸ＲＪ１中心の回転方向で往復させるように繰り返し姿勢変化させることで、外レール６２の左右に照射された光による見かけの明るさを、左右交互に切り替えることができる。

【３４６９】

内部動作ユニット６００の中間状態において回転部材８１０に許容される姿勢変化によ

り可能となる光演出について説明する。上述のように、内部動作ユニット６００の中間状態においては、退避状態における姿勢変化角度よりも大きな角度で回転部材８１０が姿勢変化可能となっている。そのため、回転演出装置８００から照射される光が外レール６２に照射され、外レール６２を発光させる演出における光の到達位置を、より正面側に位置させることができる。

【３４７０】

これにより、ＬＥＤ等の発光手段を備える回転部材８１０が外レール６２から遠ざかったとしても、外レール６２で光が反射する位置を正面側（遊技者側）に変化させることで、外レール６２に照射され反射する光の強度の変化が、遊技者から見て目立たないようにすることができる。

【３４７１】

また、光の到達範囲を外レール６２に限定されるものではなく、上部連結部材２７０の第６張出部２７７等（図３８９参照）の外レール６２から離れて配置される部分へも光を到達させることができる。

【３４７２】

回転部材８１０は左右中央位置に配設される回転軸ＲＪ１を中心として首振り動作することで、左右外側に配置される長手方向端部を片側ずつ前寄せ配置させることができるので、ベース板６０の強度面から配置が左右中央位置に設計された電飾基板２５１ではカバーし難い範囲（左右外側位置）における光演出を補助することができる。

【３４７３】

これにより、電飾基板２５１の配置が限定される場合であっても、電飾基板２５１が配置されていない箇所における光演出の演出性能を、動作ユニット５００に配設される回転演出装置８００の発光演出により向上させることができる。

【３４７４】

次いで、図４３３を参照して第３実施形態について説明する。第１実施形態では、遊技球を第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２から排出するための凹部９８２ｅ，９８２ｆ，９８２ｇが、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２の左右に配置される場合を説明したが、第３実施形態の振分ユニット３９８０では、球の排出経路が、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２を形成する膨出部３９８２の前側に形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【３４７５】

図４３３（ａ）は、第３実施形態における振分ユニット３９８０の正面図であり、図４３３（ｂ）は、振分ユニット３９８０の背面図である。図４３３（ａ）及び図４３３（ｂ）に示すように、振分ユニット３９８０では、開口９８５ｅ，９８５ｆの上流側において球を正面側に排出可能に構成される。

【３４７６】

即ち、振分ユニット３９８０の正面ベース３９８１は、膨出部９８２に貫通形成される一対の開口３９８２ｋと、その開口３９８２ｋを通過して膨出部９８２の正面側に排出された球を左方向に流下させ背面側へ排出する排出樋３９８２１と、を備える。

【３４７７】

開口３９８２ｋは、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２の正面側に配置され、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２を流下している球が通過可能となる大きさの矩形状で貫通形成される。

【３４７８】

排出樋３９８２１は、左右に長い部分は左方へ向けて下降傾斜しており、その左端に形成される前後に長い部分は後方へ向けて下降傾斜する。そのため、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２から開口３９８２ｋを通過して排出樋３９８２１に乗った球は、排出樋３９８２１に沿って左方へ流され、左端位置において流下方向が後方側へ切り替わり、後方へ流される。

【３４７９】

なお、本実施形態では、排出樋３９８２ｌは、一対の開口３９８２ｋの両側において球を受け入れるよう構成されることで、部品数を抑える形で部品コストを低減しているが、各開口３９８２ｋにそれぞれ排出樋３９８２ｌを設けるようにしても良い。この場合、左の開口３９８２ｋの正面側に配設される排出樋３９８２ｌは左方へ向けて下降傾斜し、右の開口３９８２ｋの正面側に配設される排出樋３９８２ｌは右方へ向けて下降傾斜するよう構成することで、排出樋３９８２ｌ単体の長さを短くすることができる。

【３４８０】

流入口９８２ｄを通過した球の見え方について説明する。正面ベース３９８１は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成されており、流入口９８２ｄを通過して膨出部９８２の背面側を流下する球を膨出部９８２を通して視認することができる。

【３４８１】

一方で、球が流下する第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２は電動役物１４０ａの後方まで延びて形成されているので、電動役物１４０ａの後方の範囲においては電動役物１４０ａが遮蔽物として作用して、球の視認性が悪くなる。

【３４８２】

検出装置ＳＥ３に球が検知されるか否かの差が、電動役物１４０ａの後方の範囲における球の流下方向で生じるとなると、視認性の悪い範囲における球に注目する必要があり、遊技者に疲労感を与える可能性がある。

【３４８３】

これに対し、本実施形態では、検出装置ＳＥ３へ向かう経路から逸れる球は開口３９８２ｋを通って正面側に流れることから遊技者目線で球が近づいてくるだけでなく、正面側への流れが電動役物１４０ａに隠される範囲よりも上方において生じることから、流入口９８２ｄを通過した球の内、検出装置ＳＥ３から逸れる方向に流れる球の視認性を確保することができる。

【３４８４】

これにより、流入口９８２ｄを球が通過しているのに特別図柄の抽選が生じなかった場合に、球が検出装置ＳＥ３から逸れたことによる結果であることを容易に把握することができる。

【３４８５】

振分けユニット３９８０の形状的な他の工夫について説明する。本実施形態では、開口３９８２ｋを形成して球の排出経路を確保した代わりに、背面ベース３９８５では、第１実施形態における背面ベース９８５から開口９８５ｂ，９８５ｃ（図３７１参照）の形成が省略されており、それに対応して膨出部９８２の下端付近における左右幅が短縮されている。

【３４８６】

これにより、振分ユニット３９８０の左右幅を短縮することができるので、ベース板６０の貫通孔６０ａ（図３６８参照）の形状を小さくすることができることにより、ベース板６０の厚肉部（釘を植設可能な部分）の面積を確保することができる。これにより、釘の配置自由度を向上することができる。

【３４８７】

また、電動役物１４０ａの近傍に釘を配置できるようになるので、電動役物１４０ａに球を案内するための釘の配置自由度を向上することができる。

【３４８８】

次いで、図４３４を参照して第４実施形態について説明する。第１実施形態では、遊技球を第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２から排出するための凹部９８２ｅ，９８２ｆ，９８２ｇが、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２の左右に配置される場合を説明したが、第４実施形態の振分ユニット４９８０では、球の排出経路が、第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２の背面側を形成する背面ベース４９８５の後側に形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【３４８９】

図４３４（ａ）は、第４実施形態における振分ユニット４９８０の正面図であり、図４３４（ｂ）は、振分ユニット４９８０の背面図である。図４３４（ａ）及び図４３４（ｂ）に示すように、振分ユニット４９８０では、開口９８５ｅ，９８５ｆの上流側において球を背面側に排出可能に構成される。

【３４９０】

即ち、振分ユニット４９８０の背面ベース４９８５は、左右一対で貫通形成される開口４９８５ｋと、その開口４９８５ｋを通過して背面ベース４９８５の背面側に排出された球を左方向に流下させ背面側へ排出する排出樋４９８５ｌと、を備える。

【３４９１】

開口４９８５ｋは、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２の背面側に配置され、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２を流下している球が通過可能となる大きさの矩形状で貫通形成される。

【３４９２】

排出樋４９８５ｌは、左右に長い部分は左方へ向けて下降傾斜しており、その左端に形成される前後に長い部分は後方へ向けて下降傾斜する。そのため、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２から開口４９８５ｋを通過して排出樋４９８５ｌに乗った球は、排出樋４９８５ｌに沿って左方へ流され、左端位置において流下方向が後方側へ切り替わり、後方へ流される。

【３４９３】

排出樋４９８５ｌは背面ベース４９８５の背面側に配置されており、遊技者から離れて配置されているが、その手前側に配置される正面ベース９８１及び背面ベース４９８５は、半透明の樹脂材料から形成されているので、遊技者は正面ベース９８１及び背面ベース４９８５を介して、排出樋４９８５ｌ及び排出樋４９８５ｌを転動する球を視認可能である。

【３４９４】

なお、本実施形態では、排出樋４９８５ｌは、一対の開口４９８５ｋの両側において球を受け入れるよう構成されることで、部品数を抑える形で部品コストを低減しているが、各開口４９８５ｋにそれぞれ排出樋４９８５ｌを設けるようにしても良い。この場合、各開口４９８５ｌから少なくとも後側に球を流せば、球を排出することができるので、排出樋４９８５ｌを左右に長く形成することを不要とすることができる。これにより、排出樋４９８５ｌの形状を単純化することができる。

【３４９５】

排出樋４９８５ｌを背面側に形成する本実施形態の構成によれば、排出樋４９８５ｌが目立つことを避けることができるので、ベース板６０（図３６８参照）の貫通孔６０ａ付近におけるベース板６０のデザインに排出樋４９８５ｌが影響を与えることを避けることができる。従って、ベース板６０の装飾模様の設計自由度を向上することができる。

【３４９６】

振分けユニット４９８０の形状的な他の工夫について説明する。本実施形態では、開口４９８５ｋを形成して球の排出経路を確保した代わりに、背面ベース４９８５では、第１実施形態における背面ベース９８５から開口９８５ｂ，９８５ｃ（図３７１参照）の形成が省略されており、それに対応して膨出部９８２の下端付近における左右幅が短縮されている。

【３４９７】

これにより、振分ユニット４９８０の左右幅を短縮することができるので、ベース板６０の貫通孔６０ａ（図３６８参照）の形状を小さくすることができることにより、ベース板６０の厚肉部（釘を植設可能な部分）の面積を確保することができる。これにより、釘の配置自由度を向上することができる。

【３４９８】

また、電動役物１４０ａの近傍に釘を配置できるようになるので、電動役物１４０ａに球を案内するための釘の配置自由度を向上することができる。

【３４９９】
開口４９８５ｋを背面側に形成する構成によれば、開口を正面側に形成する構成（図４３３参照）に比較して、開口４９８５ｋの上下配置を電動役物１４０ａの配置によらずに任意に設計可能となる。そのため、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２を流下する球が逸れることなく検出装置ＳＥ３に検知される（検出孔ＳＥ１ａを通過する）確率を形状から調整することができる。
【３５００】
例えば、開口４９８５ｋの上下幅を球の直径と同等の幅長さで設計する場合、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２を流下する球のほとんどは開口４９８５ｋを通過せず、検出装置ＳＥ３の検出孔ＳＥ１ａを通過することになる。
【３５０１】
一方、開口４９８５ｋの上下幅を球の直径の１．５倍の幅長さで設計する場合、第１通路ＴＲ１又は第２通路ＴＲ２を流下する球の２０％程度が開口４９８５ｋを通過し、残りの８０％程度が検出装置ＳＥ３の検出孔ＳＥ１ａを通過することになる。即ち、開口４９８５ｋの上下幅の長さを任意に設計することで、検出装置ＳＥ３に検知される確率を調整することができる。
【３５０２】
次いで、図４３５及び図４３６を参照して、第５実施形態について説明する。第２実施形態では、上部連結部材２７０に到達した球は滑らかに左右に案内される場合を説明したが、第５実施形態の上部連結部材５２７０では、球の左右方向への滑らかな案内が抑制される種々の工夫が施されている。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【３５０３】
図４３５は、第５実施形態における遊技盤１３の部分拡大正面図であり、図４３６は、図４３５のＬＸＸＩＩＩ－ＬＸＸＩＩＩ線における遊技盤１３の部分断面図である。
【３５０４】
図４３５に示すように、センターフレーム８６を構成する上側構成部材５２４１は、帯状フレーム部２４５から第２張出部５２７３へ向けて突設形成される左右突設部５２４６を備える。第２張出部５２７３は、下端部から、減速突設部５２４６の左右位置へ向けて突設される減速突設部５２７３ａを備える。
【３５０５】
本実施形態によれば、左右一対の第１張出部２７２の間や、第１張出部２７２と第２張出部５２７３との間を流下した球が帯状フレーム部２４５に到達し、左右に転動する場合、左右突設部５２４６から左右外側へ射出されるように流下し、減速突設部５２７３ａに衝突して減速される。
【３５０６】
即ち、左右一対の第１張出部２７２の間や、第１張出部２７２と第２張出部５２７３との間にまで到達する程に発射の勢いが大きく、大きな運動エネルギーを有する球の速度を、減速突設部５２７３ａとの衝突により減速させることができる。
【３５０７】
減速突設部５２７３ａへの球の当接に係る重なり幅（上下寸法）は、左右突設部５２４６を通過する際の球の速度の大小によって異なる。即ち、高速で左右突設部５２４６を通過する球は、より高い位置で減速突設部５２７３ａと広範囲で当接する一方、左右突設部５２４６を通過する際の速度が遅い球は、減速突設部５２７３ａとの当接前から低い位置に変位し、減速突設部５２７３ａと擦れる程度の当接に留められる。
【３５０８】
従って、左右突設部５２４６を通過する際の速度が高速である場合には、大きな減速作用を期待できる一方、左右突設部５２４６を通過する際の速度が遅い場合には、減速作用を抑えることができ、球が停留することを回避することができる。
【３５０９】

本実施形態によれば、強めの発射力で発射経路ＨＬ５１に沿って発射され左右突設部５２４６よりも上流側（左右内側）で帯状フレーム部２４５に到達した球には、転動の過程で減速突設部５２７３ａに当接することによる減速作用が生じる一方、弱めの発射力で発射経路ＨＬ５２に沿って発射され左右突設部５２４６の下流側（左右外側）で帯状フレーム部２４５に到達した球には、減速突設部５２７３ａによる減速作用は生じないように構成している。

【３５１０】

即ち、遊技領域の左右中央にまで届く強めの発射力で発射された球には減速突設部５２７３ａによる減速作用が生じ、遊技領域の左右外側（左側）に到達する弱めの発射力で発射された球には減速突設部５２７３ａによる減速作用が生じない。これにより、発射力の大小（運動エネルギーの大小）による球の流下（帯状フレーム部２４５の下端側を通過する時の流下）の速度差を小さくすることができる。

【３５１１】

図４３６に示すように、第３張出部５２７４の上面には、球が通過可能な大きさで開口５２７４ａが貫通形成される。開口５２７４ａは、球の直径程度の左右幅で形成され、板状部２７１が切り欠かれる態様で形成される凹設部５２７１ａと合同で球の通路を形成する。凹設部５２７１ａにより球を開口５２７４ａ側に案内し易くすることができる。

【３５１２】

ベース板６０には、開口５２７４ａに入球した球の通路として貫通路５０６０ｄが前後方向に貫通形成される。ベース板６０の背面側には、貫通路５０６０ｄを通過した球を受け入れ、左右外側かつ下方へ向けて球を案内する案内流路５２９５ａを備える流路構成部材５２９５が締結固定される。

【３５１３】

案内流路５２９５ａは、帯状延設部２６３の上面に球を送る部材としての流路後構成部２６６（図３８８参照）に内部経路を連通させるようにして連結される。これにより、ベース板６０の背面側へ流れた球を、帯状延設部２６３の上面に再び登場させるように球の経路を構成することができる。

【３５１４】

帯状延設部２６３（図３８７参照）を転動する球は、中央後傾斜部２６３ａを通り球排出孔２６３ｃから排出されると、第１入賞口６４へ向けて落下する（図３８１参照）。このような配置関係から、帯状延設部２６３を転動する球は第１入賞口６４に入球する可能性が著しく高まる。

【３５１５】

そのため、開口５２７４ａを通りベース板６０の背面側に流れた球に対する注目力を向上させることができる。加えて、開口５２７４ａを球が通るように発射力を調整する遊技者の意欲を高めることができる。

【３５１６】

なお、背面側に流れた球のその後の流下経路については、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、流路前構成部２６５（図３８１参照）の左右外側位置においてベース板６０の正面側に戻るようにベース板６０に貫通孔が形成されていても良いし、左部構成部材４５０や右部構成部材４７０の背後を流下するように流下経路が下方に延設されても良い。

【３５１７】

左部構成部材４５０や右部構成部材４７０の背後を流下するように流下経路が下方に延設されている場合、その流下経路が、外側脱落経路ＦＬ２（図３９４参照）と正面視で少なくとも部分的に重なるように配置することで、ベース板６０の背面側を流下する球が、あたかも第１球案内部４５７へ向けて流下するように見せることができる。これにより、ベース板６０の背面側を流下する球に対する注目力を向上することができる。

【３５１８】

次いで、図４３７及び図４３８を参照して第６実施形態について説明する。第２実施形

態では、発光動作演出ユニット７００が遊技盤１３の背面側に配置される場合を説明したが、第６実施形態では、発光動作演出ユニット６７００が遊技盤１３の正面側に配置される。
なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【３５１９】
図４３７及び図４３８は、図３９９のＬＶ－ＬＶ線に対応する線における第６実施形態におけるパチンコ機６０１０の部分断面図である。図４３７では、発光動作演出ユニット６７００が上端位置に配置された状態が図示され、図４３８では、発光動作演出ユニット６７００が下端位置に配置された状態が図示される。
【３５２０】
図４３７及び図４３８に示すように、パチンコ機６０１０は、遊技盤１３の正面側に正面枠６０１４を備えており、その正面枠６０１４が外枠１１に施錠された状態で第１ガラスユニット６０１６ａが遊技領域の正面側を塞ぐよう構成される。
【３５２１】
正面枠６０１４は、上述の第１ガラスユニット６０１６ａと、正面側へ向かう程上昇傾斜する傾斜姿勢とされ正面側寄りに配置される第２ガラスユニット６０１６ｂと、を備える。
【３５２２】
第１ガラスユニット６０１６ａは、センターフレーム８６を基準として、遊技領域側に板状ガラス部が形成され、その反対側に開口部６０１６ｃが貫通形成される。即ち、第１ガラスユニット６０１６ａは、センターフレーム８６の正面が開放されているので、正面視においてガラスユニット６０１６ａが視界を遮らない分、センターフレーム８６及びその内側に配設される第３図柄表示装置８１の表示の視認性を向上することができる。
【３５２３】
第２ガラスユニット６０１６ｂは、正面枠６０１４の周囲を構成する支持部６０１４ａの内側に嵌め込まれる形で固定される。第２ガラスユニット６０１６ｂが遊技者と動作ユニット５００とを隔絶するので、第１ガラスユニット６０１６ａに開口部６０１６ｃが形成されている場合であっても、遊技者が動作ユニット５００に触れるという事態を避けることができる。
【３５２４】
支持部６０１４ａは、不透過性の樹脂材料および金属材料から形成されており、その背面側に配置される構成を隠すように機能する。
【３５２５】
発光動作演出ユニット６７００は、配置が違うことを除いては、第２実施形態で説明した発光動作演出ユニット７００と同一である。即ち、発光動作演出ユニット６７００には、回転演出装置８００が回転可能に配設されている。
【３５２６】
正面枠６０１４の内側には、第２実施形態で説明した第１長孔６７２、第２長孔６７３及び湾曲長孔６７４と同一形状の第１長孔６６７２、第２長孔６６７３及び湾曲長孔６６７４が、第２実施形態における姿勢に対して前転方向に約２５度傾斜した状態で形成される。
【３５２７】
配置の変化に伴う、発光動作演出ユニット６７００の見え方の変化について説明する。図４３７に示すように、発光動作演出ユニット６７００が上端位置に配置されると、中央装飾部材７５１が、辛うじて視認され、回転部材８１０の全貌は正面枠６０１４の支持部６０１４ａに目隠しされる。即ち、発光動作演出ユニット６７００が上端位置に配置されると、発光動作演出ユニット６７００の視認性は低下する。
【３５２８】
一方、発光動作演出ユニット６７００が斜め後ろ方向へ向けて下降変位すると、支持部６０１４ａに隠されていた部分が第２ガラスユニット６０１６ｂの後方に配置され、回転

部材８１０の全貌を視認可能となる。また、回転部材８１０が回転軸ＲＪ１を中心に高速回転して回転発光演出を実行した場合であっても、回転部材８１０の回転先端側まで遊技者に視認させることができる。即ち、発光動作演出ユニット６７００が下端位置に配置されると、発光動作演出ユニット６７００の視認性は向上する。

【３５２９】

なお、図４３８に想像線で示すように、回転部材８１０の回転軌跡は、第１ガラスユニット６０１４ａの厚み寸法内に進入しているが、その進入した位置には開口部６０１６ｃが形成されており、第１ガラスユニット６０１４ａと回転部材８１０との接触を回避している。即ち、開口部６０１６ｃは、回転部材８１０との接触を避けることで、回転部材８１０の配置自由度を向上させるように機能する。

【３５３０】

本実施形態では、遊技盤１３の正面側には発光動作演出ユニット６７００が配設される一方、遊技盤１３の背面側には発光動作演出ユニット７００が配設される。発光動作演出ユニット７００の動作態様は第２実施形態で上述した通りである。

【３５３１】

そのため、本実施形態によれば、第３図柄表示装置８１の表示領域の正面側に可動ユニットが張り出す演出動作として、発光動作演出ユニット６７００を下端位置へ向けて移動させても良いし、発光動作演出ユニット７００を内部動作ユニット６００の張出状態とするようにしても良い。

【３５３２】

また、回転演出装置８００の回転発光演出を、発光動作演出ユニット７００の回転部材８１０で実行しても良いし、発光動作演出ユニット６７００の回転部材８１０で実行しても良い。これにより、回転発光演出の実行位置の設定自由度を向上することができると共に、実行のバリエーション（発光動作演出ユニット７００又は発光動作演出ユニット６７００の片方で回転発光演出を実行するか、交互に回転発光演出を実行するか、同時に回転発光演出を実行するか、等のバリエーション）の設計自由度を向上させることができる。

【３５３３】

なお、背面ケース５１０内にも発光動作演出ユニット７００が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、背面ケース５１０の内部に発光動作演出ユニット７００を配置しないように構成しても良い。

【３５３４】

この場合、内部動作ユニット６００の退避状態において発光動作演出ユニット７００によって視界が遮られることが無くなるので、第３図柄表示装置８１の上縁部を上方に引き上げて、第３図柄表示装置８１の表示領域の面積を増加させることができる。また、発光動作演出ユニット７００を収容するために必要だった背面ケース５１０の前後幅を短縮することができるので、センターフレーム８６と第３図柄表示装置８１との前後間隔を短縮することができ、第３図柄表示装置８１による表示の視認性を向上することができる。

【３５３５】

次いで、図４３９を参照して第７実施形態について説明する。第２実施形態では、金属棒状部材６８６が、直線形状の第２長孔６７３と、湾曲形成される湾曲長孔６７４とに案内されることで、発光動作演出ユニット７００が平行移動する状態と、筒状部６８４の中心軸Ｊ１を中心として発光動作演出ユニット７００が回動する状態とが切り替えられる場合を説明したが、第７実施形態のガイド部７６７３は、上下方向に沿って直線的に延びる突条形状で形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【３５３６】

図４３９（ａ）から図４３９（ｃ）は、第７実施形態におけるガイド部７６７３及びＬ字長孔７６７４を模式的に示すガイド部７６７３及びＬ字長孔７６７４の模式側面図である。

図４３９（ａ）では、内部動作ユニット６００の退避状態における高さにおける構成の配

置が図示され、図４３９（ｂ）では、内部動作ユニット６００の中間状態における高さにおける構成の配置が図示され、図４３９（ｃ）では、内部動作ユニット６００の張出状態における高さにおける構成の配置が図示される。

【３５３７】

なお、張出状態における発光動作演出ユニット７００の配置は、筒状部６８４の配置が後方に位置ずれしていることからも分かるように、第２実施形態で説明した内部動作ユニット６００の張出状態における発光動作演出ユニット７００の配置よりも後方にずれる。

【３５３８】

ガイド部７６７３は、第２実施形態で説明した第２長孔６７３の延設方向に沿って形成され、更に下方に向けて延設される板状部として外側部材６１０の左右内側面に形成され、金属棒状部材６８６の前後方向変位を規制するように配設される。Ｌ字長孔７６７４は、第２実施形態で説明した湾曲長孔６７４の下端部から後方に向けて筒状部６８４を受け入れられる幅の凹設部７６７４ａが形成される。

【３５３９】

変位部材６８０の下降変位について説明する。図４３９（ａ）から図４３９（ｂ）までの変位は、変位部材６８０の姿勢を維持したまま行われる平行移動である。図４３９（ｂ）から図４３９（ｃ）までの変位では、筒状部６８４を中心として金属棒状部材６８６が回転変位することで、変位部材６８０が前転方向に傾倒する。

【３５４０】

この時、筒状部６８４は、金属棒状部材６８６との距離が維持される関係から、凹設部７６７４ａに進入および退避する態様で前後方向に変位する。即ち、変位部材６８０の姿勢変化中において、筒状部６８４は配置が維持されるものではなく、筒状部６８４の前後方向への変位が生じたままの状態で、変位部材６８０を傾倒変位させることができる。

【３５４１】

次いで、図４４０を参照して第８実施形態について説明する。第２実施形態では、金属棒状部材６８６を案内する第２長孔６７３が上下方向に沿って延設される場合を説明したが、第８実施形態の第２長孔８６７３は、上下方向に対して傾斜した方向に沿って延設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【３５４２】

図４４０（ａ）から図４４０（ｃ）は、第８実施形態における第２長孔８６７３、湾曲長孔８６７４、第３長孔８６７５、第１長孔上部８６７２ａ及び第１長孔下部８６７２ｂを模式的に示す第２長孔８６７３、湾曲長孔８６７４、第３長孔８６７５、第１長孔上部８６７２ａ及び第１長孔下部８６７２ｂの模式側面図である。

【３５４３】

図４４０（ａ）では、金属棒状部材６８６及び筒状部６８４が変位範囲の上端位置に配置された状態が図示され、図４４０（ｂ）では、金属棒状部材６８６が第２長孔８６７３と湾曲長孔８６７４との連結位置に配置された状態が位置され、図４４０（ｃ）では、金属棒状部材６８６が湾曲長孔８６７４と第３長孔８６７５との連結位置に配置された状態が図示される。

【３５４４】

第１長孔上部８６７２ａ及び第２長孔８６７３は、後方に向けて前後方向に対して約７０度の傾斜角度で下降傾斜する方向に延設される。第２長孔８６７３の下端部に湾曲長孔８６７４が連結される。

【３５４５】

湾曲長孔８６７４は、筒状部６８４が第１長孔上部８６７２ａと第１長孔下部８６７２ｂとの連結位置に配置された状態における筒状部６８４の中心軸Ｊ８１を中心とする円弧に沿う湾曲形状で延設される。

【３５４６】

湾曲長孔８６７４の下端部に第３長孔８６７５の上端部が連結される。第１長孔上部８

６７２ａの下端部に連結される第１長孔下部８６７２ｂと第３長孔８６７５は、前方に向けて前後方向に対して約７０度の傾斜角度で下降傾斜する方向に延設される。

【３５４７】

金属棒状部材６８６は、昇降板部材６３０の前後長孔６３６に挿通されており、昇降板部材６３０が上下方向に移動することに伴って上下位置が変化する。金属棒状部材６８６の配置変化に伴う変位部材６８０の変位について説明する。

【３５４８】

図４４０（ａ）から図４４０（ｂ）までの変位は、変位部材６８０の姿勢を維持したまま行われる平行移動である。この時、変位部材６８０の変位方向は鉛直方向ではなく、前後方向の成分を有する方向となる。遊技者から見ると、変位部材６８０が下がりながら後方へ向けて退避しているように見えるので、発光動作演出ユニット７００が下降して現れるにつれて、発光動作演出ユニット７００の大きさが小さくなっている（遠ざかっている）用に見せることができる。

【３５４９】

図４４０（ｂ）から図４４０（ｃ）までの変位では、筒状部６８４を中心として金属棒状部材６８６が回転変位することで、変位部材６８０が前転方向に傾倒する。これに伴い、発光動作演出ユニット７００の視認される面を切り替えることができる。本実施形態では、第２実施形態に比較して傾倒角度が大きいので、回転部材８１０（図４１４参照）の裏面側を遊技者に視認させることができる。

【３５５０】

この時、筒状部６８４は、金属棒状部材６８６との距離が維持される関係から、凹設部７６７４ａに進入および退避する態様で前後方向に変位する。即ち、変位部材６８０の姿勢変化中において、筒状部６８４は配置が維持されるものではなく、筒状部６８４の前後方向への変位が生じたままの状態で、変位部材６８０を傾倒変位させることができる。

【３５５１】

図４４０（ｃ）に示す状態から、更に金属棒状部材６８６が下降変位すると、変位部材６８０は第３長孔８６７５に沿って前方へ向けて変位する。そのため、遊技者に対して変位部材６８０が下がりながら前方へ向けて張り出してきているように見せることができる。

この際、第２長孔８６７３に沿って一旦後方に変位している分、前方への張り出しを際立たせることができる。

【３５５２】

本実施形態では、第１長孔上部８６７２ａと第１長孔下部８６７２ｂとの連結位置に筒状部６８４が配置された状態において、筒状部６８４の変位抵抗が増加するように構成している。即ち、図４４０（ｂ）において筒状部６８４の後側部と当接する第１長孔下部８６７２ｂの内面が、第１長孔下部８６７２ｂのその他の部分や第１長孔上部８６７２ａの内面の摩擦係数に比較して、摩擦係数が大きな材料から形成されている。

【３５５３】

これにより、金属棒状部材６８６が湾曲長孔８６７４の終端位置に到達するまで、第１長孔上部８６７２ａと第１長孔下部８６７２ｂとの連結位置に筒状部６８４を維持し易くすることができる。

【３５５４】

なお、筒状部６８４を第１長孔上部８６７２ａと第１長孔下部８６７２ｂとの連結位置に維持する手法は、摩擦係数の大きな材料を採用することに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、第１長孔上部８６７２ａ又は第１長孔下部８６７２ｂの内面の形状を摩擦係数の大きな形状（例えば、シボ加工形状）から形成するようにしても良い。

【３５５５】

次いで、図４４１を参照して第９実施形態について説明する。第２実施形態では、締結部６８２が挿通される長孔７６４ａが左右方向に長く上下方向に短い場合を説明したが、

第９実施形態の大径孔９７６４ａは、鍔付きリング部材９６８９ｂの円筒状部６８９ｂ１の外径よりも十分に大きな内径の円形孔とされる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【３５５６】

図４４１（ａ）及び図４４１（ｂ）は、図４００のＬＸＸＶＩＩＩａ－ＬＸＸＶＩＩＩａ線に対応する線における第９実施形態における変位部材９６８０及び発光動作演出ユニット９７００の部分断面図である。

【３５５７】

図４４１（ａ）では、締結部６８２が略前後方向（前方に向けて３度上昇傾斜する方向）に向き、大径孔９７６４ａの上縁部が円筒状部６８９ｂ１と当接して支えられている状態が図示される。図４４１（ｂ）では、締結部６８２が下向きとなる姿勢に変位部材９６８０の姿勢が切り替えられ、締結部６８２に締結される締結ビスＢ９１の頭部に鍔付きリング部材９６８９ｂ及び発光動作演出ユニット９７００が下支えされている状態が図示される。

【３５５８】

本実施形態では、大径孔９７６４ａを両側から挟む板状リング部材６８９ａと、鍔付きリング部材９６８９ｂとでは、発光動作演出ユニット９７００との当接の態様が異なる。即ち、板状リング部材６８９ａは、板平面部で発光動作演出ユニット９７００と当接する。一方、鍔付きリング部材９６８９ｂは鍔部の先端から円筒状部６８９ｂ１側へ向けて３６０度に亘って形成される傾斜面部９６８９ｂ２が、大径孔９７６４ａの端部に３６０度に亘って形成される面取り傾斜部９７６４ａ１に面で当接する。

【３５５９】

図４４１（ａ）に示す状態（内部動作ユニット６００の退避状態や中間状態に相当する状態）では、締結部６８２が後倒れ方向に傾斜しているので、発光動作演出ユニット９７００は後方に寄ることになり、板状リング部材９８９ａと当接する。

【３５６０】

この当接は平面上における当接なので、締結部６８２を中心とする発光動作演出ユニット９７００の回動変位に対する摺動摩擦力は小さくされており、少なくとも大径孔９７６４ａと円筒状部６８９ｂ１との間の隙間分だけ発光動作演出ユニット９７００は変位できる。従って、発光動作演出ユニット９７００の回動変位を許容することができる。

【３５６１】

一方、図４４１（ｂ）に示す状態（内部動作ユニット６００の張出状態に相当する状態）では、締結部６８２の先端が下向きとなることで発光動作演出ユニット９７００は下方に沈み込み、鍔付きリング部材９６８９ｂと当接する。

【３５６２】

この当接は、３６０度に亘って形成される傾斜面部９６８９ｂ２と、３６０度に亘って形成される面取り傾斜部９７６４ａ１との当接なので、大径孔９７６４ａの中心が締結部６８２の中心と合うように発光動作演出ユニット９７００が配置されると共に、大径孔９７６４ａの面取り傾斜部９７６４ａ１と鍔付きリング部材９６８９ｂの傾斜面部９６８９ｂ２との間の、締結部６８２の中心軸と直交する方向における隙間を埋めることで発光動作演出ユニット９７００の変位を制限（規制）することができる。

【３５６３】

発光動作演出ユニット９７００の自重は、面取り傾斜部９７６４ａ１が傾斜面部９６８９ｂ２に押し付けられる方向に作用するので、重力を利用して、発光動作演出ユニット９７００の変位の制限の度合いを強めることができる。

【３５６４】

このように、本実施形態では、変位部材９６８０の姿勢の変化に伴って、発光動作演出ユニット９７００の変位の許容（制限）の度合いを切り替えることができる。そのため、断面が単純な円形状の貫通孔である大径孔９７６４ａを採用した場合であっても、変位部材９６８０が傾倒変位した状態（図４４１（ｂ）参照）において発光動作演出ユニット９

７００が前後方向および左右方向に位置ずれすることを防止することができる。
【３５６５】
これにより、回転部材８１０（図４２５参照）の高速回転時に発光動作演出ユニット９７００の配置がずれることを防止することができるので、回転部材８１０による残像表示を有利に実行可能となる。
【３５６６】
次いで、図４４２を参照して第１０実施形態について説明する。第２実施形態では、検出センサ８３２により回転部材８１０が適正姿勢となったことが検知され、これにより回転演出装置８００の前後方向の傾倒変位を容易とする場合を説明したが、第１０実施形態の回転部材８１０は、姿勢検出手段１０８３０により適正姿勢に付勢される。なお、なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【３５６７】
図４４２（ａ）及び図４４２（ｂ）は、第１０実施形態における回転部材８１０及び姿勢検出手段１０８３０の正面図である。図４４２（ａ）及び図４４２（ｂ）では、内部動作ユニット６００の張出状態における配置で図示されており、回転部材８１０の外径が想像線で図示され、回転部材８１０に固定される固定ギア１０８１５が実線で図示される。また、図４４２（ｂ）では、回転部材８１０の適正姿勢が図示され、図４４２（ａ）では、回転部材８１０が適正姿勢から角度ずれ（回転軸ＲＪ１を中心に約１５度回転方向に変位）した状態が図示されており、図４４２（ｂ）に示す状態へ向けての各ギア１０８１５，１０８２１，１０８３１の回転方向が矢印で図示される。
【３５６８】
図４４２（ａ）及び図４４２（ｂ）に示すように、回転部材８１０は、駆動モータ８２０の駆動軸に固着される駆動ギア１０８２１の駆動力がギアの噛み合いで固定ギア１０８１５に伝達されることで回転可能に構成され、その固定ギア１０８１５は、姿勢検出手段１０８３０の検出用ギア１０８３１と歯合されている。
【３５６９】
検出用ギア１０８３１は、回転軸を中心とする１８０度の角度範囲に亘って圧肉形成される錘部１０８３１ａを備える。錘部１０８３１ａは、本実施形態では、金属製の部材が検出用ギア１０８３１に嵌合されるが、樹脂材料から一体形成するようにしても良い。
【３５７０】
この構成によれば、検出用ギア１０８３１の重心は錘部１０８３１ａの中心側（回転軸と円弧の中心とを結ぶ線上）に配置されることから、回転部材８１０の回転が適正姿勢と異なる姿勢（図４４２（ａ）参照）で停止した場合であっても、検出用ギア１０８３１が重力で付勢されることにより、回転部材８１０が適正姿勢となるまで回転して姿勢を戻すことができる。
【３５７１】
従って、内部動作ユニット６００の張出状態（図４２４参照）において回転発光演出を実行した後の、駆動モータ８２０の停止姿勢として、回転部材８１０を適正姿勢で正確に停止させることができなくとも、その後で回転部材８１０を適正姿勢に戻すことができるので、回転部材８１０の姿勢検出の正確さを緩和することができる。これにより、製品コストを低減させることができる。
【３５７２】
本実施形態では、内部動作ユニット６００の中間状態および張出状態における回転軸ＲＪ１は、鉛直方向を向くのではなく前傾方向を向いている（図４３１及び図４３２参照）。そのため、錘部１０８３１ａを利用した重力による付勢を、回転部材８１０の前傾方向の姿勢に関わらず生じさせることができる。
【３５７３】
これにより、内部動作ユニット６００の張出状態において回転部材８１０を適正姿勢としてから回転演出装置８００を起き上がり方向に姿勢変化させる移動態様のみならず、回転演出装置８００の起き上がり動作中や、上下方向変位中において回転部材８１０を適正

姿勢に戻しながら移動させる移動態様を実現可能である。

【３５７４】

また、図４４２（ａ）の姿勢から、回転演出装置８００が起き上がり動作する場合（図４３０から図４３２の時系列を参照）、回転部材８１０が背面側で空気抵抗を受けて、適正姿勢に戻され得る。即ち、本実施形態では、回転部材８１０が短手方向側側面から空気抵抗を受けやすい形状とされていることで、起き上がり動作する場合に回転部材８１０を適正姿勢に戻しやすくすることができる。

【３５７５】

なお、回転部材８１０の短手方向側側面が空気抵抗を受け難い細幅形状から形成されても良い。この場合、回転部材８１０の回転発光演出の動作抵抗を低減することができる。適正姿勢に回転部材８１０を戻す作用は、錘部１０８３１ａにより生じさせることができる。

【３５７６】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【３５７７】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【３５７８】

上記第２実施形態では、センターフレーム８６とベース板６０とを連結する上部連結部材２７０に、球の流下経路の振分を行う張出部２７２～２７７が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【３５７９】

例えば、球の流下経路の振分を行う部分が、張り出すのではなく、凹部として形成されても良い。また、その凹部を介して球を案内する流路が形成され、球を遊技領域の他の箇所へ案内できるようにしても良い。

【３５８０】

例えば、センターフレーム８６とベース板６０とを連結する部材が、センターフレーム８６の下側に配設される等して、いずれかの入賞口６３，６４，６５ａ，１４０に球を案内する受入部を備えるように構成しても良い。また、例えば、センターフレーム８６とベース板６０とを連結する部材が、スルーゲート６７が配設されるように構成しても良い。

【３５８１】

また、上部連結部材２７０は、ベース板６０の表面側に沿って延設され、ガラスユニット１６との間に遊技領域が構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面枠１４が閉じられた状態におけるガラスユニット１６の裏面側に沿うように延設され、ベース板６０との間に遊技領域が構成されるようにしても良い。この場合、ベース板６０側に張り出す張出部を形成し、球の流下経路の振分を行うようにしても良い。

【３５８２】

この場合、ベース板６０との締結位置が重要となるが、例えば、内レール６１付近で球の流下に影響を与えにくい箇所（戻り球防止部材６８の左下方等）に締結位置を配置すれば、遊技領域の広さを十分に確保することができる。

【３５８３】

上記第２実施形態では、上部連結部材２７０が左右対称な形状から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、センターフレーム８６の形状が、左側は球の流下経路を確保するために内レール６１から離れて内レール６１との間に大きなスペースを形成する一方、右側は外レール６２との間に球の直径よりも若干長い程度のスペースを空けるように設計される場合（一般的な右打ち機の場合）、上部連結部材２７０が遊技領域の左側にのみ形成することは十分に想定される。また、左右逆で設計す

ることもあり得る。
【３５８４】
また、上部連結部材２７０の背面に、ベース板６０又はセンターフレーム８６の少なくとも一方が配設される構成に限定されるものではなく、上部連結部材２７０に十分な剛性を持たせれば、上部連結部材２７０が、背面側にベース板６０もセンターフレーム８６も配置されない部分を有することは十分に想定される。
【３５８５】
また、センターフレーム８６が薄板部２４２を構成して張り出す位置は、左右中央である必要はない。例えば、左右両側に形成されるようにしても良いし、複数位置で薄板部２４２として張り出してベース板６０と噛み合う（隙間を空けて交互に進入し合う）ように構成しても良い。
【３５８６】
また、薄板部２４２が、上部連結部材２７０の左右幅のほとんどを占める大きさで形成されるようにしても良い。この場合、電飾基板２５１を配設可能な左右幅を拡大することができる。
【３５８７】
また、電飾基板２５１が薄板部２４２の背面側に配置されベース板６０の厚み寸法内に収まる構成について、電飾基板２５１の配置はセンターフレーム８６の上側に限定されるものではない。例えば、上部連結部材２７０のように、ベース板６０の前面と連なって遊技領域の一面を構成する薄板部材がセンターフレーム８６の左右側に形成されれば、センターフレーム８６の左右側に電飾基板２５１を配置することが可能となるし、ベース板６０の下方に配設される振分ユニット３００や入賞口構成部材４００に電飾基板２５１を組み込んで、ベース板６０の厚み寸法内に収めるように構成しても良い。
【３５８８】
上記第２実施形態では、上部連結部材２７０の背面側に、ベース板６０に固定される形で電飾基板２５１が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、背面ケース５１０に配設される発光演出ユニット５１８と同様の構成（機種に対応するロゴ等が形成され、内部に配設される電飾基板のＬＥＤにより発光演出を行う構成）が、上部連結部材２７０の背後位置に配設され、上部連結部材２７０側を照らすようにしても良いし、敢えて電飾基板２５１の配設を省略して回転演出装置８００からの光が上部連結部材２７０を通して遊技者側に通り易くしても良い。
【３５８９】
上記第２実施形態では、周囲発光手段２５１ｃのＬＥＤからの光が、第１張出部２７２の下縁部２７２ａに照射される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ＬＥＤが正面視における第１張出部２７２の内側に配置されても良い。この場合、第１張出部２７２の凹部側に光拡散加工を設けたり、凹設方向に深くなるほど先細りする形状で凹設したりすることにより、第１張出部２７２の内側に照射された光を拡散させることができ、ＬＥＤの外形の視認性を低下させると共に、ＬＥＤから照射された光の視認性を向上することができる。
【３５９０】
上記第２実施形態では、薄板部材２９０は、板正面に模様、図形、文字またはキャラクターが色彩豊かに描かれる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、薄板部材２９０の少なくとも一部に光拡散加工やシボ加工を形成しても良いし、第１張出部２７２や第２張出部２７３の窪みに入り込むような形状（例えば、凸レンズ形状や、立体的な形状）で薄板部材２９０の表面を形成しても良い。
【３５９１】
上記第２実施形態では、薄板部材２９０に形成される孔２９１ａ，２９１ｂが、センターフレーム８６側から突設される突設部２４４ｂと、上部連結部材２７０から突設される突設部２７９とを受け入れることで、薄板部材２９０の位置ずれが抑制される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【３５９２】
例えば、薄板部材２９０の孔２９１ａ，２９１ｂに挿通される突設部は、センターフレーム８６又は上部連結部材２７０のいずれか一方から突設されるように構成しても良い。また、突設部２４４ｂと突設部２７９とが異なる孔２９１ａ，２９１ｂに挿通されるのではなく、薄板部材２９０に形成される単一の孔に共通で挿通されるようにしても良い。これにより、薄板部材２９０の位置決めになると共に、センターフレーム８６及び上部連結部材２７０の連結にも利用することができる。
【３５９３】
上記第２実施形態では、センターフレーム８６側から突設される突設部２４４ｂが、第２張出部２７３の背面側の凹部の内側に形成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、突設部２４４ｂが板状部２７１の背面側に（板状部２７１と前後方向で対向配置されるように）配設されても良い。なお、第２張出部２７３の背面側の凹部の内側に突設部２４４ｂが形成される場合には、第２張出部２７３が突設部２４４ｂの目隠しとして機能する。
【３５９４】
上記第２実施形態では、側壁部４５３ａと延設板部４５５ａとの間を流下した球が第１球案内部４５７に確率で流れこむ場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、側壁部４５３ａ及び延設板部４５５ａと、球案内部４５７との間隔が空けられ、間に振分け部９８３が配設されることで、２個の内の１個は、確実に球案内部４５７に流れ込むようにしても良い。即ち、振分け部９８３の２姿勢の内、どちらの姿勢の状態で球が案内されるかによって、球案内部４５７に入球する割合が変わるように構成しても良い。
【３５９５】
上記第２実施形態では、傾斜案内部４５８が一方向（右下方向）に傾斜して、第２球案内部４５９に直接的に球を案内する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜案内部４５８が球案内部４５７の左右両方から左右反対方向に延設されても良いし、例えば、傾斜案内部４５８が、球を左右に蛇行させて案内するよう構成され、左右への切り返し位置で一定の確率で球を第２球案内部４５９から逸らすように構成されても良い。
【３５９６】
また、例えば、傾斜案内部４５８が、単一の球を案内する場合と複数の球を同時に案内する場合とで第２球案内部４５９への球の到達確率を変更するように構成しても良い。例えば、第２球案内部４５９の配置を現状よりも左右方向で傾斜案内部４５８に近づく方向に変位させることで、先に第２球案内部４５９に到達した球が流下しきる前に後追いの球が第２球案内部４５９に到達すると、先の球に行く手を阻まれて第２球案内部４５９から逸れやすくなるという構成を実現することができる。
【３５９７】
逆に、例えば、第２球案内部４５９の配置を現状よりも左右方向で傾斜案内部４５８から若干離す方向に変位させることで、先に第２球案内部４５９に到達しそうな球であって傾斜案内部４５８との間から落下しかけた球が落下しきる前に後追いの球が第２球案内部４５９に到達すると、先の球の上を転がって第２球案内部４５９に到達し易くなるという構成を実現することができる。
【３５９８】
単一の球を案内する場合の方が第２球案内部４５９への球の到達確率が低ければ、第２球案内部４５９に複数球が入球して一度に払い出される賞球が過剰となる事態を避けることができる。一方で、複数の球を案内する場合の方が第２球案内部４５９への球の到達確率が高ければ、傾斜案内部４５８に複数の球が到達した場合における傾斜案内部４５８周辺に対する注目力を向上させることができる。
【３５９９】
上記第２実施形態では、傾斜案内部４５８が固定されている場合を説明したが、必ずし

もこれに限られるものではない。例えば、傾斜案内部４５８が前後に出没可能に構成されても良い。この場合、突出状態では、第２実施形態と同様に球を第２球案内部４５９に流れ込ませることができる一方で、退避状態では、第１球案内部４５７の上流で右側に流れた球が第２球案内部４５９に到達する割合を低下させる。また、傾斜案内部４５８が出没変位する場合に限られるものではなく、傾斜角度が変化するように前後方向に延びる回転軸を中心に、一定間隔で傾倒動作可能に構成しても良い。

【３６００】

上記第２実施形態では、第１球案内部４５７に入球した場合の賞球個数よりも、第２球案内部４５９に入球した場合の賞球個数の方が多い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、賞球個数を同じとしても良いし、入球により遊技者が得られる利益の質が違うように構成しても良い。

【３６０１】

例えば、利益として、賞球の払い出しではなく、図柄の抽選の利益を得られるようにしても良いし、大当たり遊技開始前に入球することで大当たり遊技のラウンド数を選択（変動）可能な利益でも良いし、大当たり遊技中に入球することで大当たり遊技後の図柄の当たり確率が変化（上昇）する利益を得られるようにしても良い。これらの利益を、第１球案内部４５７や第２球案内部４５９に任意に設定することができる。

【３６０２】

上記第２実施形態では、天井板部４５５の傾斜がほぼ一定である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、天井板部４５５の傾斜角度が、途中位置から上流側において水平に対して大きな角度とされ、同じ途中位置から下流側において水平に対して小さな角度とされても良い。この場合、途中位置の上流側で球が天井板部４５５に着地するか、途中位置の下流側で球が天井板部４５５に着地するかで球の転動速度が変化し易くなるので、その後の球の流下経路を予想し易い。即ち、天井板部４５５の途中位置に対する注目力を向上させることができる。

【３６０３】

また、天井板部４５５の上面に、球の転動速度を減速させるための複数の突条を形成するようにしても良い。この場合において、突条の形成位置は、天井板部４５５の左右幅の全域に形成される必要はなく、傾斜の変化と同様に、一部範囲に形成するようにしても良い。

【３６０４】

また、減速用の複数の突条は、天井板部４５５の上面に限定されるものではない。例えば、第１球案内部４５７へ向けて球を下方に案内する案内流路を構成する樹脂壁から案内流路側に突設されても良いし、膨出部４５６の下面側や傾斜案内部４５８の上面側から球の流下経路側に突設されても良い。

【３６０５】

また、突条の形成方向は前後方向と交差する方向に限定されるものではない。例えば、本体板部４５１から正面側に突条が突設されても良いし、本体板部４５１の正面側に本体板部４５１と平行な平面に沿う平板形状から形成される前板部材が配設され、本体板部４５１との間に球の流下経路を構成する場合、前板部材から背面側に突条が突設されるようにしても良い。

【３６０６】

上記第２実施形態では、第１球案内部４５７に落下した球が一般入賞口６３に円滑に案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１球案内部４５７の内部形状がすり鉢状に形成され、下端部の開口が球の直径よりも若干大きい程度の大きさで形成される場合、第１球案内部４５７を球が通過するまでの時間を引き延ばすことができる。

【３６０７】

この場合、第１球案内部４５７に球が留まっている間に第１球案内部４５７に後追いの球が到達すれば、その球を傾斜案内部４５８側へ案内し易く、第２案内部４５９への球の

入球確率を増加させることができる。従って、複数の球が連なって第１球案内部４５７に到達するという稀な状況を待たずとも、球が第２案内部４５９側に案内されるという状況が生じるように構成することができる。

【３６０８】

また、第１球案内部４５７の形状を工夫する以外の手法として、球の重みで変位する可動部材を配設しても良い。その可動部材は、球が第１球案内部４５７に入球してから所定期間において第１球案内部４５７への入球を塞ぐよう構成され、可動部材に到達した球を傾斜案内部４５８側に案内するように構成される。これにより、先の球が第１球案内部４５７を通過してから所定期間において、第２球案内部４５９へ球が到達する確率を向上させることができる。

【３６０９】

上記第２実施形態では、左部構成部材４５０が固定の樹脂部材から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動の可動役物により球の流下経路が変更されるようにしても良い。この場合において、傾斜案内部４５８が前後に出没可能に構成されても良い。即ち、前方に突出した状態においては球を第２球案内部４５９側へ案内するが、後方に没入した状態では球が第２球案内部４５９側に案内されず、落下するようにしても良い。

【３６１０】

また、例えば、第１球案内部４５７を塞ぐように配置される板状部材が前後に出没可能に配設されても良い。即ち、板状部材が前方に突出した状態においては、板状部材に到達した球は傾斜案内部４５８側に案内され第２球案内部４５９に入球し易くなるが、板状部材が後方に没入した状態では、球が第１球案内部４５７に落下し易い構成とすることができる。

【３６１１】

また、例えば、傾斜板部４３４が、開閉板６５ｂの開閉と同期して、傾斜方向が左右反転するように動作するよう構成しても良い。開閉板６５ｂが開放状態となった場合に傾斜板部４３４の傾斜方向を左右内側へ向けた下降傾斜とすることで、第２球案内部４５９を左右内側に逸れた球や、天井板部４５５と湾曲状突設部４１４との間に落下した球を、開閉板６５ｂ側に流れ込ませる構成とすることができる。これにより、球が広範囲から開閉板６５ｂ側へ案内されるよう構成することができる。

【３６１２】

なお、傾斜板部４３４の傾斜は、電動の有無とは関係なく、左右内側に下降傾斜するよう構成しても良い。この場合であっても、開閉板６５ｂが閉鎖状態の時に傾斜板部４３４の上面を転動した球が行きつく先は変わらずアウト口７１なので、遊技性を維持することができる。

【３６１３】

上記第２実施形態では、アウト口４１５を通して遊技領域から球を排出可能に構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、鉛直板部４３３の形成を省略し、アウト口４１５の形成を省略して、左部構成部材４５０を通過した球が開閉板６５ｂ側に流下するように構成しても良い。これにより、開閉板６５ｂへ向かう球の流下経路のバリエーションを増やすことができる。

【３６１４】

上記第２実施形態では、開閉板６５ｂが下縁に沿って左右に延びる回転軸で回転変位する正面視長方形形状の板部材から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視で上縁部が左右中央部へ向けて上昇傾斜するよう形成されることによる正面視５角形形状（ホームベースに類似の形状）で構成されても良い。これにより、上縁部に球が当接した場合に、球を上縁部の形状に沿って左右外側に流し易くすることができる。

【３６１５】

なお、開閉板６５ｂの上縁部で左右外側に流された球の流下態様を調整するための調整

手段を備えても良い。例えば、傾斜板部４３４の左右内側先端部から鉛直板部４３３と平行に下方に延びる延設板と、その延設板に球が通過可能な大きさで左右方向に貫通形成される球通過孔と、を備えるようにしても良い。

【３６１６】

例えば、球通過孔の配置を、開閉板６５ｂの開放状態において開閉板６５ｂの上縁部６５ｂに左右外側に流された球の配置とずれた位置とし（上側にずれた位置とし）、開閉板６５ｂが開放状態と閉鎖状態との間の状態において開閉板６５ｂの上縁部６５ｂに左右外側に流された球の通過を許容する位置として設計しても良い。

【３６１７】

この場合、延設板および球通過孔により、開閉板６５ｂの開放状態においては球を開閉板６５ｂの上側に留めて左右漏れを防止する一方、閉鎖途中においては開閉板６５ｂが球を左右に流す（こぼす）ことができるように構成することができる。

【３６１８】

なお、開閉板６５ｂの開放状態における姿勢を維持するために下支え可能な位置で覆設部材４３０の本体板部４３１の背面側から背面側へ向けて突設される突設部を覆設部材４３０に形成しても良い。更に、突設部が開閉板６５ｂの左右幅方向両端部において開閉板６５ｂを傾倒方向で当接するようにしても良い。この場合、開閉板６５ｂの開放状態における姿勢を維持し易くなる。

【３６１９】

上記第２実施形態では、振分ユニット３００が、方向切替部３１７で前方に案内された球が検出装置ＳＥ３の上方で左右方向に流下方向が切り替えられてから排出用開口部３２５を通過する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、入賞用開口部３２３を排出用開口部として利用して球を排出するようにしても良い。この場合、方向切替部３１７の下面に球が落下可能な大きさの貫通孔を形成し、その貫通孔に落下した球が検出装置ＳＥ３に検知されるように構成するようにすれば良い。また、同様の構成として、排出用開口部と、検出装置ＳＥ３との配置を逆としても良い。

【３６２０】

また、方向切替部３１７による流路の切り替え方向が、前方側ではなく後方側として、同様の構成を採用しても良いし、入賞用開口部３２３の上方から前方に球が通過してベース板６０の前側に排出されるよう構成しても良い。

【３６２１】

この場合、排出用開口部３２５を検出装置ＳＥ３の左右側に配設する必要が無いので、左右一対の検出装置ＳＥ３の左右間隔を狭めることができたり、検出装置ＳＥ３の左右のスペースを釘の植設スペース等に有効利用したりすることができる。

【３６２２】

また、これらの構成は、左右の検出装置ＳＥ３周りで同一とする必要は無く、左右別々の構成を採用しても良い。例えば、大当たり遊技中において、入賞用開口部３２３の上方から前方に通過した球が開閉板６５ｂに拾われ得る構成を左右片側で採用するようにしてもよく、この場合、入賞用開口部３２３の上方から前方に球が通過する構成の側に球が案内される場合と、逆の場合とで、第１入賞口６４に入球した球がベース板６０の正面側に戻って開閉板６５ｂに拾われる確率が変化する。そのため、第１入賞口６４に入球した球に対する注目力を向上することができる。

【３６２３】

上記第２実施形態では、センターフレーム８６の上方において発光動作演出ユニット７００が退避して、張出状態では第３図柄表示装置８１の前方に発光動作演出ユニット７００が配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光動作演出ユニット７００を縦長に構成して、センターフレーム８６の左右側に退避するように構成しても良い。

【３６２４】

また、正面枠１４の上縁部から前方に張り出すよう構成されることに倣って、正面枠１

４の左右縁部から前方に張り出すような構成を採用し、その張り出した部分に発光動作演出ユニット７００を退避させるように構成しても良い。この場合、左右両縁の前側に退避しておき、張出状態では第３図柄表示装置８１の正面側に発光動作演出ユニット７００が後退しながら配置されるよう構成することができる。

【３６２５】

上記第２実施形態では、回転部材８１０と当接する部材として、筒状部材６９５について説明したが、筒状部材６９５の材質は何ら限定されるものではない。例えば、回転部材８１０から与えられる負荷程度では形状変形しない硬質の樹脂材料から形成されるようにしても良い。この場合、回転部材８１０の過度な変位を抑制することができる。

【３６２６】

また、回転部材８１０から与えられる負荷程度であっても変形（径方向で潰れる変形）可能な軟質の樹脂材料から形成されるようにしても良い。この場合、筒状部材６９５が緩衝材として機能し、回転部材８１０の破損を回避し易くすることができる。

【３６２７】

上記第２実施形態では、装飾板８１１に形成される図形や模様を、内部動作ユニット６００の中間状態において底壁部５１１に形成される図形や模様と一体的に視認されるよう設計したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光動作演出ユニット７００が特定の上下配置で左右どちらかに傾く傾斜姿勢となった場合に、底壁部５１１に形成される図形や模様と一体的に視認されるように装飾板８１１に形成される図形や模様を設計しても良い。この場合、一体的に視認される内容が、発光動作演出ユニット７００が左側に傾く場合と、右側に傾く場合とで異なるように設計することで、底壁部５１１及び装飾板８１１の演出効果を向上させることができる。

【３６２８】

上記第２実施形態では、発光動作演出ユニット７００が、上下に昇降変位しながら傾倒することで、正面視における発光動作演出ユニット７００の外形の変化と、発光動作演出ユニット７００の上下位置の変化とが同時に生じる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【３６２９】

例えば、発光動作演出ユニット７００の上下配置は維持したまま、発光動作演出ユニット７００の正面視における外形が変化するように構成しても良い。上記第２実施形態においても、例えば、発光動作演出ユニット７００が内部動作ユニット６００の中間状態において回転部材８１０が回転軸ＲＪ１を中心に所定角度回転変位することで、回転部材８１０の投影方向が変わることから、回転部材８１０の正面視における外形を変化させることができる。

【３６３０】

上記第２実施形態では、昇降板部材６３０の昇降変位に対する抵抗を生じさせる前後変位部材６５３が、ソレノイド６５１によって前後方向変位する部材として構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータの駆動力で変位する回動アームが、被当接板６３８に対して近接または離間する方向に変位可能とされ、被当接板６３８との間で摩擦力を生じたり、移動方向を遮ったりすることで、昇降板部材６３０の変位抵抗を生じさせても良い。

【３６３１】

上記第２実施形態では、前後変位部材６５３の変位方向が昇降板部材６３０の変位方向と直交する方向（昇降板部材６３０の移動方向と直交する平面上の方向）で設計される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。即ち、前後変位部材６５３の変位方向と、昇降板部材６３０の変位方向（上下方向）との成す角度が直角でなくても良い。

【３６３２】

例えば、前後変位部材６５３の変位方向が、前方に向かうにつれて上昇傾斜するように設計される場合、前後変位部材６５３が前方に変位する際には、昇降板部材６３０が下降

変位していれば、摺動摩擦の他に、上向きの負荷を加えることで昇降板部材６３０の停止までの時間を短くすることができる。一方で、昇降板部材６３０が上昇変位していれば、摺動摩擦の他に、上向きの負荷を加えることで昇降板部材６３０の急な減速を避けつつ、昇降板部材６３０の運動エネルギーを削ぐことができる。

【３６３３】

また、前後変位部材６５３の変位方向を、前方に向かうにつれて下降傾斜するように設計する場合、前後変位部材６５３が前方に変位する際には、昇降板部材６３０が上昇変位していれば、摺動摩擦の他に、下向きの負荷を加えることで昇降板部材６３０の停止までの時間を短くすることができる。一方で、昇降板部材６３０が下降変位していれば、摺動摩擦の他に、下向きの負荷を加えることで昇降板部材６３０の急な減速を避けつつ、昇降板部材６３０の運動エネルギーを削ぐことができる。

【３６３４】

上記第２実施形態では、内部動作ユニット６００の退避状態においても、張出状態においても、被当接板６３８と前後変位部材６５３との上下方向視における重なり前後幅はほぼ同じとなるように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。

【３６３５】

例えば、前後変位部材６５３の前端面の形状が、上方へ向かう程に後傾斜する傾斜面で形成されるようにしても良い。この場合、被当接板６３８が下降変位する際に前後変位部材６５３が前方へ向けて変位すると、被当接板６３８に対して前後変位部材６５３の前端面から拾い上げるような方向の負荷を生じさせることができるので、昇降板部材６３０を制動させる作用を強化することができる。

【３６３６】

また、例えば、前後変位部材６５３の前端面の形状が、下方へ向かう程に後傾斜する傾斜面で形成されるようにしても良い。この場合、被当接板６３８が上昇変位する際に前後変位部材６５３が前方へ向けて変位すると、被当接板６３８に対して前後変位部材６５３の前端面から下に押し付けるような方向の負荷を生じさせることができるので、昇降板部材６３０を制動させる作用を強化することができる。

【３６３７】

また、例えば、前後変位部材６５３の前端面の形状が、下端位置から上方へ向かう程に後傾斜する傾斜面と、上端位置から下方へ向かう程に後傾斜する傾斜面とが、所定の中間位置で合体するように形成され、これに対応して、被当接板６３８の後端面の中間位置に後方へ張り出す張出部が形成されるようにしても良い。

【３６３８】

この場合、前後変位部材６５３の正面側に被当接板６３８が配置された状態で前後変位部材６５３が前方に変位されると、前後変位部材６５３の前端面の所定の中間位置に被当接板６３８の張出部が収容される態様で昇降板部材６３０の上下位置を安定させることができる。

【３６３９】

この場合において、下側に向けて後方傾斜する傾斜面と、上側に向けて後方傾斜する傾斜面とが合体する部分の個数は、前後変位部材６５３の前端面において限定されるものではない。例えば、合体する部分を複数構成するような形状（例えば、鋸刃形状、ギザギザ形状）としても良い。この場合、昇降板部材６３０の上下位置を複数位置で安定させることができる。

【３６４０】

上記第２実施形態では、左右一対の昇降板部材６３０が上下位置ずれ可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光動作演出ユニット７００に対して左右の昇降板部材６３０が締結固定され、左右一対の昇降板部材６３０の上下位置ずれが許容されないような構成としても良い。この場合、昇降板部材６３０の変位抵抗を生じさせるための抵抗発生装置６５０は左右片側にのみ構成すれば十分となる。

【３６４１】
一方で、本実施形態では、左右一対の昇降板部材６３０の上下位置ずれが許容されているので、抵抗発生装置６５０を左右両側に配置することが好ましい。この構成を利用して、左右のソレノイド６５１の励磁のタイミングをずらす制御を行っても良い。
【３６４２】
例えば、内部動作ユニット６００の退避状態から中間状態へ向けて下降変位させる際に、左右一対のソレノイド６５１を励磁して前後変位部材６５３を後方に配置した状態で実行される駆動モータ６４８の駆動制御と同様の駆動制御を、左側のソレノイド６５１は励磁して、右側のソレノイド６５１は非励磁とした状態で実行すると、発光動作演出ユニット７００が右側に対して左側が下方に配置される傾斜姿勢となるような演出動作を実行することができる。
【３６４３】
この演出動作は、内部動作ユニット６００の動作誤差限界状態までは、内部動作ユニット６００に負荷を与えることなく実行することができる。また、この演出動作用に駆動モータ６４８の駆動パターンを増やすのではなく、内部動作ユニット６００の下降変位の際に利用される駆動モータ６４８の駆動パターンを流用し、ソレノイド６５１の励磁を異なる励磁パターンで実行することで、演出動作を実行するようにしている。そのため、駆動モータ６４８に要求される駆動パターンを低減することができる。
【３６４４】
また、右側のソレノイド６５１を非励磁とするタイミングは、内部動作ユニット６００の退避状態からに限定されるものではない。例えば、内部動作ユニット６００の退避状態では左右両側のソレノイド６５１が励磁され、内部動作ユニット６００が退避状態から中間状態となる途中で右側のソレノイド６５１を非励磁としても良い。この場合、摩擦力により右側の昇降板部材６３０の下降変位を遅らせることができ、発光動作演出ユニット７００が右側に対して左側が下方に配置される傾斜姿勢となるような演出動作を実行することができる。
【３６４５】
なお、演出動作として、内部動作ユニット６００の退避状態からの例を説明したが、上下方向を逆とすることが当然に想定される。即ち、上述した左右一対のソレノイド６５１の励磁のパターンを、内部動作ユニット６００の張出状態からの変位に合わせて実行するようにしても良い。
【３６４６】
上記第２実施形態では、内部動作ユニット６００の張出状態において、昇降板部材６３０の被当接板６３８の上方向の変位が前後変位部材６５３に規制された状態で、回転演出装置８００の回転発光演出が実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【３６４７】
例えば、内部動作ユニット６００の張出状態で実行される回転発光演出の種類として、回転軸ＲＪ１を固定した状態で実行される大当たり報知のための演出とは異なる、抽選のはずれ演出として、左右両側または左右片側のソレノイド６５１を励磁した状態において回転演出装置８００の回転発光演出を実行するようにしても良い。
【３６４８】
この場合、ソレノイド６５１が励磁された側では前後変位部材６５３が被当接板６３８の移動経路から退避しているので、回転部材８１０の回転の遠心力により発光動作演出ユニット７００や昇降板部材６３０が上昇変位したとしても、その上昇変位を前後変位部材６５３が押さえる作用は生じない。
【３６４９】
そのため、回転部材８１０の回転軸ＲＪ１は容易に位置ずれすることになる。これにより、回転部材８１０の回転発光演出を回転軸ＲＪ１が固定されない状態で実行する動作演出を行うことができるので、回転発光演出における回転部材８１０の回転速度と回転部材

８１０から照射される光の発光パターンは同じとしながら、回転部材８１０の残像表示により視認される図形を異ならせることができる。

【３６５０】

なお、回転軸ＲＪ１が固定されない状態を形成するためには、左右両側のソレノイド６５１を励磁した状態としても、左右片側のソレノイド６５１を励磁した状態としても良いが、左右片側のソレノイド６５１を励磁して、もう片側のソレノイド６５１は非励磁とすることで、非励磁とした側の上昇板部材６３０の上下方向変位を規制することができるので、発光動作演出ユニット７００や昇降板部材６３０が過度に上昇変位することを抑制することができ、発光動作演出ユニット７００や昇降板部材６３０の破損を回避することができる。

【３６５１】

上記第２実施形態では、ラックギア部６３４が伝達ギア６４９に対して近接離反することで、伝達効率が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータ６４８及び駆動軸を前後に変位可能に構成して、ラックギア部６３４に対して伝達ギア６４９が前後に変位可能としても良い。

【３６５２】

また、伝達ギア６４９の直径長さが軸方向で変化するように伝達ギア６４９を形成しても良い。この場合、伝達ギア６４９又は昇降板部材６３０を駆動軸方向に変位させることで、伝達効率を変化させることができる。

【３６５３】

ラックギア部６３４と伝達ギア６４９との噛み合いが維持された状態におけるラックギア部６３４の変位について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ラックギア部６３４が伝達ギア６４９から噛み合いが外れる程度まで離れられるように構成しても良い。この場合、駆動モータ６４８が暴走した場合であっても、ラックギア部６３４に過負荷が生じる前にラックギア部６３４が伝達ギア６４９から離れるように構成することで、ラックギア部６３４及び伝達ギア６４９の破損を回避することができる。

【３６５４】

上記第２実施形態では、ラックギア部６３４が昇降板部材６３０の自重で伝達ギア６４９側に押し付けられ、ギアの歯合状態が適正化される一方、ソレノイド６５１の駆動力によってラックギア部６３４が伝達ギア６４９から離れる側に押される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ラックギア部６３４の変位の方向によらず、両方向とも、ソレノイド６５１の駆動力で変位するように構成しても良い。また、ソレノイド６５１の駆動力の発生方向を逆にしても良い。また、伝達ギア６４９又は駆動モータ６４８が駆動軸の軸直角方向に変位可能に構成しても良い。

【３６５５】

上記第２実施形態では、長孔６７２～６７４に案内される筒状部６８４及び金属棒状部材６８６の太さについて、筒状部６８４の内部に電気配線が挿通されることを理由に筒状部６８４の方が金属棒状部材６８６よりも太い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、内部が空洞ではなく閉塞される構成であっても、筒状部６８４の方が金属棒状部材６８６よりも太く形成されても良いし、筒状部６８４よりも金属棒状部材６８６の方が太く形成されても良い。

【３６５６】

金属棒状部材６８６（前側の部材）を太く形成することで、発光動作演出ユニット７００の傾倒変位時に、中心軸Ｊ１から遠い位置で生じる負荷を大面積で耐えることができる。これにより、金属棒状部材６８６の耐久性を向上することができるので、例えば、同部材を樹脂材料から形成した場合の耐久性を向上することができる。

【３６５７】

また、筒状部６８４と金属棒状部材６８６とが同様の太さで形成されても良い。この場合、長孔６７２～６７４に設定されるクリアランスを同様の数値で設計することができ、長孔６７２～６７４の摩耗の度合いを均一化することができる。

【３６５８】
上記第２実施形態では、上下一対の長孔６１２が、昇降板部材６３０の締結部６３２，６３３との前後方向のクリアランスを同等で設計される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上の長孔６１２と昇降板部材６３０の上締結部６３２とのクリアランスよりも、下の長孔６１２と昇降板部材６３０の下締結部６３３とのクリアランスの方が大きくなるように形成しても良い。この場合、昇降板部材６３０の下側部が前後方向に変位する許容幅を大きくすることができるので、ラックギア部６３４と伝達ギア６４９との歯合状態を、昇降板部材６３０の前後変位によって変化させ易くすることができる。
【３６５９】
上記第２実施形態では、第２長孔６７３が上下に延びる長孔として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、湾曲長孔６７４と連結される第２長孔６７３が、湾曲長孔６７４に近い側ほど前方に配置されるように前側へ向けて下降傾斜して延設されるように構成しても良い。この場合、金属棒状部材６８６が第２長孔６７３に案内されている状態において、金属棒状部材６８６を前後方向に変位させることができる。
【３６６０】
即ち、内部動作ユニット６００の退避状態から中間状態に到達する前の状態において、発光動作演出ユニット７００の姿勢を傾倒方向に徐々に変化させるような動作を実現させることができる。
【３６６１】
なお、第２長孔６７３の傾斜は、上端部から形成される必要はなく、上端部から途中までは上下方向に長い長孔として形成し、途中から下降傾斜する方向に延設されるように構成しても良い。この場合、内部動作ユニット６００の退避状態からの昇降板部材６３０の始動時においては発光動作演出ユニット７００の姿勢を維持することができるので、ベース板６０と発光動作演出ユニット７００とが衝突することを回避することができる。
【３６６２】
上記第２実施形態では、発光動作演出ユニット７００の重心位置Ｇ１が筒状部６８４と金属棒状部材６８６との間に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、重心位置Ｇ１が、金属棒状部材６８６を基準として筒状部６８４の反対側に配置されても良いし、筒状部６８４を基準として金属棒状部材６８６の反対側に配置されても良い。
【３６６３】
上記第２実施形態では、筒状部６８４を支持する形状部が長孔で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、固定の軸で軸回転可能に筒状部６８４を構成しても良い。
【３６６４】
上記第２実施形態では、発光動作演出ユニット７００を支持する変位部材６８０が発光動作演出ユニット７００の左右両側に配設され、上下方向に変位する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光動作演出ユニット７００が前後方向または前後方向および上下方向が合成された方向に変位するように構成しても良いし、発光動作演出ユニット７００の左右片側に変位部材６８０が配設されるように構成しても良いし、変位部材６８０が発光動作演出ユニット７００の上下に配置され、左右方向または前後方向に変位するように構成しても良い。
【３６６５】
上記第２実施形態では、発光動作演出ユニット７００に配設される可動部材として、回転動作する回転演出装置８００が採用された場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、直線方向で往復動作する可動部材を採用しても良いし、振動する可動部材を採用しても良い。
【３６６６】

上記第２実施形態では、上下２個の被連結孔７６４の内、支持孔７６４ｂが下側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側に支持孔７６４ｂが配設されても良いし、上下とも支持孔７６４ｂとしても良い。

【３６６７】

右側の被連結孔７６４の内、上下とも支持孔７６４ｂとして、左側の被連結孔７６４の上下ともを長孔７６４ａとする場合、変位部材６８０に対する発光動作演出ユニット７００の左右方向の配置ずれのみが許容され、発光動作演出ユニット７００の締結部６８２を軸とした回動方向の姿勢変化を抑制することができる。

【３６６８】

また、長孔７６４ａに限定されるものではなく、支持孔７６４ｂよりもクリアランスの大きな形状の貫通孔を任意に設計することができる。例えば、締結部６８４の外径よりも十分に内径の大きな真円形状の貫通孔として形成するようにしても良い。また、例えば、支持孔７６４ｂとして、長孔７６４ａよりも長手方向の長さが短い長孔を採用しても良い。この場合、発光動作演出ユニット７００が左右方向の水平動作をすることが可能となる。

【３６６９】

なお、左右の被連結孔７６４の形状の設定の内、対角線上の被連結孔７６４を共に支持孔７６４ｂとすると、発光動作演出ユニット７００の左右方向の配置ずれも、締結部６８２を軸とした回動方向の姿勢変化も抑制される。そのため、配置ずれが生じないように、十分な強度で形成し、動作制御も精密に行う場合には良いが、そうでない場合には、少しの動作不良が発光動作演出ユニット７００の破損につながるので、注意が必要となる。

【３６７０】

上記第３実施形態では第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２の前側に開口３９８２ｋが形成される場合を説明し、上記第４実施形態では第１通路ＴＲ１及び第２通路ＴＲ２の後側に開口４９８５ｋが形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開口３９８２ｋ，４９８５ｋの双方が形成されるように構成しても良い。この場合、球詰まりにおける耐性を向上させることができる。

【３６７１】

また、例えば、第１通路ＴＲ１の前側に開口が形成され、第２通路ＴＲ２の後側に開口が形成されるようにしても良い。更に、これら開口から排出された球を下流側で合流させる合流流路が形成されても良い。この場合、左右に流下する球の見え方を変化させることができるので、球を利用した演出の演出効果を向上させることができる。

【３６７２】

また、例えば、第１通路ＴＲ１からは、前側または後側の少なくとも一方に開口が形成され、第２通路ＴＲ２からは、左側または右側の少なくとも一方に開口が形成され、それぞれの開口を通して第１通路ＴＲ１や第２通路ＴＲ２から球が排出されるように構成しても良い。

【３６７３】

上記第３実施形態および上記第４実施形態では、開口９８５ｄがある場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開口９８５ｄの形成を省略して、検出装置ＳＥ３の真上における第１通路ＴＲ１と第２通路ＴＲ２との間の間隔を狭め、これに伴い検出装置ＳＥ３の左右間隔を狭め、開口９８５ｅ，９８５ｆの左右間隔を狭めるようにしても良い。この場合、膨出部９８２の下端部における左右幅を更に短縮することができる。

【３６７４】

上記第３実施形態および上記第４実施形態では、第１通路ＴＲ１と第２通路ＴＲ２との間に配設される立設壁９８２ａの間に空間が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、７セグ表示装置を配置して７セグによる演出範囲として利用しても良いし、小型の液晶表示装置を配置するようにしても良い。

【３６７５】

上記第５実施形態では、遊技領域の裏側に遊技球を案内する通路が、ベース板６０及び上部連結部材５２７０に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技球を案内する通路が、上部連結部材２７０及びセンターフレーム８６に形成されるようにしても良いし、センターフレーム８６及びベース板６０に形成されるようにしても良いし、ベース板６０、センターフレーム８６及び上部連結部材５２７０を通るように形成しても良いし、ベース板６０、センターフレーム８６及び上部連結部材５２７０の何れかに形成されるようにしても良い。

【３６７６】

上記第５実施形態では、第３張出部５２７４に開口５２７４ａが形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、他の張出部２７２，５２７３，２７５～２７７のいずれに形成されるようにしても良い。また、開口ごとに流下後の球の行先を異ならせても良い。

【３６７７】

例えば、第１の開口を通過した球は帯状延設部２６３の上面に到達し、第２の開口を通過した球は釘ＫＧ２の真上からベース板６０の正面側に戻り、第３の開口を通過した球は湾曲状突設部４１４の真上からベース板６０の正面側に戻るようにしても良い。この場合、第１の開口を狙えば球を第１入賞口６４に入球させ易い一方で、第２の開口または第３の開口を狙えば球は第１入賞口６４へは向かい難できると共に、球案内部４５７，４５９や特定入賞口６５ａへ球を案内させ易くすることができる。

【３６７８】

第６実施形態では、遊技盤１３の前側で発光動作演出ユニット６７００が往復動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２実施形態で説明した内部動作ユニット６００の退避状態における位置（遊技盤１３の背面側の位置）にまで発光動作演出ユニット６７００が移動可能に構成されるように構成しても良い。

【３６７９】

この場合、遊技者から見え難い状態を、遊技盤１３の背面側に配置される退避状態における位置と、発光動作演出ユニット６７００の上端位置との、２位置で構成することができる。そのため、遊技者の視界を遮るためのシャッターや導光板等を第２ガラスユニット６０１６ｂに配設し、遊技者の視界を遮っている状態で発光動作演出ユニット６７００を移動させ、見え難い状態とすることで、発光動作演出ユニット６７００が２位置の内のどちらの位置に配置されているか分からないようにできる。これにより、発光動作演出ユニット６７００による動作演出を予想させ難くすることができる。

【３６８０】

上記第７実施形態では、Ｌ字長孔７６７４が途中まで上下方向に延びる長孔として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下方向ではなく、凹設部７６７４ａに近接するほど後方に向かう方向に傾斜または湾曲しているように構成しても良い。この場合、筒状部６８４が下降変位する期間に、同時に後方へも変位されるので、変位部材６８０が、下降変位すると同時に、変位部材６８０が前転方向へ姿勢変化するように構成できる。

【３６８１】

第７実施形態では、Ｌ字長孔７６７４が下端部で後方に延びる形でＬ字形状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹設部７６７４ａの上下位置から、更に下方に延びるように形成しても良い。この場合、凹設部７６７４ａに進入させることで、筒状部６８４の上下方向変位可能範囲の途中位置で筒状部６８４の上下方向変位を規制することができる。規制による負荷が生じても、筒状部６８４が太く形成されているので、破損を回避し易くすることができる。

【３６８２】

上記第８実施形態では、金属棒状部材６８６が湾曲長孔８６７４の途中位置に配置される状態で、回転部材８１０の回転軸ＲＪ１が前後方向と一致する姿勢となる。その状態で、回転部材８１０を高速回転させ、回転発光演出を実行するようにしても良い。金属棒状

部材６８６が湾曲長孔８６７４の途中位置に配置されていても、抵抗発生装置６５０により昇降板部材６３０の上下変位を規制することで、発光動作演出ユニット７００の姿勢を維持することができ、回転軸ＲＪ１の配置ずれを抑制することができる。

【３６８３】

上記第８実施形態では、傾倒前において変位部材６８０が前転方向に傾斜する姿勢となっているので、傾倒変位後には、回転部材８１０の裏面側（放熱板８１２側）を遊技者側に向ける姿勢となっている。この場合であっても、回転部材８１０の裏面側は放熱板８１２により蓋をされており、電飾基板も内側に収容されており露見することがない。

【３６８４】

上記第８実施形態では、変位部材６８０が下降変位しながら前後方向変位する場合を説明したが、この場合において、回転演出装置８００の前後位置が、変位部材６８０が傾倒変位する前と、傾倒変位した後とで同様の位置となるように設計しても良い。これにより、例えば、変位部材６８０、発光動作演出ユニット７００及び回転演出装置８００のセットを前後方向で複数個積層配置させる場合の設計難易度を低くすることができる。

【３６８５】

なお、長孔８６７２ａ，８６７２ｂ，８６７３，８６７４，８６７５の形状は、何ら限定されるものではない。例えば、波形状でも良いし、直線形状の孔と波形状（湾曲形状）の孔との組み合わせでも良い。

【３６８６】

上記第９実施形態では、傾斜面部９６８９ｂ２と面取り傾斜部９７６４ａ１との間の負荷が変位部材９６８０の姿勢により変化することで、発光動作演出ユニット９７００の位置ずれのし易さが変化するように構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜面部９６８９ｂ２と面取り傾斜部９７６４ａ１との設計に寄らずとも、押し付け合う箇所に高摩擦の樹脂材料を配置しても良いし、押し付け合う箇所に高粘度のシート部材を配置しても良いし、押し付け合う箇所に互いに嵌合する単数または複数の凹部および凸部を形成しても良い。

【３６８７】

なお、凹部および凸部の形状は、点を中心として凹凸形成されるものでも良いし、直線や曲線を中心として形成される突条や凹溝でも良い。突条や凹溝の場合は、その延設方向に沿う方向の発光動作演出ユニット９７００の位置ずれは許容し易い一方で、延設方向と交差する方向の発光動作演出ユニット９７００の位置ずれは制限し易くすることができる。

【３６８８】

上記第１０実施形態では、回転部材８１０を適正姿勢にする作用が、検出用ギア１０８３１の自重による付勢によって生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転部材８１０の姿勢を厳格に制御するようにしても良い。

【３６８９】

また、回転部材８１０が適正姿勢となるまでは回転部材８１０が後転方向に起き上がり動作しないようにしても良い。例えば、回転部材８１０が適正姿勢の時には左右内側に退避し、回転部材８１０が適正姿勢から外れている時には左右外側に突出する係合部が回転演出装置８００に配設され、突出時には係合部が内側部材６７０に嵌合可能（挿通可能）とされ、嵌合時には回転部材８１０の起き上がり方向の動作が規制されるようにしても良い。この場合、回転部材８１０が適正姿勢にならずに起き上がり動作することを機械的に防止できるので、予期せず回転部材８１０が破損することを回避することができる。

【３６９０】

上記各実施形態では、第１入賞口６４の下流側に配設される検出装置ＳＥ３の前後位置が同一となるようにして左右に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出装置ＳＥ３の配置が前後にずれていても良い。

【３６９１】

＜第１実施形態＞

以下、本発明の第１の実施形態について、添付図面を参照して説明する。図４４３は、第１の実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図４４４はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図４４５は遊技盤１３に設けられる振分装置７００の正面図であり、図４４６はパチンコ機１０の背面図である。

【３６９２】

パチンコ機１０は、図４４３に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図４４３参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【３６９３】

内枠１２には、多数の釘や入賞口６３，６４等を有する遊技盤１３（図４４４参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図４６２参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。

【３６９４】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図４４３参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【３６９５】

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

【３６９６】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図４４３参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上方には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図４４４参照）で表示される演出のステージ（背景画像）を変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【３６９７】

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

【３６９８】

なお、詳細な説明は後述するが、本実施形態におけるパチンコ機１０では、上述したステージ（背景画像）以外にも、遊技状況に応じて様々なステージ（背景画像）を表示可能

に構成している。例えば、計時された時間が予め定められた時間となった場合に所定期間（３分）の間、専用の演出（ＳＰ演出）を実行可能に構成しており、そのＳＰ演出が実行されている期間はＳＰ演出専用のステージ（背景画像）が表示される。また、始動入賞に基づいて実行される特別図柄抽選の結果が大当たりとなることを遊技者に事前に報知するための事前演出（先読み演出）を実行可能に構成しており、その先読み演出が実行されている期間は先読み演出専用のステージ（背景画像）が表示される。

【３６９９】

このように、本実施形態におけるパチンコ機１０では、演出のステージ（背景画像）を、遊技者による枠ボタン２２への操作に基づいて変更する機能と、実行される遊技の状況に応じて、遊技者による枠ボタン２２への操作に関わらず変更する機能と、を有しているため、遊技者が意図的にステージを変更することで実行される演出内容を異ならせることにより遊技（実行される演出）が単調になることを抑制し、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができると共に、遊技者の意図しないタイミングでもステージが変更されるため、遊技者に意外性のある演出を実行することができる。

【３７００】

なお、演出のステージ（背景画像）を変更するための変更条件として、本実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技者の操作に基づいて成立し得る変更条件と、計時時間に基づいて成立し得る変更条件と、特別図柄抽選の結果に基づいて成立し得る変更条件と、を設けているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄抽選が実行された回数が所定回数に到達した場合に成立し得る変更条件や、特別図柄抽選によって大当たり当選した回数が所定回数に到達した場合に成立し得る変更条件や、ステージを変更するか否かを決定するための変更抽選を実行可能に構成し、その変更抽選の結果に基づいて成立する変更条件を設けても良い。

【３７０１】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技者が枠ボタン２２を操作することにより変更可能なステージの種別と、遊技状況に応じて変更されるステージの種別と、を異ならせることにより、ステージが変更された場合に、成立した変更条件が何であるかを遊技者に把握させ易くするように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が枠ボタン２２を操作することにより変更可能なステージの種別と、遊技状況に応じて変更されるステージの種別との全部、或いは、一部において、共通の種別となるように構成しても良い。このように構成することで、ステージが変更された場合に、何を契機にステージが変更されたのかを遊技者に分かり難くすることができるため、ステージが変更された後の遊技内容（特別図柄抽選の結果を示すための変動演出内容）に興味を持たせることができる。

【３７０２】

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

【３７０３】

前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視（図４４３参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【３７０４】
また、右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図４４４参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【３７０５】
窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【３７０６】
上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。
【３７０７】
下皿５０の正面視下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。かかる球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。
【３７０８】
図４４４は第１実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。図４４４に示すように、第１実施形態における遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール７６，７７、一般入球口６３、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、可変表示装置ユニット８０、振分装置７００等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠４（図４４３参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は薄い板材を張り合わせた木材からなり、

その正面側からベース板６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に目視できないように形成される。一般入球口６３、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０、振分装置７００は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側からタッピングネジ等により固定されている。また、詳細については後述するが、振分装置７００の内部には、球が入球し得る第１入球口６４、および右第２入球口６４０ｒが設けられている。詳細は図４４５を参照して後述するが、振分装置７００の開口部７１０ａへと入球した球は、振分装置７００によって第１入球口６４、および右第２入球口６４０ｒのいずれかに振り分けられる（図４４５参照）。

【３７０９】

遊技盤１３の前面中央部分は、前扉５の窓部５ｃ（図４４３参照）を通じて内枠４の前面側から視認することができる。以下に、主に図４４４を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【３７１０】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール７７が植立され、その外レール７７の内側位置には外レール７７と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール７６が植立される。この内レール７６と外レール７７とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図４４３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール７６，７７とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【３７１１】

２本のレール７６，７７は、球発射ユニット１１２ａ（図４６２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール７６の先端部分（図４４４の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール７７の先端部（図４４４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【３７１２】

遊技領域の正面視左側下部（図４４４左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤおよび７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、主制御装置１１０（図４６２参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本第１実施形態では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、球が、第１入球口６４へ入賞したか、第２入球口６４０または右第２入球口６４０ｒへ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入球口６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０または右第２入球口６４０ｒへ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ｂが作動するように構成されている。

【３７１３】

また、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たり（大当たりＡ１～Ｄ１）に対応した図柄か通常大当たり（大当たりＥ１）に対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【３７１４】

なお、本パチンコ機１０では、第１入球口６４，第２入球口６４０，右第２入球口６４

０ｒのいずれかに入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１０Ｒ確変大当たり（大当たりＡ１）、１０Ｒ確変大当たり（大当たりＢ１）、５Ｒ確変大当たり（大当たりＣ１）、２Ｒ確変大当たり（大当たりＤ１）、１０Ｒ時短１００回大当たり（大当たりＥ１）が用意されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【３７１５】

「１０Ｒ確変大当たり」（大当たりＡ１）とは、第３図柄が同一図柄のぞろ目で停止表示することで大当たりであることが報知された後に、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり遊技の後に、確変状態が設定される大当たりのことである。ここで、確変状態とは特別図柄抽選により大当たり当選する確率が通常状態（低確率状態）よりも高い状態（特別図柄の高確率状態）となり、さらに、特別図柄抽選が通常状態よりも実行され易い状態（普通図柄の高確率状態）となる遊技状態のことである。つまり、確変状態は、特別図柄抽選が実行され易く、且つ、特別図柄抽選で大当たり当選し易い遊技状態であり、遊技者にとって最も有利な遊技状態となる。「１０Ｒ確変大当たり」（大当たりＢ１）とは、上述した（大当たりＡ１）と同一の大当たりであり、「５Ｒ確変大当たり」（大当たりＣ１）とは、上述した（大当たりＡ１）に対して、大当たり遊技の最大ラウンド数が５ラウンドに規定されている点でのみ相違する大当たりであり、「２Ｒ確変大当たり」（大当たりＤ１）とは、上述した（大当たりＡ１）に対して、大当たり遊技の最大ラウンド数が２ラウンドに規定されている点でのみ相違する大当たりである。そして、「１０Ｒ時短１００回大当たり」（大当たりＥ１）とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり遊技の後に、時短状態が設定される大当たりのことである。ここで、時短状態とは特別図柄抽選により大当たり当選する確率は通常状態（低確率状態）であるが、特別図柄抽選が通常状態よりも実行され易い状態（普通図柄の高確率状態）となる遊技状態のことである。つまり、時短状態は、通常状態よりも特別図柄抽選が実行され易い遊技状態であり、遊技者にとって、通常状態よりは有利となり、且つ、確変状態よりは不利となる遊技状態である。

【３７１６】

本第１実施形態では、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定された場合には、次に特別図柄抽選で大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成しており、時短状態が設定された場合には、時短状態中に実行される特別図柄抽選の回数が１００回（所定回数）に到達するまで継続するように構成している。なお、各遊技状態が継続する期間はこれに限ること無く、例えば、確変状態が設定された場合において、確変状態中に実行される特別図柄抽選の回数が１００回（所定回数）に到達するまで確変状態が継続するように構成しても良いし、次に特別図柄抽選で大当たり当選するまで時短状態が継続するように構成しても良い。また、確変状態が設定された場合において、特別図柄の高確率状態が終了する条件と、普通図柄の高確率状態が終了する条件と、を異ならせても良く、例えば、特別図柄の高確率状態が終了する条件として特別図柄抽選の実行回数が５０回、普通図柄の高確率状態が終了する条件として特別図柄抽選の実行回数が１００回と規定しても良い。

【３７１７】

このように構成することで、確変状態が設定されてから特別図柄抽選が５０回実行されるまでは、確変状態中の遊技が実行され、その後、特別図柄抽選が５０回実行されるまでは、時短状態中の遊技が実行され、その後、通常状態中の遊技が実行される。これにより、遊技者に対して有利度合いが段階的に低下するように複数の遊技状態で遊技を行わせることができるため、確変状態が設定された場合に、いち早く大当たり当選することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【３７１８】

また、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄抽選の回数が増加するほど遊技者に対する有利度合いが高まるように段階的に遊技状態が変更するように構成しても良い

。これにより、大当たり当選しない期間が長時間継続してしまい、遊技者の遊技に対する意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３７１９】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１の表示面を用いて実行される演出（大当たり中演出）として、上述した各大当たり種別（大当たりＡ１～大当たりＥ１）に応じて異なる演出を実行するように構成している。具体的には、大当たり種別が大当たりＢ１，Ｃ１，Ｄ１の何れかである場合には、大当たり中演出として、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定されることを予め報知した上で、大当たり遊技が何ラウンド継続するのかを遊技者に楽しませるための大当たり中演出（ランクアップ演出）が実行される。また、大当たり種別が大当たりＡ１，Ｅ１である場合には、大当たり遊技が１０ラウンド継続することを予め報知した上で、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を大当たり遊技中に遊技者に報知可能な大当たり中演出（確変昇格演出）が実行される。

【３７２０】

このように構成することで、設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技中に実行される大当たり中演出に対して、遊技者が様々な期待感を持つことができるため、大当たり中演出の演出効果を高めることができる。

【３７２１】

ここで、本実施形態におけるパチンコ機１０において設定される遊技状態の種別について説明をする。本実施形態では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成している。

【３７２２】

「特別図柄の高確率状態」とは、大当たり遊技終了後の付加価値として、その後の大当たり確率がアップした状態をいう。換言すれば、遊技者に有利な大当たり遊技状態（特別遊技状態）へ移行し易い状態のことである。また、「普通図柄の高確率状態」とは、第２図柄抽選の当たり当選確率が高く設定され、第２図柄の変動時間も短く設定される状態をいう。第２図柄抽選で当たり当選した場合には、第２入球口６４０へと球が入球し易い状態（第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される状態）となる普図当たり遊戯が実行される。つまり、「普通図柄の高確率状態」とは、第２入球口６４０へと球が入球し易くなることにより、特別図柄抽選が実行され易くなる状態のことである。

【３７２３】

一方、「特別図柄の低確率状態」とは、大当たり確率が通常の状態、即ち、「特別図柄の高確率状態」より大当たり確率が低い状態をいう。また、「普通図柄の低確率状態」とは、第２図柄抽選（普通図柄抽選）の当たり確率が通常の状態、即ち、「普通図柄の高確率状態」より当たり確率が低い状態をいう。

【３７２４】

「普通図柄の高確率状態」では、第２図柄抽選の当たり確率がアップするだけではなく、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、「普通図柄の低確率状態」と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、「普通図柄の高確率状態」が設定される確変状態中や時短状態中は、第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態となり、特別図柄抽選が行われる回数を増やすことができる。

【３７２５】

なお、「普通図柄の高確率状態」中の普図当たり遊技における電動役物６４０ａに対する制御内容としては、「普通図柄の低確率状態」中の普図当たり遊技よりも、第２入球口６４０へと球が入球し易くなるように制御されていれば良く、例えば、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を変更するのではなく、１回の普図当たり遊技に

て電動役物６４０ａが開放される回数を「普通図柄の低確率状態」よりも増やすように構成しても良いし、普図当たり遊技中に電動役物６４０ａが開放されるタイミングを変更することにより「普通図柄の低確率状態」中の普図当たり遊技よりも、第２入球口６４０へと球が入球し易くなるように構成してもよい。また、第２図柄抽選の当たり確率を変更することなく、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物６４０ａを開放する回数はせず、第２図柄抽選の当たり確率を「普通図柄の低確率状態」と比してアップするよう変更したり、第２図柄抽選の変動時間を「普通図柄の低確率状態」と比して短縮するよう変更したりしてもよい。

【３７２６】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入球口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４、第２入球口６４０、右第２入球口６４０ｒのいずれかの入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。

【３７２７】

また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。このセンターフレーム８６の中央に開口される開口部から第３図柄表示装置８１が視認可能とされる。また、センターフレーム８６は、遊技盤１３の前面側に突出して第３図柄表示装置８１の周囲を囲んでおり、第３図柄表示装置８１に遊技球が当接することを防止している。

【３７２８】

第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図４６２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中および下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図４６２参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【３７２９】

第２図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球がスルーゲート６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。

【３７３０】

パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【３７３１】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）の場合よりも、確変状態や時短状態（普通図柄の高確率状態）の方が短くなるように設定さ

れる。これにより、確変状態や時短状態は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、普図当たり抽選を通常状態よりも多く行うことができる。よって、普図当たり抽選において当たり当選となる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変状態や時短状態は、特別図柄抽選を実行させる観点において遊技者に有利な遊技状態となる。

【３７３２】

なお、確変状態や時短状態において、普図当たり確率を高める、１回に普図当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変状態や時短状態中に第２入球口６４０へと球が入球しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変状態や時短状態において通常状態よりも短く設定する場合は、普図当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【３７３３】

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

【３７３４】

球のスルーゲート６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ８４においても点灯表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。

【３７３５】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂおよび第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートの組み付け数は２つに限定されるものではなく、３つ以上の複数であっても良い。また、スルーゲートの組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の左右両側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【３７３６】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入賞し得る振分装置７００が配設されている。この振分装置７００に対して、開口部７１０ａを介して球が入賞（入球）すると、その入球した球が第１入球口６４、または右第２入球口６４０ｒへと交互に振り分けられる。球が第１入球口６４へ入賞（入球）すると、遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４６２参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ａで示される。また、球が第２入球口６４０ｒへ入賞すると、第２入球口６４０の場合と同様に、遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４６２参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ｂで示される。

【３７３７】
一方、振分装置７００の正面視下方には、球が入賞し得る第２入球口６４０が配設されている。第２入球口６４０へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４６２参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ｂで示される。この第２入球口６４０は、通常時は羽根形状で構成された左右の電動役物６４０ａが直立した状態で遊技球が入球することを規制することにより遊技球が入球しない（し難い）構成とされ、後述する普通図柄の当たりとなった場合に、一定の動作パターンで電動役物６４０ａが開放動作として外側方向に約４５度回動して逆八の字となることで、第２入球口６４０へと遊技球を誘導して、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易く構成している。

【３７３８】
また、第１入球口６４および右第２入球口６４０ｒは、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出され、第２入球口６４０は、２個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と、第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と、右第２入球口６４０ｒへ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数に構成したが、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と右第２入球口６４０ｒへ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じ数として構成してもよい。

【３７３９】
また、本実施形態では、振分装置７００の開口部７１０ａへと流入した球が第１入球口６４および右第２入球口６４０ｒへと入賞した場合に賞球が払い出されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１入球口６４に球が入賞した場合と、右第２入球口６４０ｒに球が入賞した場合と、で同一数の賞球が払い出されるように構成している場合には、開口部７１０ａへと球が流入したことを検知するための検知スイッチを開口部７１０ａの近傍に設け、その検知スイッチが球を検知した場合に賞球を払い出すように構成しても良い。このように構成することで、振分装置７００の開口部７１０ａへと球が流入してから実際に賞球が払い出されるまでのタイムラグを軽減することができる。さらに、上述した検知スイッチが球を検知してから、第１入球口６４または右第２入球口６４０ｒへと球が入賞するまでの流下期間を計測することで振分装置７００内の球流路の状況を判別可能に構成しても良い。

【３７４０】
さらに、その流下期間を用いた演出を実行するように構成しても良い。この場合、本実施形態のように振分装置７００へと流入した球が第１入球口６４と、右第２入球口６４０ｒとに交互に振り分けられる構成よりも、振分装置７００へと流入した球が何れの入球口へと入球するのかを遊技者が把握困難な構成を採用したり、振分装置７００の開口部７１０ａへと流入した球が第１入球口６４へと入賞するのに要する期間（第１球流下期間）と、振分装置７００の開口部７１０ａへと流入した球が右第２入球口６４０ｒへと入賞するのに要する期間（第２球流下期間）と、が異なるように構成したりすると良い。これにより、振分装置７００へと流入した球の流下期間を用いた演出によって、次に入球する入球口の種別を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。また、この場合、流下期間が長いほど遊技者に有利となる入球口へと球が入球し易くなるように振分装置７００を構成すると良い。

【３７４１】
加えて、本実施形態では、振分装置７００へと流入した球が第１入球口６４または右第２入球口６４０ｒの何れかに必ず入球する構成、即ち、振分装置７００へと球が流入することで、賞球が払い出され、且つ、特別図柄抽選が実行されるという特典が付与される構成としているが、これに限ること無く、振分装置７００内の球の流下結果に応じて、賞球が払い出される特典以外の特典（例えば、特別図柄抽選の実行）が付与される場合と、付

与されない場合と、が発生するように構成しても良い。このように構成することで、振分装置７００へと球が流入した場合において遊技者に付与される特典の有利度合いを大きく異ならせることができるため、振分装置７００へと流入した球の流下状況に対して遊技者により興味を持たせることができる。

【３７４２】

第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入球口６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲート６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入球口６４０へ入賞しやすい状態となる。

【３７４３】

上述した通り、確変状態や時短状態は、通常状態と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変状態や時短状態は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常状態より長くなる。よって、確変状態や時短状態は、通常状態と比して、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【３７４４】

よって、通常状態においては、第２入球口６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入球口６４０に入賞しづらいので、基本的に開口部７１０ａへと球が入球し、その入球した球が第１入球口６４、または右第２入球口６４０ｒへと振り分けられることで大当たり抽選（特別図柄抽選）が実行される。

【３７４５】

一方、確変状態や時短状態は、左右どちらかのスルーゲート６７に球を通過させることで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態となりやすく、第２入球口６４０に入賞しやすい状態であるので、開口部７１０ａへと入球した球が第１入球口６４、または右第２入球口６４０ｒへと振り分けられることに加えて、第２入球口６４０へと入球したことに伴う大当たり抽選も実行され易くなる。従って、通常状態よりも大当たり抽選（特別図柄抽選）の実行機会が多くなるので、通常状態に比較して遊技者に有利となる。

【３７４６】

このように、遊技盤１３に設けられた遊技領域のうち、可変表示装置ユニット８０の下方位置に振分装置７００、第２入球口６４０、可変入賞装置６５を配設しており、左側の遊技領域（可変表示装置ユニット８０の左側に形成される遊技領域）に向けて球を発射する遊技（左打ち遊技）を行った場合も、右側の遊技領域（可変表示装置ユニット８０の右側に形成される遊技領域）に向けて球を発射する遊技（右打ち遊技）を行った場合も、振分装置７００、第２入球口６４０、可変入賞装置６５へと到達する球の割合が同一となるように構成している。よって、どのような遊技方法で遊技を行ったとしても遊技者に対して同一の有利度合いを付与することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【３７４７】

なお、本実施形態では、図４４４に示した通り、遊技盤１３に設けられた遊技領域のうち、可変表示装置ユニット８０の下方位置に振分装置７００、第２入球口６４０、可変入賞装置６５を配設しており、左側の遊技領域（可変表示装置ユニット８０の左側に形成される遊技領域）に向けて球を発射する遊技（左打ち遊技）を行った場合も、右側の遊技領域（可変表示装置ユニット８０の右側に形成される遊技領域）に向けて球を発射する遊技（右打ち遊技）を行った場合も、振分装置７００、第２入球口６４０、可変入賞装置６５へと到達する球の割合が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左打ち遊技を行った場合のほうが、右打ち遊技を行った場合よりも振分装置７００へと

球を流入させ易く、且つ、右打ち遊技を行った場合のほうが、左打ち遊技を行った場合よりも第２入球口６４０、可変入賞装置６５へと球を到達させ易くなるように構成しても良い。つまり、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に対して有利となる遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）が切り替わるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。

【３７４８】

振分装置７００の下側には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、第１入球口６４、第２入球口６４０、右第２入球口６４０ｒのいずれかの入賞に起因して行われた大当たり抽選（特別図柄抽選）で大当たり当選すると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７ａ又は第１図柄表示装置３７ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【３７４９】

この特定入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１６回（１６ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【３７５０】

可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

【３７５１】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も振分装置７００の正面視下側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。

【３７５２】

遊技盤１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前扉５の小窓３５（図４４３参照）を通じて視認することができる。

【３７５３】

遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入球口６３，６４，６５ａ，６４０，６４０ｒにも入賞しなかった球は、アウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口６６は、振分装置７００の下方に配設される。

【３７５４】

遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。

【３７５５】

次いで、図４４５を参照して、振分装置７００について説明する。図４４５は、振分装置７００の部分拡大正面図である。図４４４に示すように、振分装置７００は、遊技盤１３の可変表示装置ユニット８０の下側に配設される。遊技盤１３に形成された貫通孔に開口部７１０ａに入球した遊技球が流下する流路部と、第２入球口６４０に入球した遊技球が流下する流路部とが納められて振分装置７００のベース部材により遊技盤１３に前面側よりビス留めされるように構成されている。

【３７５６】

入賞部材７３０は、正面視横長矩形に形成されると共に、左右方向中央上部に位置する上述した開口部７１０ａと、開口部７１０ａの下側に位置する電動役物６４０ａと、その電動役物６４０ａの左右方向両側に位置し前後方向に貫通形成される貫通孔（図示せず）と、その貫通孔の下側に位置し前後方向に貫通形成される下側挿通孔（図示せず）と、を主に備えて形成される。

【３７５７】

振分け部材７６０は、正面視横長矩形に形成されると共に、正面側が開放された箱状体に形成される。また、振分け部材７６０は、正面視において左右方向略中央位置で屈曲されており、左右方向略中央位置から左右方向外側に向かうに従って下側に傾斜して形成される。また、振分け部材７６０の左右方向の両端部は、上述した入賞部材７３０の貫通孔と対向する位置に設定される。

【３７５８】

振分け部材７６０は、正面視における左右方向中央位置から左右両側へ向けて下方傾斜する一対の傾斜面７６１と、その互いの傾斜面７６１の中央に配置される振分部材７６２と、振分部材７６２の上方に形成される送球口と、を主に備えて形成される。

【３７５９】

振分部材７６２は、円環形状に形成されると共に、その外縁部から軸周りに９０度の間隔を隔てて外側に突設される３つの突起７６２ａと、円環形状の内側に挿通される軸部７６２ｂと、を備えて形成される。

【３７６０】

軸部７６２ｂは、振分部材７６２を軸周りに回転させるための軸支部であり、円柱形状に形成されると共に、振分部材７６２の円環内側に挿通される。この状態で、軸部７６２ｂが、介設部材と振分部材７６０との間に挟持されることで、振分部材７６２は軸部７６２ｂを軸に回転可能に配置される。

【３７６１】

突起７６２ａは、開口部７１０ａを通過した球が送球される際に、球を左右の傾斜面７６１に交互に一球ずつ振り分けるための突起であり、中央部の突起７６２ａの先端が位置する方向と左右方向反対側に球が送球される。即ち、中央部の突起７６２ａにより開口部７１０ａより送球される球を左右方向に送球することができる。両端に突設される突起７６２ａは、振分部材７６２の変位を規制すると共に、球の通過した際にかかる重みにより、中央部の突起７６２ａの先端が位置する方向を変位させる（振分部材７６２を回転させる）部材であり、突起７６２ａの先端面と傾斜面とが当接することで振分部材７６２の回転が規制される。一方、傾斜面と当接していない突起７６２ａは、球が中央部の突起７６２ａに案内されると、案内された球がその突起７６２ａと衝突して下方に押し下げられる。これにより反対側の突起７６２ａが上方に変位されると共に、下方に変位された突起７６２ａの先端が傾斜面と当接してその変位が規制される。

【３７６２】

傾斜面は、上述した振分部材７６２によって左右に振り分けられた球が転動して送球される経路（以下、「第３送球経路ＫＲ３」と称す）の転動面であり、振分け部材７６０の左右方向中央位置から外側に向かって下降傾斜して形成される。これにより、振分け部材

７６０の振分部材７６２によって左右に振り分けられた球は、傾斜面７６１上を転動されて、傾斜面７６１の下降側の端部に送球（転動）される。

【３７６３】

傾斜面７６１の下降側の端部には、その端部に向かうに従って、背面側の側面が前方に厚みを増すように介設部材へ近接する方向へ傾斜して形成される。これにより、傾斜面７６１を転動してその端部まで送球された球を、振分け部材７６０の前方に配設される介設部材の第１入球口６４、または右第２入球口６４０ｒに送球することができる。より具体的には、振分部材７６２によって正面視左側に振り分けられ、傾斜面７６１を転動した球が、第１入球口６４へと送球される（入球する）。一方、振分部材７６２によって正面視右側に振り分けられ、傾斜面７６１を転動した球が、右第２入球口６４０ｒへと送球される（入球する）。

【３７６４】

第１入球口６４、および右第２入球口６４０ｒは、それぞれ振分け部材７６０の左右両端部の正面側に形成されると共に、入賞部材７３０の貫通孔の背面側に形成される。よって、振分け部材７６０の左右両端部の空間と、入賞部材７３０の貫通孔の内部空間とが第１入球口６４、および右第２入球口６４０ｒを介して連結される。従って、上述した振分け部材７６０の傾斜面７６１の上部を転動する球を、第１入球口６４を通過させて、入賞部材７３０の貫通孔に送球する経路と、右第２入球口６４０ｒを通過させて、入賞部材７３０の貫通孔に送球する経路とを形成することができる。

【３７６５】

さらに、本実施形態では、振分装置７００の開口部７１０ａへと流入した球が、振分部材４６２ａによって左右方向へと振り分けられ、左右いずれかの第３送球経路ＫＲ３を転動し、第１入球口６４、或いは右第２入球口６４０ｒへと入球するまでの球の転動状況を遊技者が視認可能となるように構成している。具体的には、振分装置７００の一部を透過性の高い材料（例えば、ポリカーボネート）で構成しており、振分装置７００の内部を視認可能に構成している。これにより、振分装置７００の内部を転動する球の状況を遊技者に把握させ易くすることができる。加えて、振分装置７００の内部構造を破壊することで振分装置７００の開口部７１０ａへと流入した球が遊技者に有利となる領域に向けてのみ転動するように不正行為が行われた場合、例えば、振分部材７６２ａを破壊し、一方の第３送球経路ＫＲ３のみに球を転動させるように不正行為が行われた場合において、遊技場の店員がその破壊状況を容易に確認することができるため不正行為によって発生し得る被害を最低限に抑え易くすることができる。

【３７６６】

以上のように構成される振分装置７００は、次のように送球される。開口部７１０ａから入る球は、振分け部材７６０に送球されて振分け部材７６０の振分部材７６２により左右方向どちらか一方の第３送球経路ＫＲ３に送球される。左方向の第３送球経路ＫＲ３を送球される球は、その第３送球経路ＫＲ３の端部まで送球されると第１入球口６４に送球される。ここで、第１入球口６４に入球した遊技球は、検出スイッチ（センサ）により検出されて、第１入球口６４に遊技球が入球したことが検出される。

【３７６７】

一方、左方向の第３送球経路ＫＲ３を送球される球は、その第３送球経路ＫＲ３の端部まで送球されると右第２入球口６４０ｒに送球される。ここで、第２入球口６４０に入球した遊技球は、検出スイッチ（センサ）により検出されて、右第２入球口６４０ｒに遊技球が入球したことが検出される。

【３７６８】

このように、開口部７１０ａに入球した遊技球は、振分部材７６２により交互に第１入球口６４と右第２入球口６４０とに振分けられるので、均等に第１入球口６４と右第２入球口６４０ｒとに遊技球を入球させて、保留球を均一に発生させることが可能となる。これにより、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とを均等に発生させることができ、一方の保留球数が上限となり、保留球として記憶されないオーバーフローを抑制でき

る。
【３７６９】
なお、本実施形態では、特定の流路（振分装置７００の開口部７１０ａから振分部材７６２ａまでの流離）を流下した球が振分手段（振分部材７６２ａ）によって２つの流路（左側の第３送球経路ＫＲ３と、右側の第３送球経路ＫＲ３）に向けて交互に振り分けられる構成を用いているが、特定の流路を流下した球を振り分ける構成はこれに限ること無く、例えば、３つ以上の流路に振り分け可能な構成を用いても良い。さらに、各流路に対して球を均等に振り分けることの無い構成を用いても良く、例えば、振分部材７６２ａが電気的駆動源により駆動される構成を用いることにより、球が振分手段へと到達したタイミングによって振り分け先が切り替わるように構成しても良い。
【３７７０】
図４４６に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。
【３７７１】
裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。
【３７７２】
なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４、払出制御装置１１１および発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。
【３７７３】
また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）および基板ボックス１０２（払出制御装置１１１および発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【３７７４】
払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図４６２参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【３７７５】
また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図４６２参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。
【３７７６】
さらに、本実施形態では、主制御装置１１０に対して、設定値を表示させることが可能な設定値表示装置１１０ａと、設定変更動作（および設定確認動作）を受け付ける状態と、受け付けない状態（通常遊技状態）とを切り替えることが可能な設定キー１１０ｂと、設定変更動作を受け付ける状態（設定変更状態）において操作者（例えば、パチンコ機１０を設置しているホールの店員）の操作に応じてパチンコ機１０の設定値を変更することが可能な設定スイッチ１１０ｃと、で少なくとも構成されている設定変更機構が設けられている。この設定変更機構を用いた設定変更の方法、および設定確認の方法について、図４４７を参照して詳細に説明する。
【３７７７】
まず、図４４７（ａ）～（ｄ）を参照して、設定変更機構を用いたパチンコ機１０の設定変更手順について説明する。図４４７（ａ）～（ｄ）に示した通り、パチンコ機１０の設定を変更するためには、まず、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂを時計回りに回動することによりＯＮ位置へと回動させる（図４４７（ａ）参照）。つまり、設定変更を行うためには、まず、パチンコ機１０の電源を遮断しておく必要がある。次に、設定キー１１０ｂをＯＮ側に回動させた状態でＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源を投入する（図４４７（ｂ）参照）。これにより、電源投入後のパチンコ機１０の状態が設定変更中であることを示す設定変更状態に設定される。設定変更状態になると、４桁の７セグメントディスプレイで構成された設定値表示装置１１０ａの各桁に対して、「－」が表示される。この表示内容により、設定変更状態に正常に遷移したということを操作者（例えば、ホールの店員）に対して容易に理解させることができる。
【３７７８】
設定変更状態に移行すると、設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、設定値が１ずつ切り替わる（図４４７（ｃ）参照）。なお、本第１実施形態では、設定１～３の３種類の設定値が設けられており、数値が大きくなる程大当たり確率が高くなるように構成されている。即ち、設定１の大当たり確率が最も低く（例えば、低確率状態で１／２６２、高確率（確変）状態で１／６５）、設定３の大当たり確率が最も高くなる（例えば、低確率状態で１／２１８、高確率状態で１／５５）ように構成されている。設定変更状態では、設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、設定が１→２→３→１・・・といった具合に変更されていく。また、設定値が３の状態で設定スイッチ１１０ｃが押下された場合は、設定値が１に戻るようにロータリー式で構成されている。また、設定スイッチ１１０ｃが押下される毎に、設定値表示装置１１０ａに対して現在の設定値を示す数字が表示される。なお、図４４７（ｃ）は、設定値が「３」に設定されている状態における表示態様を示した図である。図４４７（ｃ）に示した通り、設定スイッチ１１０ｃに対する押下操作によって設定値が３に切り替えられると、設定値表示装置１１０ａにおける下１桁に対して、設定３を示す「３」という数字が表示される。
【３７７９】
操作者が所望の設定値への切り替え動作を完了した後は、設定キー１１０ｂを反時計回りに回動させて設定キー１１０ｂをＯＦＦ位置に配置させることにより、設定変更状態が終了する（図４４７（ｄ）参照）。なお、設定キー１１０ｂは、鍵型のキー部と、キー部に合致する鍵穴形状の鍵穴部と、で構成されており、キー部を取り外すことができる。こ

れにより、操作者（例えば、ホールの店員）が設定変更動作を行う際にのみキー部を鍵穴部に挿入し、設定変更動作を終了した際にはキー部を取り外して保管しておくことができる。これにより、不正遊技者等が営業中にパチンコ機１０の設定を不正に変更することを抑制することができるので、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを防止することができる。

【３７８０】

そして、設定変更動作が終了することで、主制御装置１１０の初期設定処理が再開される。再開後の初期設定処理では、設定変更動作が完了したことを示す設定変更完了コマンドや、設定変更動作によって決定した設定値を示す設定値コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信するための処理が実行される。また、設定変更動作が終了するまで待機される音声ランプ制御装置１１３の初期設定処理を再開させるためのコマンド（初期化コマンド）を送信するための処理が実行される。

【３７８１】

上述した通り、本実施形態では、パチンコ機１０の設定値を変更する場合に、ＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにした状態で電源を投入する必要がある。即ち、設定値を変更する場合には、パチンコ機１０に設けられた各種制御装置（主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３等）が初期化処理を実行することになる。そして、設定変更動作は操作者が手動で設定スイッチ１１０ｃを押下することにより行われることから、設定変更動作に要する期間は、操作者の操作熟練度や、変更する設定値に応じて大きく異なる。

【３７８２】

このような状況において、各種制御装置がパチンコ機１０の電源投入を契機に初期設定処理を実行してしまうと、設定変更動作の有無や、設定変更動作に要する期間の長さによって、各種制御装置における初期設定処理の終了順序が異なる事象が発生する場合がある。例えば、設定変更動作を実行すること無くパチンコ機１０の電源を投入した場合には、主制御装置１１０の初期設定処理が音声ランプ制御装置１１３の初期設定処理よりも先に終了し、設定変更動作を実行するためにパチンコ機１０の電源を投入した場合には、主制御装置１１０の初期設定処理よりも先に音声ランプ制御装置１１３の初期設定処理が終了する事象が発生する場合がある。

【３７８３】

近年のパチンコ機１０では、適切では無い方法でパチンコ機１０から賞球を獲得しようとする行為（不正行為）が行われることを防ぐために様々な監視処理が実行されるように構成されており、特に、電源を遮断させたり、電源と投入したりする行為に対して厳しい監視処理が実行されるように構成している。つまり、不正行為としてパチンコ機１０に対して特殊な制御手段（不正基板）を取り付ける場合には、パチンコ機１０の電源を一度遮断させる必要があり、不正基板を用いた遊技を行うためには、パチンコ機１０の電源を投入する必要があるため、パチンコ機１０の電源遮断、電源投入に対しては厳しい監視処理が実行される。

【３７８４】

このように構成されたパチンコ機１０では、適正にパチンコ機１０の電源遮断、電源投入が為された場合に実行される初期化処理の内容（処理の流れ）を固定化することにより、パチンコ機１０の電源遮断、電源投入が為された場合に実行される初期化処理の内容（処理の流れ）が適正であるか否かを判別し易くすることができる。しかしながら、上述した通り、設定変更動作の有無や、設定変更動作に要する期間の長さによって、各種制御装置における初期設定処理の終了順序が異なる事象が発生してしまうと、適正にパチンコ機１０の電源遮断、電源投入を行った場合において実行される初期化処理の内容（処理の流れ）に複数のパターンが発生することになり、パチンコ機１０の電源遮断、電源投入が為された場合に実行される初期化処理の内容（処理の流れ）が適正であるか否かを判別し難くなるという問題があった。

【３７８５】

また、従来より、パチンコ機１０では、遊技結果に影響を与える主制御処理（遊技者に

賞球を付与するか否かを決定したり、賞球を付与し易い遊技状態を設定するか否かを決定するための処理等）を主制御手段である主制御装置１１０が実行し、その主制御手段にて実行された各種制御処理の結果を示すための各種コマンドが、従制御手段である音声ランプ制御装置１１３へと送信され、音声ランプ制御装置１１３にて受信した各種コマンドに基づく演出を実行することにより、遊技者に対して主制御手段にて実行された各種制御処理の結果を分かり易く報知するように構成されている。

【３７８６】

そして、主制御手段（主制御装置１１０）にて実行される各種制御処理の内容、即ち、主制御処理の内容が改ざんされることを防止するために、コマンドの送信方向が主制御手段から従制御手段へと一方向に構成されている。よって、主制御手段側では、従制御手段側の初期設定処理の進行状況を把握することが出来ない。このように構成されたパチンコ機１０において、設定変更動作の有無や、設定変更動作に要する期間の長さによって、各種制御装置における初期設定処理の終了順序が異なる事象が発生してしまうと、主制御手段（主制御装置１１０）の初期設定処理が完了した状態において、音声ランプ制御装置１１３へと主制御処理の結果を示すためのコマンドを送信したとしても、従制御手段（音声ランプ制御装置１１３）の初期設定処理が完了していなければ送信されたコマンドに対して適正な処理を実行することが出来ず、主制御処理の処理内容とは異なる演出が実行されてしまい遊技者を困惑させてしまうという問題があった。

【３７８７】

これに対して、本実施形態では、設定変更動作が実行される場合も、設定変更動作が実行されない場合も、主制御装置１１０の初期設定処理が完了するタイミングと、音声ランプ制御装置１１３の初期設定処理が完了するタイミングとの関係が一定となるように構成している。具体的には、主制御装置１１０の初期設定処理として、設定変更動作の有無に関わらず実行される処理であって、設定変更動作を実行する場合にはその設定変更動作が完了した後に実行される特定処理を実行する段階で音声ランプ制御装置１１３へと特定処理が実行されたことを示す特定コマンドを送信し、音声ランプ制御装置１１３側ではパチンコ機１０の電源投入に基づいて初期設定処理の一部を実行し、その後、主制御装置１１０から送信される特定コマンドを受信するまで残りの初期設定処理の実行を待機させるように構成している。

【３７８８】

このように構成することで、適正にパチンコ機１０の電源を投入した場合に実行される各種制御装置の初期設定処理の処理内容（処理完了順序）を固定化することができる。また、主制御手段（主制御装置１１０）から従制御手段（音声ランプ制御装置１１３）へと一方向の通信形態を用いた場合であっても、各種制御装置にて適正な処理を実行させることができる。

【３７８９】

本実施形態では、表示制御装置１１４（図４６２参照）によって、液晶ディスプレイで形成される第３図柄表示装置８１の表示制御を実行するように構成しており、パチンコ機１０の電源が投入された場合には、その電源投入に基づいて、液晶ディスプレイを起動させるためのブート処理が実行されるように構成している。この第３図柄表示装置８１には、音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信し、その受信した表示用コマンドに基づいた画像が表示されるように構成している。第３図柄表示装置８１に表示される画像としては、例えば、遊技者によって枠ボタン２２（図４６２参照）が操作されたことを音声ランプ制御装置１１３が判別し、その判別結果に基づいてステージ（背景画像）の表示態様を変更させるための表示用コマンドを表示制御装置１１４へと送信し、表示制御装置１１４では受信した表示用コマンドに基づいてステージ（背景画像）変化させて表示させるものがある。

【３７９０】

ここで、上述した通り、本実施形態におけるパチンコ機１０は、設定値（大当たり確率）を変更可能の機能（設定機能）を有しており、設定変更動作の有無や、設定変更動作に

要する期間の長さによって、主制御装置１１０の初期設定処理の処理期間の長さが異なるように構成している。そして、主制御装置１１０の初期設定処理が完了するタイミングと、音声ランプ制御装置１１３の初期設定処理が完了するタイミングとの関係性が同一となるように構成しているため、主制御装置１１０の初期設定処理の処理期間の長さに応じて、パチンコ機１０に電源が投入されてから音声ランプ制御装置１１３の初期設定処理が完了するまでの期間の長さも、設定変更動作の有無や、設定変更動作に要する期間の長さによって異なることになる。

【３７９１】

このように構成されたパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３の初期設定処理が完了するタイミングと、第３図柄表示装置８１のブート処理が完了するタイミングとに一定の関係性を持たせることができず、例えば、音声ランプ制御装置１１３の初期設定処理が第３図柄表示装置８１のブート処理よりも早く完了する場合や、音声ランプ制御装置１１３の初期設定処理よりも第３図柄表示装置８１のブート処理のほうが早く完了する場合が発生し得る。

【３７９２】

よって、音声ランプ制御装置１１３にて、ステージ（背景画像）の表示態様を変更させるための表示用コマンドを表示制御装置１１４へと送信した場合であっても、第３図柄表示装置８１のブート処理が完了していない状態では、送信した表示用コマンドに応じたステージ（背景画像）での表示を実行することができず、音声ランプ制御装置１１３にて把握している表示中のステージを示すためのステージ情報と、実際に第３図柄表示装置８１にて表示されているステージとが相違してしまうという問題があった。

【３７９３】

また、上述した問題を解決するために、パチンコ機１０に電源が投入された場合において、音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４へと表示用コマンドを送信することを禁止する禁止期間を、第３図柄表示装置８１のブート処理が終了するまでの期間よりも長い特定期間実行するように構成することで、第３図柄表示装置８１が起動していない状態（ブート処理が完了していない状態）で、音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４へと表示用コマンドを送信しないようにすることは可能であるが、このように構成した場合、例えば、音声ランプ制御装置１１３の初期設定処理が完了するまでに長時間を要する場合、即ち、設定変更動作が実行された場合において、第３図柄表示装置８１が起動中であるにも関わらず、音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４へと表示用コマンドを送信することが禁止される禁止期間が継続してしまうため、第３図柄表示装置８１を用いることで演出効果を高めることができないという問題があった。

【３７９４】

これに対して、本実施形態におけるパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３の初期設定処理の完了タイミングと、第３図柄表示装置８１を起動させるためのブート処理が完了するタイミングと、に基づいて、音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４へと表示用コマンドが送信されることを禁止する禁止区間の設定の有無、及び、禁止区間の長さを決定可能に構成している。

【３７９５】

このように構成することで、第３図柄表示装置８１にて実行される演出の精度を高めることができると共に、主制御手段（主制御手段）により実行される主制御処理の内容に応じた演出を第３図柄表示装置８１にて実行することができる。

【３７９６】

次に、図４４７（ｅ）～（ｇ）を参照して、設定確認を行ための手順（設定確認動作）について説明する。設定確認を行うためには、まず、設定変更動作と同様に、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂをＯＮ位置に回動させる（図４４７（ｅ）参照）。そして、ＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにせずに（即ち、オフの状態のままで）パチンコ機１０の電源を投入することにより、設定確認状態に設定される（図４４７（ｆ）参照）。設定確認状態に移行すると、設定値表示装置１１０ａに対して

現在設定されている設定値が表示される。図４４７（ｆ）の例では、設定値として「３」が設定されている状態を示している。操作者による設定の確認が終了すると、設定キー１１０ｂをＯＮ側に回動することで設定確認状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される（図４４５（ｇ）参照）。

【３７９７】

なお、本第１実施形態では、設定キー１１０ｂと設定スイッチ１１０ｃとを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定スイッチ１１０ｃを削除して、設定キー１１０ｂの回動量に応じて設定を変更することができるように構成してもよい。より具体的には、設定キー１１０ｂを６０度回動させる毎に、設定が１→２→３→１・・・設定キー１１０ｂのキー部を鍵穴部から引き抜くことで通常遊技が可能な状態に戻すように構成してもよい。このように構成することで、設定変更機構の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減を図ることができる。よって、パチンコ機１０の原価率を低減させることができる。

【３７９８】

本第１実施形態では、図４４６に示した通り、パチンコ機１０の背面側、即ち、遊技中の遊技者が視認し得ない位置に設定変更機構を設けている。よって、遊技中に設定変更機構が操作されてしまうことを確実に抑制することができる。また、実際に設定変更動作を行う場合には、パチンコ機１０の背面側に設けられている設定キー１１０ｂや設定スイッチ１１０ｃを操作するために内枠１２および正面枠１４を開放する必要があるが、これらが開放した状態においては、内枠１２および外枠１４が開閉軸のみによって支持された比較的不安定な状態となる。このような状況にてパチンコ機１０の電源を投入し、パチンコ機１０に設けられた装飾用の役物の復帰動作が実行してしまうと、開閉軸等に過剰な負荷が掛ってしまい破損を招来してしまう可能性がある。

【３７９９】

これに対して、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３の初期設定処理が待機される待機処理が終了した後に、役物の復帰動作が実行されるように構成している。つまり、設定変更動作中に役物の復帰動作が実行されることが無いように構成している。このように構成することで、設定変更動作中に役物の復帰動作が実行されてしまい、パチンコ機１０が破損してしまう事態が発生することを抑制することができる。また、操作者が設定スイッチ１１０ｃを操作している最中に役物の復帰動作が実行される場合に比べて、設定変更動作中にパチンコ機１０が振動し難くすることができるため、設定スイッチ１１０ｃの誤操作が発生し難くすることができる。

【３８００】

本実施形態では設定変更動作を実行する場合に、必ずＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンに設定するように構成しているため、例えば、遊技者に有利な確変状態が設定されている状態を維持したまま設定変更動作を行うことができない。つまり、設定変更操作が実行された後に設定される遊技状態が初期状態（通常状態）となる。よって、設定変更動作が行われた後に実行される遊技に対して、設定値に基づく大当たり確率の相違以外の遊技条件を統一することができるため、遊技者に対して公平な遊技を提供し易くすることができる。

【３８０１】

次に、図４４８～図４６１を参照して、本第１実施形態における第３図柄表示装置８１で表示される演出表示態様について説明する。図４４８（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下に２分割され、上側の２／３が主に第３図柄を変動表示する主表示領域Ｄｍ、それ以外の下側の１／３が予告演出、キャラクタおよび保留球数などを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【３８０２】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に、それぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各

図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。この主表示領域Ｄｍの略中央が有効ラインＬ１として設定されており、毎回の遊技に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃えば大当たりとして大当たり動画が表示される。

【３８０３】

本実施形態では、上述した通り、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が上から下へとスクロールして変動表示した後、予め定められた図柄の組合せ（表示態様）で停止表示される構成を用いることで、特別図柄抽選が実行されてから特別図柄抽選の結果が表示されるまでの期間（変動表示期間）において、第３図柄がどの表示態様で停止表示されるかを遊技者に予測させる楽しみを提供することが可能としているが、特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄（識別情報）が停止表示されるまで第３図柄を動的表示させていれば良く、例えば、有効ラインＬ１上にて複数の識別情報が切り替わって表示される動的表示態様を用いても良いし、複数（４つ以上）の識別情報が表示領域内を漂うように移動させる動的表示態様を用いても良い。

【３８０４】

また、図４４８を用いて示した例によれば、第３図柄として数字を模した図柄が変動表示（動的表示）する態様を用いているが、遊技者に対して特別図柄抽選の結果を示すことが可能な態様であればそれ以外の態様を用いても良く、例えば、数字に代えてキャラクタを模した複数の画像が動的表示するように構成しても良いし、主表示領域Ｄｍにてストーリー性のある動画像を表示し、そのストーリーの結果によって特別図柄抽選の結果を遊技者に報知するように構成しても良い。つまり、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が表示されるまでの期間を用いて、遊技者に対して特別図柄抽選の結果を予測させる楽しみを提供可能な態様であればどのような態様を用いても良い。

【３８０５】

一方、副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも下方に横長に設けられており、さらに左右方向に２つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ２に区分されている。このうち、小領域Ｄｓ１は、主表示領域Ｄｍにおいて保留されていた保留球が変動表示（動的表示）される場合に、変動が実行される保留図柄が移動して表示される実行表示領域である。実行表示領域へと移動された保留図柄は、対応する特別図柄の変動が実行中であることが識別できるように、保留図柄よりも大きい図柄で表示される。なお、変動が実行される場合に、図柄の色を可変させたり、図柄の模様を可変させたりすることで、変動している特別図柄の抽選結果を示唆するように構成されている。

【３８０６】

小領域Ｄｓ２は、第１入球口６４または右第２入球口６４０ｒ、第２入球口６４０に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数や予告演出画像を表示する領域である。さらに、小領域Ｄｓ２には、遊技内容を案内するためのキャラクタ画像が表示されるキャラクタ表示領域Ｃが設定されている。このキャラクタ表示領域では、今後実行される遊技の内容や、今後実行される演出の内容を遊技者に分かり易く案内するための案内表示態様として、キャラクタのコメントが表示されたり、キャラクタの表情や仕草を可変表示したりするように構成している。このように、第３図柄表示装置８１の表示画面の特定領域を遊技（演出）の案内領域として用いることにより、複数の情報が期間を重複して表示される場合であっても分かり易い遊技を提供することができる。なお、キャラクタ表示領域Ｃを用いた詳細な案内表示態様については、図４４９～図４６１を参照して後述する。

【３８０７】

実際の表示画面では、図４４８（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個停止表示される。なお、変動表示される場合には、中央部に表示される主図柄以外にも、その前後に配置された主図柄が視認可能に表示されるので、最大で合計９個

主図柄が表示される場合もある。副表示領域Ｄｓにおいては、小領域Ｄｓ１には、実行中の特別図柄に対応する保留球が移動して表示されるエリアであることを示す実行中図柄用台座ｍ０が表示されており、図４４９（ａ）に示すように特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）の変動が実行される場合には、丸図柄が表示される。なお、小領域Ｄｓ２に表示されていた保留図柄（丸図柄）のうち、最も保留された順序が先であることを示す一番左側に表示されている丸図柄が非表示となり、その後に小領域Ｄｓ１に保留図柄よりも直径が大きい丸図柄が表示される。この場合、小領域Ｄｓ２に表示されていた保留図柄は、非表示となった一番左側の保留図柄が表示されていた位置へとその後に続けて並べて表示されている保留図柄が移動して表示される。保留図柄が小領域Ｄｓ１へと移動して実行中の図柄として表示される場合には、変動開始される特別図柄の抽選結果や、選択されている変動パターン等に基づいて所定の演出抽選が実行されて、実行中の図柄の色や図柄が決定されて表示される。このように構成することで、小領域Ｄｓ１に表示される実行中の図柄により、変動開始される特別図柄の抽選結果や選択されている変動パターンを早期に遊技者が判別することができ、遊技の興趣を向上できる。なお、小領域Ｄｓ１に表示される実行中の図柄は、変動開始時に色や模様等を可変させる演出に限らず、特別図柄が変動している期間内に可変させる演出も実行される。例えば、第３図柄が高速変動から低速変動に切り替わるタイミングや、リーチ表示態様（左図柄と右図柄とが同一の図柄で仮停止表示されて中図柄がスクロール表示されている表示態様）となったタイミングや、特定の演出（例えば、所定のムービー演出が実行される場合等）が実行されるタイミング等に実行される。

【３８０８】

図４４８（ｂ）に示すように、小領域Ｄｓ２には、最も変動順序が先となる保留順序であることを示す保留図柄が表示されるエリアであることを示す第１保留図柄用台座ｍ１が左端に表示されている。第１保留図柄用台座ｍ１の右側には、保留順序が２番目であることを示す第２保留図柄用台座ｍ２、保留順序が３番目であることを示す第３保留図柄用台座ｍ３、保留順序が４番目であることを示す第４保留図柄用台座ｍ４、保留順序が５番目であることを示す第５保留図柄用台座ｍ５、保留順序が６番目であることを示す第６保留図柄用台座ｍ６、保留順序が７番目であることを示す第７保留図柄用台座ｍ７、保留順序が８番目であることを示す第８保留図柄用台座ｍ８がそれぞれ保留図柄の表示されていない状態であっても表示されている。

【３８０９】

第５保留図柄用台座ｍ５～第８保留図柄用台座ｍ８の上部には、保留図柄が所定個数以上表示されていない状態である場合には、それぞれ保留個数示唆図柄Ｐが表示されている。保留個数示唆図柄Ｐは、第５保留図柄用台座ｍ５の上部には、保留順序が５番目である事を示す「５」の文字が表示された可変蓋形状で構成されている。同様に、第６保留図柄用台座ｍ６の上部には、保留順序が６番目である事を示す「６」の文字が表示され、第７保留図柄用台座ｍ７の上部には、保留順序が７番目である事を示す「７」の文字が表示され、第８保留図柄用台座ｍ８の上部には、保留順序が８番目である事を示す「８」の文字がそれぞれ表示された可変蓋形状の図柄で構成されている。

【３８１０】

図４４８（ｂ）に示すように、保留個数が０個である場合には、第５保留図柄用台座ｍ５から第８保留図柄用台座ｍ８までの領域に跨がって保留個数示唆図柄Ｐが表示されており、遊技者が最大の保留個数は、第１特別図柄と第２特別図柄とを合わせて８個であることを認識できるように構成されている。なお、本実施形態では、第１特別図柄に対して最大４個、第２特別図柄に対して最大４個が設定されている。また、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とにそれぞれ最大個数を設定したが、それに限らず、第１特別図柄と第２特別図柄との保留数を合わせた最大個数を設定するようにして、オーバーフローが発生するのを抑制されるように構成してもよい。

【３８１１】

なお、本実施形態では、図４４８（ｂ）に示した通り、表示可能な保留図柄の最大個数

が８個であることを遊技者に報知するために保留図柄用台座ｍ１～ｍ８を表示しているが、これに限ること無く、保留図柄用台座ｍ１～ｍ８を表示しないように構成しても良い。

【３８１２】

第８保留図柄用台座ｍ８の右側には、予告用キャラクタが表示される領域であることを示すキャラクタ表示台座Ｃ１が表示されている。このように構成することで、予告用キャラクタが表示されていない場合にも、遊技者がキャラクタの表示されるエリアを事前に確認することができ、分かりやすく遊技を行うことができる。

【３８１３】

次に、図４４９を参照して、本実施形態のパチンコ機１０において実行される演出の１つである保留先読み演出について説明をする。この保留先読み演出とは、新たな特別図柄変動を開始することが出来ない状態、例えば、特別図柄変動が実行されている状態や、大当たり遊技が実行されている状態で、第１入球口６４または右第２入球口６４０ｒ、第２入球口６４０に遊技球が入球したことに基づいて獲得した保留球（入賞情報）の内容を、実際に特別図柄抽選が実行されるよりも前に判別し（先読みし）、その判別結果（先読み結果）を用いて、遊技者に対して今後実行される特別図柄抽選の結果を事前に示唆するための演出である。

【３８１４】

この保留先読み演出を実行することにより、実際に特別図柄抽選が実行されるよりも前の時点から特別図柄抽選の結果を遊技者に示唆することができるため、例えば、先読み結果が大当たり当選である場合には、より長い期間遊技者に対して大当たり当選する可能性が高いことを示唆することが可能となる。これにより、遊技者に対して大当たり当選の期待感を長期間高めることができると共に、実際に特別図柄抽選が実行されてからその抽選結果が停止表示されるまでの期間（変動期間）よりも長い先読み演出期間を用いて先読み演出を実行することができるため、実行する演出のバリエーションを増加させ易くすることができる。

【３８１５】

先読み結果に基づいて保留先読み演出を実行すると判別された場合には、その保留先読み演出の対象となる保留図柄を遊技者に報知するために副表示領域Ｄｓの小領域Ｄｓ２に表示される保留図柄のうち、特定の保留図柄の表示態様が可変される。図４４９（ａ）に示した表示画面では、第４保留図柄用台座ｍ４に表示されている保留図柄（４の数字が付された保留図柄）の表示態様が可変表示されている。

【３８１６】

そして、保留先読み演出の対象となる保留図柄の表示態様は、様々なタイミングで表示態様が可変されていき、保留先読み演出の対象となる保留図柄（４の数字が付された保留図柄）が実行中図柄用台座ｍ０まで移動すると、図４４９（ｂ）に示した通り、保留先読み演出の対象となる保留図柄に対応する変動演出が実行される。つまり、図４４９を用いた例では、保留先読み演出の対象となる保留図柄が第４保留図柄用台座ｍ４に表示されてから、実際に特別図柄抽選が実行されるまでの期間となるため、対象の特別図柄抽選が実行されてから停止表示されるまでお期間よりも長い期間を用いて保留先読み演出を実行することができる。

【３８１７】

なお、詳細な説明は省略するが、保留先読み演出の対象となる保留図柄の表示態様を変更させる演出態様は、先読み処理の結果（事前当否判定結果）と、保留球数と、に基づいて決定されるように構成していおり、例えば、保留先読み演出の対象となる保留図柄が表示されるタイミングや、保留図柄の表示位置がシフト（移行）するタイミングや、保留先読み演出中に実行される他の特別図柄抽選結果を示すための変動演出にて特定演出が実行されたタイミングや、遊技者が枠ボタン２２を操作したタイミングに対して、どの表示態様へと可変表示させるかが決定される。このように長期間に渡って実行される保留先読み演出において、その演出期間中のどのタイミングでどの表示態様へと可変させるかを規定した演出態様を決定することにより、遊技者に対して違和感を与えること無い一連の演出

を実行し易くすることができる。

【３８１８】

次に、図４５０を参照して、獲得した保留球が上限数（８個）に到達した場合に実行される演出の内容について説明をする。図４５０（ａ）は、保留球が上限数（８個）に到達した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図４５０（ｂ）は、保留上限時演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【３８１９】

本実施形態では、保留球数が上限に到達した場合に、獲得済みの保留球内に大当たり当選を示す入賞情報が含まれているかを判別し、その判別結果に基づいて保留上限時演出を実行するように構成している。そして、大当たり当選を示す入賞情報が含まれていることを報知する（大当たり当選することを報知する）演出態様（魚群まつり）と、大当たり当選する期待度が高いことを報知する演出態様（チャンス告知）と、で保留上限時演出を実行可能に構成している。

【３８２０】

より具体的には、保留球を獲得したことを示す保留球数コマンドが主制御装置１１０から出力され、音声ランプ制御装置１１３にて保留球数コマンドを受信した場合に実行される保留球数コマンド受信処理（図５０８のＳ２２０８参照）において、今回受信した保留球数コマンドに基づいて、保留球数が上限に到達したかが判別され（Ｓ２３０４）、上限に到達した場合に、保留上限時演出選択テーブル２２２ｅ（図４７３（ｂ）参照）を参照して、実行する演出態様（演出パターン）を決定する。そして、決定された演出態様にて保留上限時演出を実行可能な状況であるかを判別し、実行可能な状態であれば保留上限時演出が実行される。

【３８２１】

ここで、本実施形態では、特別図柄抽選が行われることに基づいて実行される各種演出に加え、時刻情報に基づいて電源投入されてからの経過時間を判別し、その経過時間に基づいて異なる態様の演出（期間演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、複数のパチンコ機１０に対して、同一タイミングで期間演出を実行させることが可能となるため、複数のパチンコ機１０を用いた一体的な演出を実行することにより、１台のパチンコ機１０のみで演出が実行される場合よりも演出効果を高めることができる。

【３８２２】

しかしながら、この期間演出が実行される期間と、上述した保留上限時演出が実行される期間とが重複してしまうと、各演出の表示態様が混在してしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうという問題があった。また、期間演出は上述した通り、複数のパチンコ機１０に対して同一タイミングで同一の演出を実行させるものであるため、各パチンコ機１０の遊技状況に応じて、期間演出の実行の有無を決定したり、期間演出の実行タイミングを遅らせたりしてしまうと、期間演出の演出効果が著しく低下してしまうという問題があった。

【３８２３】

そこで、本実施形態では、先読み演出（保留先読み演出、保留上限時演出）が実行される条件が成立した場合に、実行し得る先読み演出の演出態様を決定し、その後、先読み演出を実行可能な状況であるか否かを時刻情報に基づいて判別し、実行できない状況である場合には先読み演出の実行を禁止するように構成している。このように構成することで、期間演出の実行期間と、先読み演出の実行期間と、が重複してしまい遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【３８２４】

さらに、先読み演出の対象となる保留球数や、先読み演出が終了するまでに実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、実行され得る先読み演出の演出期間の上限期間を算出し、その算出された上限期間と期間演出が実行される期間と、が重複するか否かを判別するように構成している。これにより、先読み演出の実行を禁止する禁止期間を期間演出の実行タイミングに基づいて一義的に規定する場合に比べて、先読み演出を実行させ易くする

ことができる。
【３８２５】
つまり、先読み演出とは、獲得した保留球に対して先読み処理を実行し、その先読み結果に基づく演出を実際に特別図柄抽選が実行されるよりも前に遊技者に対して事前に報知（示唆）するための演出であり、先読み演出の対象となる保留球数に応じて実行期間が大きく異なるものである。よって、実際に実行される先読み演出の内容（演出期間）を特定すること無く、先読み演出の実行を禁止する禁止期間を規定する場合には、最も長い演出期間となる先読み演出、即ち、保留球の上限個数（本実施形態では８個）分の特別図柄抽選が実行される期間に跨がって実行される先読み演出であって、各特別図柄抽選の結果が表示されるまでの期間（特別図柄の変動表示期間）として、最も長い期間（例えば、６０秒）が設定された場合であっても、先読み演出が実行される期間と、期間演出が実行される期間とが重複しないように禁止期間を規定する必要があった。
【３８２６】
このように禁止期間を規定することにより、先読み演出と期間演出とが重複して実行されてしまうことを確実に防ぐことが可能となるが、禁止期間が無用に長くなってしまい、先読み演出の実行頻度が著しく低下してしまうという問題があった。
【３８２７】
これに対して、本実施形態では、実際に実行され得る先読み演出の演出期間を特定し、その特定した演出期間が期間演出と重複するか否かを判別し、重複すると判別した場合にのみ先読み演出の実行を禁止するように構成している。このように構成することで、特定の禁止期間を規定する場合に比べて、短い演出期間が設定される先読み演出を実行させ易くすることができる。
【３８２８】
ここで、図４５２（ｂ）を参照して、先読み演出の種別と先読み禁止期間との関係について説明をする。図４５２（ｂ）は、先読み演出の種別と先読み禁止期間との関係を示した図である。図４５２（ｂ）に示した通り、期間演出（ＳＰタイム演出）が実行される期間に対して、先読み演出の実行を禁止する禁止期間を設定可能に構成し、先読み演出を実行すると判別されたタイミングが上述した禁止期間に該当する場合には、先読み演出の実行を禁止するように構成している。そして、先読み演出の種別として、大当たり遊技期間を介さない通常先読み（先読み演出期間が比較的短い先読み）と、大当たり遊技期間を介する大当たり時先読み（先読み演出期間が比較的長い先読み）と、を有しており、実行される先読み演出として設定され得る先読み演出の種別に応じて先読み禁止期間の長さを異ならせている。このように構成することで、特定の禁止期間を規定する場合に比べて、短い演出期間が設定される先読み演出を実行させ易くすることができる。
【３８２９】
なお、先読み演出の種別を３つ以上設けても良く、この場合、先読み演出の演出期間を大まかに特定するための要素として、大当たり遊技の有無以外に、先読み演出中に実行される特別図柄変動回数や、特別図柄変動時間を要素としても良い。
【３８３０】
図４５０（ｂ）に戻り、説明を続ける。保留上限時演出として「魚群まつり」が決定された場合には、８個の保留図柄（図４５０（ａ）の小領域Ｄｓ２に表示される１～８の数字が付された８個の保留図柄）が消化される期間を用いた一連の演出として魚群まつり演出が実行される。図４５０（ｂ）に示した通り、魚群まつり演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの上部に表示領域ＨＲ１が形成され、「魚群まつり突入」の文字がテロップ表示される。そして、主表示領域Ｄｍの右側に、魚群が待機している表示態様が表示される。また、主表示領域Ｄｍの中央部には、魚群まつり演出が終了するまで（大当たり当選した特別図柄が停止表示されるまで）、継続して変動表示される疑似図柄変動が実行される。
【３８３１】
さらに、魚群まつり演出が実行されている期間中は、小領域Ｄｓ２に保留図柄が表示されず、小領域Ｄｓ１の実行中図柄用台座ｍ０には、魚群まつり演出が終了するまで継続し

て表示される疑似保留図柄ｔｍ０が表示される。つまり、魚群まつり演出中は、特別図柄抽選が何回実行されたのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。このように構成することで、魚群まつり演出がいつまで継続するのかを分かり難くすることができる。また、どの保留図柄で大当たり当選したのかを分かり難くすることができる。

【３８３２】

図４５０（ｂ）に示した図では、主表示領域Ｄｍに表示領域ＨＲ２と表示領域ＨＲ３を形成し、実際の特別図柄変動と同期して変動表示される第３図柄が表示領域ＨＲ３に、実際の保留図柄数を示す情報が表示領域ＨＲ２に表示されている。これにより、疑似的な変動表示と、疑似的な実行中図柄表示とが実行される魚群まつり演出中においても、実際の遊技状況を報知することができる。なお、表示領域ＨＲ２と表示領域ＨＲ３を形成する場合においては、各表示領域にて表示される情報（実際の保留図柄数、及び、第３図柄の変動状況）を遊技者が視認し難い態様で表示すると良い。このように構成することで、疑似的な変動表示と、疑似的な実行中図柄表示とが実行される魚群まつり演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

【３８３３】

また、魚群まつり演出中において実際の保留図柄数、及び、第３図柄の変動状況を報知可能に構成する場合は、第３図柄表示装置８１の表示画面とは異なる領域、例えば、遊技盤１３に設けられたＬＥＤの点灯態様によって実際の保留図柄数、及び、第３図柄の変動状況を報知するように構成しても良い。これにより、魚群まつり演出中に第３図柄表示装置８１の表示画面を注視している遊技者が、実際の保留図柄数の変化や第３図柄の変動状況を把握してしまうことを確実に防止することができる。さらに、魚群まつり演出が実行されている期間中は、実際の保留図柄数、及び、第３図柄の変動状況を報知しないように構成しても良い。

【３８３４】

図４５０（ｂ）に示した通り、魚群まつり演出中に、小領域Ｄｓ１の実行中図柄用台座ｍ０に表示される疑似保留図柄ｔｍ０は、複数の星印が付された表示態様で表示されている。詳細な説明は省略するが、この疑似保留図柄ｔｍ０の表示態様は、保留上限時演出の演出態様を決定する際に参照した情報（保留内に含まれる大当たり個数）に基づいて決定されるものであって、星印の個数が多いほど、保留内に多くの大当たりが含まれている可能性が高くなるように構成している。なお、疑似保留図柄ｔｍ０の表示態様を、魚群まつり演出の演出期間中に可変表示するように構成しても良く、この場合、魚群まつり演出の演出期間中に星印の個数が増加するように可変表示させると良い。これにより、魚群まつり演出が実行された後、即ち、間もなく大当たり当選することが報知された後も、実行される魚群まつり演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。また、魚群まつり演出の演出期間中に疑似保留図柄ｔｍ０の表示態様として、星印の個数が減少する可変表示パターンを設けても良い。この場合、星印の個数が多い状態で魚群まつり演出が終了することを期待させるという新たな遊技性を提供することができる。さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０のように、魚群まつり演出の終了タイミングを分かり難くした構成に、疑似保留図柄ｔｍ０の表示態様として、星印の個数が増減する可変パターンを設けた場合には、魚群まつり演出の終了タイミングを予測することも、星印の個数の推移を予測することも困難となるため、魚群まつり演出が終了するまで常に星印の個数の推移状況に興味を持たせることができる。

【３８３５】

なお、魚群まつり演出中に表示される疑似保留図柄ｔｍ０の表示態様を、保留内の大当たり個数以外の情報に基づいて決定しても良く、例えば、魚群まつり演出が実行されてから最初に大当たり当選するまでに消費される保留図柄の個数に基づいて決定しても良いし、パチンコ機１０に設定されている設定値（「１」～「３」）に基づいて決定しても良い。また、上述した各要件を組み合わせて決定しても良い。ここで、複数の要件を組み合わせて疑似保留図柄ｔｍ０の表示態様を決定する場合には、１の要件が遊技者に有利であって、他の要件が遊技者に不利である場合と、１の要件が遊技者に不利であって、他の要件

が遊技者に有利である場合と、で同一の表示態様が決定され易くなるように構成すると良い。

【３８３６】

具体的には、疑似保留図柄ｔｍ０の表示態様として星印の個数が「３」個の表示態様が決定され易い状況として、保留内の大当たり個数が１個であって、パチンコ機１０に設定されている設定値が３である場合、即ち、保留内の大当たり個数を示す要件が遊技者に不利な状況であって、設定値を示す要件が遊技者に有利な状況である場合と、保留内の大当たり個数が３個であって、パチンコ機１０に設定されている設定値が１である場合、即ち、保留内の大当たり個数を示す要件が遊技者に有利な状況であって、設定値を示す要件が遊技者に不利な状況である場合と、を規定するように構成すると良い。このように構成することで、魚群まつり演出中に疑似保留図柄ｔｍ０の表示態様として星印の個数が３個の表示態様が表示された場合に、遊技者は、設定値は低いが多くの大当たりが保留内に存在する状況であるか、保留内の大当たり個数は少ないが設定値が高い状況であるかを想定しながら実際に大当たり当選するまで魚群まつり演出を注視することになる。

【３８３７】

よって、魚群まつり演出が実行されてから大当たり当選するまでの期間が長くなるほど、保留内の大当たり個数が少ないのではと予測することになり、設定値が高いことに期待することになる。これにより、複数の要件の有利度合いを複合的に予測しながら演出の進行状況に対して遊技者を注視させることができるため、演出効果を高めることができる。

【３８３８】

なお、魚群まつり演出中に表示される疑似保留図柄ｔｍ０の表示態様はそれ以外の条件で決定しても良く、例えば複数の要件が有利な状況である場合にのみ表示される特定表示態様（例えば、星印の個数が７個）を規定しても良い。このように構成することで、特定表示態様が表示された遊技者に対して安心して魚群まつり演出を楽しませることができる。

【３８３９】

詳細な図示は省略したが、図４５０（ｂ）に示した表示画面が表示された後に魚群まつり演出が進行し、大当たり当選した特別図柄変動が実行されると、主表示領域Ｄｍの右側位置にて待機していた魚群が主表示領域Ｄｍの全面を覆うように左方向へと移動する魚群演出が実行され、その後、大当たり当選したことを示す表示態様で図柄が停止表示されることで、大当たり当選したことを遊技者に報知する演出が実行される。

【３８４０】

なお、本実施形態では、魚群まつり演出中に大当たり当選したことを示す表示態様で図柄が停止表示されるまで疑似的な図柄変動表示を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の大当たり変動が実行されるタイミングに合わせて、主表示領域Ｄｍにて変動表示される対象を疑似的な図柄から第３図柄へと切り替えるように構成しても良い。このように構成することで、疑似的な図柄を変動表示させるための演出データとして、図柄を停止表示させる態様に対応させた演出データを設ける必要が無くなり、演出データのデータ量を削減することができる。

【３８４１】

つまり、魚群まつり演出が実行された場合に、主表示領域Ｄｍにて実行される疑似図柄の変動表示に対応した演出データとして、変動表示されている各図柄を遊技者が識別困難な程度の速度（高速度）で変動表示させる態様に対応した演出データのみを容易しておき、特別図柄の大当たり変動が実行されるまで疑似図柄を高速変動させる。そして、特別図柄の大当たり変動が実行された場合には、高速変動中の疑似図柄に代えて、高速変動中の第３図柄の変動表示を実行するように構成する。この場合、第３図柄の変動表示は、通常の状態においても、特別図柄変動の開始に合わせて高速変動を開始する変動演出が用いられるため、通常状態における第３図柄の変動演出（大当たり変動演出）に用いる演出データが適用される。これにより、専用の演出データを用いること無く魚群まつり演出において大当たり当選を示す図柄を停止表示させることができる。さらに、疑似図柄から第３図

柄へと切り替えるタイミングを、図柄の高速変動中としているため、切り替わる瞬間に主表示領域Ｄｍに表示される図柄の種別が異なったとしても、その状況を遊技者に気付かれ難くすることができるため、遊技者に違和感を与える演出が実行されることを抑制することができる。

【３８４２】

なお、上述した例では、疑似的な図柄の変動表示と、第３図柄の変動表示とを切り替える際に遊技者に違和感を与えることが無いように構成した例を示したが、これに限ること無く、意図的に違和感を与えるように疑似的な図柄の変動表示と、第３図柄の変動表示とを切り替えるように構成しても良く、例えば、変動表示速度が上述した高速度よりも低く、遊技者が変動表示中の各図柄を識別可能な程度の低速度で図柄が変動表示されている状況、或いは、少なくとも１の図柄が停止表示されている状況において疑似的な図柄の変動表示から第３図柄の変動表示へと切り替えるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、第３図柄の変動表示が実行されたこと（特別図柄の大当たり変動が開始されたこと）を把握させることが可能となるため、特別図柄の大当たり当選タイミングをいち早く知りたい遊技者に対して、図柄の切り替わりタイミングを見つけるために魚群まつり演出中に実行される図柄の変動表示内容に注視させることができる。

【３８４３】

本実施形態では、保留内に大当たり当選する保留図柄が少なくとも１個含まれている状況でのみ魚群まつり演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、保留内に大当たり当選する保留図柄が２個以上ある場合にのみ実行可能に構成しても良い。このように構成することで、魚群まつり演出が実行されることによる付加価値をより高めることができる。また、保留内に大当たり保留が存在しない場合の一部（例えば１％）においても魚群まつり演出が実行されるように構成しても良い。これにより、魚群まつり演出が実行された場合に、大当たり当選しない可能性を若干残すことができるため、大当たり当選するまでの間、遊技者に緊張感を持たせた遊技を行わせることができる。

【３８４４】

次に、図４５１、及び図４５２を参照して、パチンコ機１０に電源が投入されてからの経過時間が所定期間となった場合に実行される期間演出の演出内容について説明をする。本実施形態におけるパチンコ機１０は、現在の時刻を計時するためのＲＴＣ（リアルタイムクロック）を有しており、ＲＴＣが計時する時刻情報に基づいて、パチンコ機１０に電源が投入されてからの経過時間が所定時間（約２時間）が経過すると、約３分間の期間演出（ＳＰタイム）を実行するように構成している。通常、パチンコホールにおいては、複数のパチンコ機１０に対して一斉に電源を投入する作業を実行しているため、同一種類のパチンコ機１０が複数設置されているパチンコホールでは、特定タイミングに合わせて一斉に期間演出（ＳＰタイム）が実行される。このように複数のパチンコ機１０が同一の期間演出を同一のタイミングで実行するように構成することでパチンコホールにおける演出効果を著しく向上させることができる。

【３８４５】

なお、本実施形態では、電源が投入されてからの経過時間に基づいて期間演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、ＲＴＣが計時する時刻が所定時刻となった場合に、期間演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０に対して電源を投入するタイミングが相違した場合や、パチンコ機１０に不具合が発生し電源を一旦遮断する必要があった場合においても、複数のパチンコ機１０が同一の期間演出を同一のタイミングで実行するように構成することでパチンコホールにおける演出効果を著しく向上させることができる。

【３８４６】

詳細は、図４７１を参照して後述するが、本実施形態では、ＲＴＣが計時する時刻情報に基づいて、パチンコ機１０における演出期間を、通常演出期間と、ＳＰタイム期間と、ＳＰタイム期間が間もなく到来することを示すＳＰタイム準備期間と、切り替え可能に構成している。演出期間として通常演出期間が設定されている場合には、ＲＴＣが計時する

時刻情報に関わらず通常の演出が実行される。また、ＳＰタイム準備期間が設定されている場合には、通常演出期間と同一態様の演出が実行されると共に、ＳＰタイム期間が間もなく到来することを示す表示態様として、「ＳＰタイムが間もなく始まります」とのコメントを第３図柄表示装置８１の表示画面の表示領域ＨＲ１にてテロップ表示すると共に、ＳＰタイム期間が到来するまでの残時間が３０秒となった時点で、ＳＰタイム期間が到来するまでの秒数を示すためのカウントダウン表示が実行される。

【３８４７】

そして、ＳＰタイム期間が設定されている場合には、専用のステージ（背景画像）が表示されると共に、専用の楽曲が音声出力装置２２６から出力される。本実施形態では、通常演出期間、ＳＰタイム準備期間、ＳＰタイム期間の切替タイミングが予め規定されており、９０分～１２０分の通常演出期間を経て、約２分間のＳＰタイム準備期間が設定され、その後、約３分間のＳＰタイム期間が設定される。つまり、通常演出期間に対してＳＰタイム期間が短くなるように規定されている。このように構成することで、ＳＰタイム期間中に実行される各種演出に対して付加価値を持たせることができるため、パチンコ機１０の遊技を行っている遊技者に対して、次のＳＰタイム期間が設定されるまで遊技を継続しようと思わせることができる。

【３８４８】

加えて、本実施形態では、通常演出期間中に実行される変動演出（特別図柄抽選に基づいて実行される演出）よりも、ＳＰタイム期間中に実行される変動演出のほうが、対応する特別図柄抽選の結果に関わらず、遊技者に有利な特典を付与可能に構成している。具体的には、ＳＰタイム期間中に変動演出が実行された場合のほうが、通常演出期間中に変動演出が実行される場合よりも、現状の設定値を示唆するための設定示唆演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、ＳＰタイム期間中における遊技者の遊技意欲をより高めることができる。

【３８４９】

また、上述した通り、本実施形態ではＳＰタイム期間中に実行される変動演出にて設定示唆演出が実行され易くなるように構成している。よって、ＳＰタイム期間が設定された状態において、球を発射していない遊技者（特別図柄抽選が実行されていない遊技者）は、設定示唆演出を実行させることができないように構成している。このように構成することで、ＳＰタイム期間中における遊技者の遊技意欲をより高めることができる。

【３８５０】

このように構成された遊技機では、ＳＰタイム期間中に特別図柄抽選を多く実行することで、多くの設定示唆演出を実行させることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるものであったが、例えば、ＳＰタイム期間が設定された直後に大当たり当選した場合は、ＳＰタイム期間中に特別図柄抽選を多く実行することができず、遊技者に対して現状の設定値を推測するための情報を提供し難くなるという問題があった。つまり、特別図柄抽選で大当たり当選するという遊技者に有利な状況が発生したことによって、遊技者に不利な状況（設定値を推測するための情報を集め難い状況）が創出されてしまい、大当たり当選するタイミングによって遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【３８５１】

これに対して、本実施形態では、大当たり遊技の実行タイミング（開始タイミング）においてパチンコ機１０に設定されている演出期間（通常演出期間、ＳＰタイム準備期間、ＳＰタイム期間）や、大当たり遊技の終了タイミングにおいてパチンコ機１０に設定されている演出期間（通常演出期間、ＳＰタイム準備期間、ＳＰタイム期間）に基づいて、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出態様や、大当たり遊技の終了画面に表示される表示態様を決定するように構成している。

【３８５２】

具体的には、大当たり遊技が実行されることにより、変動演出を用いた設定示唆演出が実行され難い状況である場合には、大当たり遊技演出として設定示唆演出が実行され易く

なるように構成している。このように構成することで、ＳＰタイム期間を少なくとも含む期間において大当たり遊技が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３８５３】

ここで、図４５１（ａ）を参照して、ＳＰタイム期間中（ＳＰタイム中）に実行される演出（期間演出）の演出内容について説明をする。図４５１（ａ）は、ＳＰタイムが設定されてから約５０秒が経過した時点における表示画面の一例を示した図である。図４５１（ａ）に示した通り、ＳＰタイムが設定されると、期間演出として、主表示領域Ｄｍの背景画像（ステージ）として通常演出期間よりも煌びやかな背景画像（ステージ）が表示され、表示領域ＨＲ１には、現在がＳＰタイム期間中であることを遊技者に報知するための報知態様として「ＳＰタイム中」のコメントがテロップ表示される。さらに、主表示領域Ｄｍの左上部に形成された表示領域ＨＲ４には、ＳＰタイム期間の残時間を示すための残時間表示態様が表示されており、図４５１（ａ）では、残時間が２分１０秒であることを示す表示態様が表示されている。

【３８５４】

また、主表示領域Ｄｍの右上側には、表示領域ＨＲ５，ＨＲ６が形成され、ＳＰタイム期間中に実行すべき指令内容（ミッション内容）と、そのミッション内容に対する現状の達成度と、が表示される。ここで、本実施形態では、ＳＰタイム期間中に遊技者に付与可能な付加価値として、現状の設定値を示唆可能な設定示唆演出を実行可能に構成している。そして、表示領域ＨＲ５，ＨＲ６に表示されているミッション内容をクリアした場合に、設定示唆演出を実行可能に構成している。

【３８５５】

さらに、本実施形態では、ＳＰタイム期間中に設定されるミッション内容として、達成し易いミッション内容（第１ミッション内容）と、第１ミッション内容よりも達成し難いミッション内容（第２ミッション内容）と、を含む複数のミッション内容の中から１のミッション内容を選択可能に構成している。そして、パチンコ機１０の設定値に応じて各ミッション内容の選択割合を異ならせるように構成している。

【３８５６】

つまり、ＳＰタイム期間中に設定されるミッション内容自体も設定値を推測するための要素が含まれており、且つ、設定されたミッションを達成することにより、設定値を推測するための新たな情報を獲得できるように構成している。このように構成することで、ミッションを達成することが出来なかった遊技者に対してもＳＰタイム期間中において付加価値（設定推測要素）を付与することができるため、ＳＰタイム期間中に遊技を行おうと意欲的に遊技を行わせることができる。加えて、ミッションを達成することにより更に付加価値（設定推測要素）を付与することができるため、より意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。

【３８５７】

図４５１（ａ）に示した表示画面では、ミッション内容として、ＳＰタイム期間中に実行される特別図柄変動の回数が３０回に到達した場合、或いは、ＳＰタイム期間中に実行されるリーチ演出回数が５回に到達した場合に達成するミッションが設定されていることを示しており、表示領域ＨＲ５には特別図柄変動の回数が対象であることを示す「変動数」の文字が表示され、ミッションを達成するための回数を示す達成回数Ｐｂに「３０」が表示され、現時点で実行されている回数（特別図柄変動の回数）を示す現状回数Ｐａに「５」が表示されている。そして、表示領域ＨＲ６にはリーチ演出の回数が対象であることを示す「リーチ数」の文字が表示され、ミッションを達成するための回数を示す達成回数Ｐｄに「５」が表示され、現時点で実行されている回数（リーチ演出の回数）を示す現状回数Ｐｃに「０」が表示されている。

【３８５８】

つまり、図４５１（ａ）に示した表示画面は、ＳＰタイム期間が設定されてから５回目の特別図柄変動が実行されている状態であって、ＳＰタイム期間中に一度もリーチ演出が

実行されていない状態であることを示す表示画面である。

【３８５９】

図４５１（ａ）に示した表示画面が表示されてから、１分５秒が経過した状態の一例を、図４５１（ｂ）を参照して説明をする。図４５１（ｂ）は、ＳＰタイム期間が設定されてから２分５５秒が経過した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図４５１（ｂ）に示した状態は、表示領域ＨＲ５に示した通り、ＳＰタイム期間中に実行された特別図柄変動の回数が３０回となりミッションを達成した状態である。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には、ミッションを達成した場合に付与される付加価値演出として、宝箱８０１と、遊技者に枠ボタン２２を押下させることを案内するためのボタンアイコン８０２と、が表示される。この状態で遊技者が枠ボタン２２を押下すると、宝箱８０１が開放する演出が実行される。

【３８６０】

次に、図４５２を参照して、図４５１（ｂ）に示した表示画面が表示された状態で枠ボタン２２を押下した場合の演出内容について説明をする。図４５２（ａ）は、ＳＰタイム期間中にミッションを達成したことに基づいて特典（設定推測要素）が付与された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図４５２（ａ）は、上述した図４５１（ｂ）の表示画面が表示されている状態にて枠ボタン２２を押下し、２秒が経過した状態を示したものであり、表示領域ＨＲ４には残り時間が２秒であることを示す残時間表示態様が表示されている。

【３８６１】

そして、宝箱８０１が開放し、設定推測要素８０１ａとして「Ａ」が表示されている。また、表示領域ＨＲ５に示した特別図柄変動の回数を対象としたミッションを達成したことを示す「クリア」の文字が表示されている。

【３８６２】

ＳＰタイム期間中にミッションを達成し、設定推測要素８０１ａが付与された（表示された）場合には、表示領域ＨＲ７が形成され、既に獲得した設定推測要素８０１ａが履歴として表示されるように構成している。このように構成することで、１回のＳＰタイム期間中に複数の設定推測要素８０１ａを獲得した場合に、表示領域ＨＲ７に表示される履歴表示を見ることで、実際に設定されている設定値を予測し易くすることができる。

【３８６３】

ここで、設定示唆演出が実行される場合に遊技者に付与される設定推測要素の内容について説明をする。本実施形態では、遊技者に対して付与可能な設定推測要素の態様として、何れの設定値であっても略同一の割合で選択される設定推測効果の低い態様「Ａ」と、現在設定されている設定値が、遊技者にとって最も不利な設定値（設定１）では無いことを示す態様「Ｂ」と、現在設定されている設定値が高設定（設定３）である可能性を若干高いことを示す態様「Ｃ」と、現在設定されている設定値が高設定（設定３）である可能性が高いことを示す態様「Ｄ」と、現在設定されている設定値が高設定（設定３）であることを示す態様「Ｅ」と、を決定可能に構成している。

【３８６４】

また、設定示唆演出として実行される各種演出態様のそれぞれに対して、設定推測要素「Ａ」～「Ｅ」に対応した表示態様が規定されている。よって、設定示唆演出が実行される場合には、まず、今回の設定示唆演出によって付与される設定推測要素が決定され、その後、決定された設定推測要素に対応する設定示唆演出の演出態様が決定されるように構成している。なお、１の設定示唆演出において複数個の設定推測要素を付与可能に構成した場合には、複数個の設定推測要素の組合せに対応させて設定示唆演出の演出態様を予め規定しておくと良い。このように構成することで、例えば、複数個の設定推測要素として態様「Ｄ」が２個決定された場合には、態様「Ｄ」と態様「Ｃ」が１個ずつ決定された場合よりも、高設定が設定されている可能性が高いことを示す複合演出態様で設定示唆演出を実行することが可能となる。よって、１の設定示唆演出に単数の設定推測要素が付与される場合よりも、複数の設定推測要素が付与される場合のほうが遊技者に対して設定され

ている設定値を把握させ易い演出を実行することができる。
【３８６５】
なお、設定推測要素の態様種別としては、上述した態様「Ａ」～「Ｅ」に限られること無く、例えば、設定値が奇数であることを示す態様種別や、設定値が偶数であることを示す態様種別や、設定変更動作が実行されたことを示す態様種別や、前回設定された設定値を記憶可能な記憶手段を設け、前回設定された設定値よりも現在の設定値のほうが高いことを示す態様種別や、前回設定された設定値よりも現在の設定値のほうが低いことを示す態様種別等を決定可能に構成しても良い。また、パチンコ機１０の設定値として本実施形態では３種類の設定値を設けているがこれに限ること無く、４種類以上の設定値を設定可能に構成しても良い。このように４種類以上の設定値を設定可能に構成し、且つ、設定推測要素の態様種別を増加させることにより、設定示唆演出の演出態様にバリエーションを持たせることが出来ると共に、獲得した設定推測要素の態様種別に基づいて、様々な視点から現在の設定値を推測する楽しみを提供することができる。
【３８６６】
本実施形態では、図４５２（ａ）に示した通り、所定期間内（ＳＰタイム期間内）に獲得した設定推測要素を履歴表示可能に構成しているが、この機能に加え、複数の設定推測要素を獲得した場合に、所定の法則性に基づいて各設定推測要素を相殺し、余った設定推測要素のみを表示するように構成しても良いし、獲得した複数の設定推測要素に基づいて解析された設定値予測情報を表示するように構成しても良い。このように構成することで、設定推測要素を多く獲得し過ぎたことにより、遊技者が混乱してしまうことを抑制することができると共に、設定推測要素を獲得すればするほど精度の高い設定推測を実行し易くすることができるため、設定推測要素を獲得しようと意欲的に遊技を行わせることができる。
【３８６７】
また、過去に獲得した設定推測要素を履歴表示可能な機能を有するパチンコ機１０においては、遊技者が遊技を終了する際に、過去に獲得した設定推測要素の履歴情報を消去可能な消去手段を設けると良い。このように構成することで、獲得した設定推測要素を他の遊技者に知られてしまうことを確実に抑制することができる。
【３８６８】
次に、図４５３を参照して、期間演出であるＳＰタイム期間が終了する場合に実行される演出の内容について説明をする。上述した通り、ＳＰタイム期間は、ＲＴＣが計時する時刻情報に基づいて設定されるものである。よって、特別図柄変動の変動状況によって、実行中の特別図柄変動の残変動時間が短い状態でＳＰタイム期間が終了する場合、実行中の特別図柄変動の残変動時間が長い状態でＳＰタイム期間が終了する場合、特別図柄変動が実行されていない状態でＳＰタイム期間が終了する場合と、が発生する。
【３８６９】
ここで、上述した通り、ＳＰタイム期間中は、他の期間とは異なる演出（期間演出）を実行するように構成しており、その期間演出は、開始タイミングおよび終了タイミングが特定時刻（特定時間）となるように規定することで複数のパチンコ機１０に対して同期して同一の演出を実行することで演出効果を高めるものであった。
【３８７０】
よって、例えば、ＳＰタイム期間の終了タイミングにて実行中の特別図柄変動が終了するまで期間演出を継続するように構成した場合、各パチンコ機１０における期間演出の終了タイミングが異なってしまい、演出効果が低下するという問題があった。そこで、ＳＰタイム期間の終了タイミングにて実行中の特別図柄変動の残変動時間に関わらず、ＳＰタイム期間が終了したタイミングにおいて、ＳＰタイム期間が終了したことを示す終了態様で期間演出を実行し、その終了態様を実行中の特別図柄変動が終了するまで継続する技術が考えられる。
【３８７１】
上述した技術を用いることにより、終了態様の期間演出が実行されるタイミングを各パ

チンコ機１０で同期させることが可能となり、複数のパチンコ機１０にて一体感のある演出を実行させることが可能となるが、例えば、ＳＰタイム期間の終了タイミングにおいて実行中の特別図柄変動の残変動時間が長い場合には、終了態様の期間演出が継続する時間が単に長くなるだけであり、遊技者に対して単調な演出を低下してしまい遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

【３８７２】

これに対して、本実施形態では、ＳＰタイム期間の終了タイミングにおいて実行中の特別図柄変動の残変動時間が所定時間（２０秒）よりも長い場合に、専用の演出（特殊残変動演出）を実行可能に構成している。このように、期間演出の終了タイミングにおいて所定条件を満たしている場合に、専用の演出を実行可能に構成することで、期間演出による演出効果の向上を図りながらも、期間演出が終了した後の遊技に対しても演出効果を高めることができる。

【３８７３】

また、本実施形態では、ＳＰタイム期間の終了タイミングにおける実行中の特別図柄変動の残変動時間の長さによって、特殊残変動演出を実行するように構成している。つまり、ＳＰタイム期間が終了してしまうことを察知した遊技者が、ＳＰタイム期間の終了間際に遊技を止めてしまうと、ＳＰタイム期間の終了タイミングを跨ぐ様に特別図柄変動が実行され難くなることから、特殊変動演出が実行され難くなるように構成している。

【３８７４】

このように構成することで、期間演出が実行されるＳＰタイム期間が終了するまで遊技者に対して意欲的に遊技を継続させることができる。

【３８７５】

さらに、本実施形態では、特殊残変動演出として、現在設定されている設定値を示唆するための設定示唆演出、即ち、遊技者に有利となる情報を含む演出を実行可能に構成している。よって、ＳＰタイム期間が終了する場合において、有利な情報を獲得しようと意欲的遊技者に対してＳＰタイム期間の終了タイミングを跨いで実行される特別図柄変動の変動時間に対して興味を持たせることができ、遊技者に遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３８７６】

ここで、図４５３（ａ）を参照して、特殊残変動演出が実行される場合の表示画面について説明をする。図４５３（ａ）は、期間演出（ＳＰタイム）が終了した時点において第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示内容の一例を示した図であって、期間演出が終了した後に特殊残変動演出が実行される場合における表示内容の一例を示した図である。

【３８７７】

図４５３（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ１にはＳＰタイム期間が終了したことを示すための終了案内態様として「ＳＰタイム終了」の文字がテロップ表示されると共に、表示領域ＨＲ４には残り時間が０秒（終了）であることを示す残時間表示態様が表示されている。そして、現在実行中の特別図柄変動が終了するまで（残変動時間が０秒になるまで）の期間が、設定示唆演出が高確率（他の期間よりも高確率）で実行される示唆演出高確期間であることを示すための案内報知態様として「示唆演出大量ＧＥＴチャンス」のコメントが、副表示領域Ｄｓの小領域Ｄｓ２に表示されたキャラクタＪ０が話しかけるような態様で表示される。

【３８７８】

また、主表示領域Ｄｍの右側には設定示唆演出として実行された演出結果（演出態様）の履歴を表示するための履歴表示領域として表示領域ＨＲ７が形成される。図４５３（ａ）に示した表示画面は、示唆演出高確期間に到達した直後に表示される表示画面であるため、表示領域ＨＲ７には演出結果の履歴が表示されていないが、示唆演出高確期間中に実行された複数の設定示唆演出の履歴を表示することができる。

【３８７９】

このように構成することで、短期間で複数の設定示唆演出が実行された場合、特に、１の設定示唆演出と、その１設定示唆演出とは異なる他の設定示唆演出との実行期間の少なくとも一部が重複して実行された場合において、遊技者が実行中の複数の設定示唆演出の全てを把握出来なかったとしても、履歴表示領域に表示された内容（演出結果）を把握することにより既に実行された設定示唆演出の内容を容易に把握することができる。

【３８８０】

なお、この履歴表示領域に表示される表示態様としては、実際に実行された設定示唆演出の演出態様を示すための表示態様でも良いし、実際に実行された設定示唆演出に含まれる設定示唆内容を示すための表示態様でも良い。ここで、実際に実行された設定示唆演出の演出態様としては、例えば、設定示唆演出として複数のキャラクタの中から１のキャラクタを表示可能とし、表示されたキャラクタの種別に応じて設定示唆内容（例えば、設定されている設定値が偶数であることを示唆したり、奇数であることを示唆したり、特定の設定値では無いことを示唆したりする示唆内容）が異なるものである場合には、設定示唆演出として表示されたキャラクタの種別を遊技者が識別可能な表示態様（例えば、キャラクタ画像を模したアイコン態様）を履歴表示領域に表示するように構成すると良い。

【３８８１】

このような設定示唆演出を実行する場合には、同一の設定示唆内容を示すための演出態様が複数種類あるため、履歴表示領域に表示された複数の表示態様に基づいて遊技者に対して設定値を予測させる楽しみを提供することができる。

【３８８２】

なお、本実施形態では、表示領域ＨＲ７（履歴表示領域）に表示される表示態様を所定期間が経過するまで（示唆演出高確期間が終了するまで）表示するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が操作手段（操作ボタン２２）を操作することにより表示領域ＨＲ７（履歴表示態様）に表示される表示態様の全て或いは一部を任意に削除（非表示）可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が把握済みの設定示唆演出に対応する履歴表示が表示領域ＨＲ７に継続して表示されることを防ぐことができるため、例えば、設定示唆演出の演出態様として、遊技者に最も有利な演出態様（最高設定であることを報知する演出態様）で設定示唆演出が実行された場合に、その演出態様を示す表示態様が履歴表示領域に継続して表示されてしまうことにより、遊技を行っていない遊技者に設定値を容易に把握されてしまうことを抑制することができる。

【３８８３】

さらに、本実施形態では、表示領域ＨＲ７を主表示領域Ｄｍの特定箇所に形成するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が任意の位置を選択可能となるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者自信は表示態様を把握し易く、且つ、他の遊技者には把握され難い箇所に履歴表示領域を形成することができる。

【３８８４】

なお、本実施形態では履歴表示領域には実行された設定示唆演出の演出態様に基づく表示態様が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、履歴表示領域に表示された複数の表示態様が所定条件を満たした場合に、所定条件を満たしたことに基づいた新たな表示態様を表示するように構成しても良く、例えば、履歴表示領域に表示された表示態様として、実際の設定値を把握し難い表示態様（弱示唆態様）が所定個数（例えば、３個）表示された場合に、その弱示唆態様よりも実際の設定値を把握し易い表示態様（強示唆態様）が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、示唆演出高確期間中に多くの設定示唆演出が実行された方が、設定値を把握し易くすることができるため、遊技者に対して、示唆演出高確期間中に多くの設定示唆演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【３８８５】

加えて、履歴表示領域に表示させることが可能な表示態様の個数に上限（例えば５個）を設け、示唆演出高確期間中における設定示唆演出の実行順に対応させて表示態様が上限数まで表示されるように構成し、複数の弱示唆態様が表示されたことに基づいて強示唆態

様が表示された場合には、その複数の弱示唆態様が消去され、新たな表示態様を履歴表示領域に表示させることができるように構成しても良い。

【３８８６】

また、この場合、強示唆態様の表示条件とは異なる消去条件を設定可能に構成し、消去条件が成立した場合に弱示唆態様が消去されるように構成しても良く、例えば、示唆演出高確期間中に特定の演出が実行された場合や、遊技者が枠ボタン２２に対して特定の操作を実行した場合に消去条件が成立するように構成すると良い。これにより、消去条件が成立したことに基づいてより多くの表示態様を履歴表示領域に表示させることができるため、遊技者に設定値を予測させ易くすることができる。

【３８８７】

消去条件が成立したことに基づいて履歴表示領域から消去される表示態様は、履歴表示領域に表示されている表示期間が長い順、即ち、先に表示された表示態様から順に消去されるように構成すると良い。これにより、長時間履歴表示領域に表示された表示態様、即ち、遊技者が把握済の可能性が高い表示態様から順に消去されていき、新たな表示態様を表示させることができるため、履歴表示領域に表示された直後に表示態様が消去されてしまい遊技者が設定示唆演出の設定示唆内容を把握し難くなってしまうことを抑制することができる。

【３８８８】

また、履歴表示領域に表示されている表示態様の種別を判別し、実際の設定値を把握し難い表示態様の種別（例えば、弱示唆態様）から順に消去するように構成しても良い。このように構成することで、示唆演出高確期間が進行するにつれて設定値を予測し易い表示態様が表示され易くなる。よって、示唆演出高確期間が長く継続し、その期間中に設定示唆演出が多く実行されることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

【３８８９】

次に、図４５３（ｂ）を参照して、示唆演出高確期間中における第３図柄表示装置８１の表示面に表示される演出内容について説明をする。図４５３（ｂ）は、示唆演出高確期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。

【３８９０】

図４５３（ｂ）に示した通り、示唆演出高確期間中には、様々な演出を用いて設定示唆演出が実行される。具体的には、主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出に対応させた設定示唆演出８０１ａ，８０１ｂや、副表示領域Ｄｓの小領域Ｄｓ１に表示される実行中図柄用台座ｍ０に表示される保留図柄に対応させた設定示唆演出８０１ｃや、キャラクタＪ０に対応させた設定示唆演出８０１ｄが実行されるように構成している。

【３８９１】

そして、示唆演出高確期間中に実行された各種設定示唆演出に含まれる設定示唆内容（Ａ～Ｄ）が表示領域ＨＲ７の履歴表示領域に表示される。また、主表示領域Ｄｍの中央上部には示唆演出高確期間の残期間を示すための残期間表示態様として「特化ゾーン終了まであと５秒」の文字が表示される。つまり、図４５３（ｂ）は、実行中の特別図柄変動の残変動時間が５秒の状態における表示画面となる。

【３８９２】

ここで、本実施形態における設定示唆演出の各演出態様に含まれる設定示唆内容について説明をする。本実施形態におけるパチンコ機１０では、上述した通り、特別図柄抽選で大当たり当選する確率を異ならせた設定値を３段階（設定１～３）で設定可能に構成しており、パチンコ機１０に対して電源が投入されていない状態にて特定の操作条件を成立させた状態で電源を投入することにより、設定値を変更可能な設定変更状態へ移行可能に構成している。そして、設定変更状態にて任意の設定値を決定するための決定操作を行うことで設定値を決定することにより、決定された設定値に対応する遊技仕様（特別図柄の大当たり確率）で遊技が実行される。

【３８９３】

上述した通り、設定値に応じて特別図柄の大当たり確率を異ならせているため、設定変

更状態にて実行される設定値を変更させる操作は、遊技者への有利度合いを可変させるための遊技度合い可変操作となる。なお、本実施形態では設定値に応じて特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しているが、遊技者への有利度合いを可変させるための要素（設定差要素）として特別図柄の大当たり確率以外の要素を用いても良く、例えば、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、確変状態）が設定される割合を設定差要素としても良いし、特別図柄抽選の結果が、大当たり以外であり、大当たり遊技とは異なる当たり遊技が実行される小当たりとなる確率（小当たり確率）を設定差要素としても良いし、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、確変状態）を終了させるための終了抽選（転落抽選）の当選確率（確変状態を終了させて他の遊技状態へと移行させる確率）を設定差要素としても良い。また、特別図柄抽選の実行のさせ易さを設定差要素としても良く、例えば、普通図柄抽選で当たり当選する確率に設定差を設けたり、普図当たり遊技中の電動役物６４０ａの開放動作パターンを設定毎に異ならせたりすることで、電動役物６４０ａが付随する第２入球口６４０への球の入球のし易さを異ならせても良い。

【３８９４】

また、本実施形態では、設定される設定値によって遊技者の有利度合いを異ならせる技術思想の基、設定値を変更可能に構成しているがこれに限ること無く、遊技者の有利度合いは同程度であるが遊技者に付与され易い特典種別を異ならせることができるように設定差要素を設けても良く、例えば、第１設定値が設定された場合には、特別図柄抽選の大当たり確率が第１値となり、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される割合（確変移行割合）が第１割合となるように構成し、第１設定値とは異なる第２設定値が設定された場合には、特別図柄抽選の大当たり確率が第１値よりも低い（当たり難い）第２値となり、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される割合（確変移行割合）が第１割合よりも高い（確変状態が設定され易い）第２割合となるように構成すると良い。

【３８９５】

このように構成することで、同一の有利度合いを遊技者に付与可能な遊技仕様として、異なる遊技性を提供することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【３８９６】

図４５４に戻り、説明を続ける。本実施形態では、様々な演出の一部、或いは全部を用いて設定値を示唆するための示唆態様を含んだ設定示唆演出を実行可能に構成しており、具体的には、図４５３（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出に対応させた設定示唆演出８０１ａ，８０１ｂや、副表示領域Ｄｓの小領域Ｄｓ１に表示される実行中図柄用台座ｍ０に表示される保留図柄に対応させた設定示唆演出８０１ｃや、キャラクタＪ０に対応させた設定示唆演出８０１ｄが実行されるように構成している。

【３８９７】

それぞれの設定示唆演出は、基となる演出の態様に応じて演出態様が予め規定されているものであり、例えば、変動演出に対応させた設定示唆演出８０１ａ，８０１ｂは、変動中の第３図柄や停止表示されている第３図柄から設定値を示唆するための示唆アイコンが飛び出す演出であって、設定示唆内容に応じて異なる種別の示唆アイコン（図ではアルファベット種別で表示）が表示される。

【３８９８】

実行中図柄用台座ｍ０に対応させた設定示唆演出８０１ｃは、実行中図柄用台座ｍ０に表示される実行中図柄（図では丸形図柄で表示）の表示態様を可変させる過程にて示唆アイコンが表示される演出であって、設定示唆内容に応じて異なる種別の示唆アイコン（図ではアルファベット種別で表示）が表示される。また、キャラクタＪ０に対応させた設定示唆演出８０１ｄは、キャラクタＪ０がコメントを発する演出であって、設定示唆内容に応じて異なるコメント（図ではアルファベット種別で表示）が表示される。

【３８９９】

つまり、実行される設定示唆演出の演出態様が、設定示唆内容と、対応する演出の種別

とに応じて予め規定されている。このように構成することで、対応する演出の種別に関わらず同一態様の設定示唆演出が実行される場合よりも、各演出（特別図柄抽選の結果を示すための演出）と対応する設定示唆演出とに関連性を持たせ易くすることができ、演出効果を高めることができる。

【３９００】

なお、このように特別図柄抽選の結果を示すための演出と、対応する設定示唆演出との演出態様に関連性を持たせた場合には、実行中の演出に対応する演出が実行された場合に、その演出が設定示唆演出であるか、それとも特別図柄抽選の結果を示すための演出の一部であるかを遊技者に分かり難くするように構成すると良い。このように構成することで、実行中の演出に対して追加演出が実行された場合に、その追加演出の演出態様に基づいてパチンコ機１０の設定値を予測する楽しみと、実行中の特別図柄抽選の結果を予測する楽しみと、を遊技者に重複して提供することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【３９０１】

さらに、この場合、追加演出の演出態様として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、或いは、パチンコ機１０の設定値として高設定（例えば、設定３）が設定されている場合に選択され易い（実行され易い）特殊演出態様を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、特殊演出態様で追加演出が実行された場合には、実行中の特別図柄抽選で大当たり当選している可能性、または、パチンコ機１０に設定されている設定値が遊技者に有利な設定値（高設定）である可能性が高くなる。

【３９０２】

よって、次の大当たり遊技が実行され難い（特別図柄抽選で外れ当選した可能性が高い）状態（例えば、特別図柄の低確率状態）で特殊演出態様の追加演出が実行された場合には、遊技者に対して大当たり当選を期待させ、次の大当たり遊技が実行され易い（特別図柄抽選で大当たり当選する可能性が高い）状態（例えば、確変状態）が次の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり遊技を実行させるための条件が成立するまで）の間は、大当たり遊技終了。

【３９０３】

次に、図４５４を参照して、設定示唆演出の内容について説明をする。図４５４は、設定示唆演出に含まれる示唆態様の種別を示した図である。図４５４に示した通り、設定示唆演出の演出パターン（示唆態様）として本実施形態では、５種類（Ａ～Ｄ）の演出パターン（示唆態様）を設定可能に構成しており、設定されている設定値に基づいて後述する設定示唆演出選択テーブル２２２ｃを参照することで演出パターン（示唆態様）が決定される。

【３９０４】

設定示唆演出選択テーブル２２２ｃは、設定値に応じて各演出パターン（示唆態様）の選択割合が設定値に応じて異なるように規定されている。これにより、特定の設定値のみ選択割合が高い演出パターン（示唆態様）や、所定条件を満たした複数の設定値のほうが他の設定値よりも選択割合が高い演出パターン（示唆態様）や、何れの設定値であっても選択割合が高い演出パターン（示唆態様）といった演出パターンを創出することができる。

【３９０５】

図４５４に示した通り、演出パターンＡ（示唆態様Ａ）は、何れの設定値であっても選択割合が高い、換言すれば設定値を予測し難い演出パターン（示唆態様）である。この演出パターンＡの態様を含む設定示唆演出が実行された場合には、遊技者が設定値を予測することが困難であるため本示唆態様は、遊技者に不利となる示唆態様（弱示唆態様）となる。なお、この弱示唆態様は、選択割合が各設定値に対して同一となるように規定されている示唆態様は勿論のこと、遊技者がその差分を識別することが困難である程度の誤差で規定されている示唆態様も、当該示唆態様が表示された場合に遊技者が設定値を予測することが他の示唆態様が表示される場合よりも困難となるため弱示唆態様に該当する。

【３９０６】
演出パターンＢ（示唆態様Ｂ）は、特定の設定値（設定１）のみ選択されることが無いように選択割合が規定されている演出パターン（示唆態様）である。この演出パターンＢの態様を含む設定示唆演出が実行された場合には、設定値が設定１、即ち、遊技者に最も不利となる設定値では無いことを把握することができる。このように、特定の設定値では無いことを遊技者に示す場合であっても、複数の候補（設定値）の中から候補を１つ排除することにより、設定されている設定値を遊技者に予測させ易くすることができる。
【３９０７】
本実施形態では、示唆態様Ｂの設定示唆演出が実行されることで、遊技者に最も不利となる設定値（設定１）が否定されるため、遊技者に対して、最も不利な遊技状況では無いことを把握させることができる。よって、設定示唆演出として最初に示唆態様Ｂが表示された場合には、遊技者に対して継続して遊技を行わせながら設定値を予測させることができる。また、他の示唆態様（例えば、設定値が奇数であることを報知する示唆態様）の設定示唆演出が実行された後に、示唆態様Ｂが表示された場合には、表示された示唆態様の内容を組み合わせることにより、設定値の予測精度を高めることができる。
【３９０８】
なお、本実施形態では、演出パターン（示唆態様）Ｂが遊技者に最も不利となる設定値（設定１）を否定するように構成しているが、特定の設定値（中間設定や最も有利となる設定等）、或いは、特定範囲（例えば、設定１～２）を否定するように構成しても良いし、示唆態様Ｂを複数種類（例えば、設定１を否定する示唆態様Ｂ１と、設定２を否定する示唆態様Ｂ２等）設けても良く、例えば、遊技者に最も有利となる設定（設定３）を否定する示唆態様で設定示唆演出が実行された場合には、それを把握した遊技者は早急に他のパチンコ機１０へと移動し易くなる。よって、遊技者が無駄に長時間遊技を実行してしまう事態が発生することを抑制することができる。
【３９０９】
演出パターンＣ（示唆態様Ｃ）、及び演出パターンＤ（示唆態様Ｄ）は、設定値が高いほど多く選択されるように選択割合が規定されている演出パターン（示唆態様）であり、示唆態様Ｃよりも示唆態様Ｄのほうが、選択割合における設定差が大きくなるように規定されている。つまり、低い設定値（設定１）よりも高い設定値（設定３）のほうが、示唆態様Ｃの設定示唆演出も、示唆態様Ｄの設定示唆演出も実行され易くなるように規定している。
【３９１０】
さらに、示唆態様Ｃよりも示唆態様Ｄのほうが選択割合における設定差が大きくなるように規定されているため、示唆態様Ｃの設定示唆演出の実行回数に対して示唆態様Ｄの設定示唆演出の実行回数が多くなるほど高い設定値が設定されている可能性が高くなる。
【３９１１】
このように、何れの設定値が設定されている場合であっても選択され得る複数の示唆態様として、各設定における選択割合を異ならせることにより、各示唆態様の設定示唆演出の実行回数を複合的に判別することで設定値を遊技者に予測させることができる。
【３９１２】
なお、上述した示唆態様Ｃ、及び示唆態様Ｄのように、高い設定値が設定されているほど選択割合が高くなる示唆態様を複数設けた場合において、各設定値における示唆態様Ｃの選択割合と示唆態様Ｄの選択割合と、の差分が高い設定値になるほど大きくなるように各選択割合を規定すると良い。これにより、高い設定値が設定されるほど、示唆態様Ｃと、示唆態様Ｄとの実行回数に差が生じやすくすることができるため、遊技者に設定値を予測させ易くすることができる。
【３９１３】
一方、各設定値における示唆態様Ｃの選択割合と示唆態様Ｄの選択割合との差分が均等となるように各選択割合を規定しても良い。このように構成することで、示唆態様Ｃの設定示唆演出と示唆態様Ｄの設定示唆演出との合算実行回数が、設定値が低い場合よりも高

い場合のほうが多くなる。よって、遊技者に対して、示唆態様Ｄの設定示唆演出の実行回数のみを参考にして設定値を予測するか、示唆態様Ｃの設定示唆演出と示唆態様Ｄの設定示唆演出との合算実行回数を参考にして設定値を予測するか、両方の回数を複合的に判断して設定値を予測するかを遊技者に選択させることができるため、設定値を予測するためのバリエーションを増加させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【３９１４】

演出パターンＥ（示唆態様Ｅ）は、本パチンコ機１０において遊技者に最も有利な設定値である設定３が設定されている場合のみ選択され得る（設定３以外の場合においてごく稀に選択される場合も含む概念）演出パターン（示唆態様）である。つまり、示唆態様Ｅの設定示唆演出が実行された場合には、遊技者に対して最も有利となる設定値（設定３）が設定されていることを分かり易く報知することができる。

【３９１５】

なお、詳細な説明は後述するが、この示唆態様Ｅは、選択割合が他の示唆態様に比べて極端に低くなるように規定されており、設定３のパチンコ機１０を１日中遊技した場合であっても示唆態様Ｅの設定示唆演出が実行される確率が５０％程度となるように選択割合が規定されている。このように選択割合を低く規定することにより、示唆態様Ｅの設定示唆演出が実行された遊技者に対して、遊技者に最も有利な設定値（設定３）が設定されていることを報知（示唆）するとともに、実行確率が低い演出を実行させたことについて優越感を提供することができる。

【３９１６】

また、示唆態様Ｅの設定示唆演出が実行される割合を低くすることにより、示唆態様Ｅの設定示唆演出が実行されていないパチンコ機１０でも設定３が設定されている可能性を残すことができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【３９１７】

次に、図４５５を参照して、本実施形態におけるパチンコ機１０における電源投入からの時間経過と実行される期間演出の流れについて説明をする。図４５５は、電源投入からの時間経過と変動演出の流れを示した図であって、図４５５（ａ）は、電源投入からの時間経過を示した遷移図であって、図４５５（ｂ）は、各時間における演出期間を示した図であって、図４５５（ｃ）は、特別図柄変動が実行される期間と、演出期間との関係性を示す一例として変動パターンＡを示した図であり、図４５５（ｄ）は、特別図柄変動が実行される期間と、演出期間との関係性を示す一例として変動パターンＢを示した図である。

【３９１８】

本実施形態におけるパチンコ機１０では、電源投入からの経過時間に基づいて異なる演出期間が設定されるように構成しており、演出期間として、所定期間（３分間）の間、期間演出（ＳＰタイム演出）が実行される演出期間（ＳＰタイム期間）を設定可能に構成している。この期間演出（ＳＰタイム演出）は、特別図柄変動の有無に関わらず電源投入からの経過時間に基づいて実行される演出であるため、複数のパチンコ機１０が一斉に期間演出を実行することになる。このように複数のパチンコ機１０が一体感のある演出を実行することにより、遊技者に対してインパクトのある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。

【３９１９】

なお、本実施形態では、期間演出として実行される演出態様がパチンコ機１０単体で完結する演出態様であるため、複数のパチンコ機１０にて一斉に期間演出が実行された場合に、各パチンコ機１０で同一の演出態様が実行されるが、これに限ること無く、例えば、期間演出の演出態様として、複数（３種類）の演出態様種別を設定可能に構成し、隣接するパチンコ機１０を３台用いて１つの期間演出が実行されるように構成しても良い。この場合、期間演出の演出態様種別として、３台のうち左側のパチンコ機１０に対応する第１演出態様種別と、３台のうち中央のパチンコ機１０に対応する第２演出態様種別と、３台

のうち右側のパチンコ機１０に対応する第３演出態様種別と、を予め用意しておき、設置されるパチンコ機１０の設置状況に応じて個々に演出態様種別を決定可能に構成すると良い。

【３９２０】

これにより、設置されているパチンコ機１０に対して演出態様種別を設定することが可能となり、パチンコ機１０を３台分用いて１の期間演出を実行する場合に、演出態様種別が順序良く設定されておらず期間演出の演出効果が低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【３９２１】

なお、この場合、期間演出の演出態様種別として、１台で完結する期間演出に対応した演出態様種別と、少数台（例えば、３台）で完結する期間演出に対応した演出態様種別と、多数台（例えば、２０台）で完結する期間演出に対応した演出態様種別と、を選択可能に構成すると良い。このように構成することで、複数のパチンコ機１０の設置状況に応じて期間演出の演出態様を設定することができ、設置状況に応じて演出効果を高めることができる。

【３９２２】

また、本実施形態では、上述したＳＰタイム期間が到来することを遊技者に事前に報知するための演出期間としてＳＰタイム準備期間が設定されるように構成している。具体的には、電源投入からの経過時間がＳＰタイム期間の開始タイミングの２分前となってからＳＰタイム期間が設定されるまでの期間においてＳＰタイム準備期間が設定される。このＳＰタイム準備期間は、遊技者に対して、間もなくＳＰタイム期間が設定されることを分かり易く事前報知するものである。

【３９２３】

このＳＰタイム準備期間中は、第３図柄表示装置８１の表示画面の主表示領域Ｄｍでは、通常の演出期間にて実行される通常演出と同様の演出が実行されるものであって、その通常演出の実行画面にてＳＰタイム期間が設定されるまでの残期間（残時間）が表示される。このように構成することで、遊技者に対して、期間演出が実行されるまでの残時間を分かり易く把握させることが可能となり、例えば、期間演出が実行されるまでの残時間内に休憩を取ることができるため、遊技者に優しい遊技性を提供することができる。

【３９２４】

図４５５（ａ）に示した通り、パチンコ機１０に電源が投入されると、計時装置（ＲＴＣ）２９２に基づいて経過時間が計測される。そして、経過時間が８８分を経過すると、経過時間が９０分～９３分の間に設定される演出期間（ＳＰタイム期間）が到来することを遊技者に示すためのＳＰタイム準備期間が経過時間８８分～経過時間９０分の範囲内に設定される。そして、１回目の演出期間（ＳＰタイム期間）が終了すると、再度、通常演出が実行される演出期間が設定される。以降、経過時間に基づいて、ＳＰ準備期間、ＳＰタイム期間、通常期間が順に設定される。

【３９２５】

なお、経過時間に基づいて設定される各主演出期間は、後述した演出切替テーブル２２２ｂ（図４７１参照）に基づいて設定されるように構成している。つまり、演出切替テーブル２２２ｂには、計時装置２９２にて計時された情報に対応させて複数の演出態様が規定されており、選択された演出態様に基づく演出が実行されるよう構成している。

【３９２６】

次に、図４５５（ｂ）を参照して、電源投入からの経過時間に基づいて設定される各種演出期間と、その演出期間にて実行される演出の内容について説明をする。図４５５（ａ）を参照して上述した通り、本実施形態では、電源投入からの経過時間に基づいて通常期間、ＳＰタイム準備期間、ＳＰタイム期間の順で演出期間が繰り返し設定されるように構成しており、演出期間として通常期間が設定されている場合には、各パチンコ機１０にて実行される特別図柄抽選の結果を示すための通常演出（図４４９、図４５０参照）が実行される。

【３９２７】
そして、ＳＰタイム準備期間中は、通常期間中と同一の通常演出が実行される期間であるが、その表示画面の一部を用いて、間もなくＳＰタイム期間が到来することを遊技者に案内するための案内態様として「間もなくＳＰタイム突入」のコメントが表示される。また、ＳＰタイム準備期間の残時間が３０秒となった場合には、上述した案内態様に加え、その案内態様よりもＳＰタイム期間が到来するまでの残時間を具体的に示した残時間報知態様であるカウントダウン表示が実行される。
【３９２８】
このカウントダウン表示は、実際にＳＰタイム期間が設定されるまでの残時間を秒単位で示すための表示であって、計時装置２９２にて計時された時間情報に基づいて、ＳＰタイム期間が設定されるタイミングでカウントダウン表示が０秒となるように３０秒間のカウントダウン表示が実行される。
【３９２９】
このようにカウントダウン表示を実行することにより、ＳＰタイム期間中の期間演出（ＳＰタイム演出）が開始されるタイミングを見逃してしまい、複数のパチンコ機１０を用いた一体感のある演出を好適に体感することができない事態が発生することを抑制することができる。
【３９３０】
また、ＳＰタイム準備期間中は、第３図柄表示装置８１の表示画面の一部分（例えば、上部）に現在がＳＰタイム準備期間中であることを示す「ＳＰタイム準備中」の文字がテロップ表示される。このテロップ表示は、特別図柄変動が実行されている特図変動中画面でも、特別図柄変動が実行されていないデモ待機画面でも表示されるように構成している。これにより、遊技者が遊技を行っていないパチンコ機１０でも間もなくＳＰタイム期間が設定される（期間演出が実行される）ことを報知することができるため、期間演出中の遊技が行いたい遊技者が、期間演出が実行されるパチンコ機１０を容易に見つけ出すことができる。
【３９３１】
そして、ＳＰタイム期間が設定されると期間演出（ＳＰタイム演出）が実行される。本実施形態ではＳＰタイム演出として、特殊背景（図４５１参照）が表示されると共に、設定値を示唆するための設定示唆演出が他の演出期間よりも実行され易くなる演出が実行されるように構成している。このＳＰタイム期間中は、第３図柄表示装置８１の表示画面の一部分（例えば、上部）に現在がＳＰタイム期間中であることを示す「ＳＰタイム中」の文字がテロップ表示される（図４５１（ａ）の表示領域ＨＲ１参照）。
【３９３２】
次に、ＳＰタイム期間の終了タイミングと、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の終了タイミングと、実行される演出の内容と、の関係について図４５５（ｃ），（ｄ）を参照して説明する。上述した通り、ＳＰタイム期間は電源投入からの経過時間に基づいて設定されるものであり、特別図柄変動の実行の有無や、残時間に応じてその期間が可変するものでは無い。よって、特別図柄変動の実行中にＳＰタイム期間が終了する可能性がある。この場合、ＳＰタイム期間が終了したタイミング（通常期間が設定されたタイミング）において、通常演出を開始してしまうと、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出が急に切り替わってしまったと遊技者を困惑させてしまうという問題があった。また、ＳＰタイム期間が終了した時点において実行中の特別図柄変動が終了するまでの間、期間演出（ＳＰタイム演出）を継続させる（延長させる）ことも考えられるが、この場合、複数のパチンコ機１０にて一体感のある演出として実行される期間演出の終了タイミングが各パチンコ機１０の特別図柄変動の状況に応じて異なってしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。
【３９３３】
これに対して本実施形態では、ＳＰタイム期間の終了タイミングにて特別図柄変動が実行されている状態において、その特別図柄変動の残時間（残変動時間）を判別し、その残

変動時間の長さに応じて異なる演出態様を決定するように構成している。具体的には、ＳＰタイム期間の終了タイミングにおける残変動時間が所定時間未満（例えば、５秒未満）である場合には、ＳＰタイム期間の終了を示す表示態様を継続して表示し、残変動時間が所定時間以上（例えば、５秒以上）である場合には、その残変動時間が経過するまでの期間が特化ゾーン（図４５３（ｂ）参照）となり、設定示唆演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出が急に切り替わってしまう事態が発生することを抑制することができる。また、期間演出（ＳＰタイム演出）を長時間継続（延長）させてしまい、複数のパチンコ機１０にて一体感のある演出として実行される期間演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

【３９３４】

さらに、ＳＰタイム期間の終了タイミングにおいて実行中の特別図柄変動の残変動時間が所定時間（例えば、２０秒）以上である場合には、その残変動時間を用いて設定示唆演出が他の期間よりも実行され易い特化モードを設定することができるため、期間演出（ＳＰタイム演出）が実行されるＳＰタイム期間が終了するタイミング、即ち、遊技者に有利となる特典が付与される特定期間が終了するタイミングであって、従来であれば遊技者の遊技意欲が低下し得るタイミングであっても、特別図柄変動の残変動時間によっては遊技者に有利となる特典が付与される特化モードが設定されるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３９３５】

なお、この場合、ＳＰタイム期間が終了するタイミングを示すための終了情報と、実行中の特別図柄変動の残変動時間を示すための残変動時間情報と、を遊技者に報知可能に構成すると良い。このように構成することで、ＳＰタイム期間の終了時における特別図柄変動の残変動時間を、ＳＰタイム期間中に予測し易くすることができるため、遊技者に対して後に実行される演出の内容を予測させ易くすることができ、分かり易い遊技を提供することができる。また、ＳＰタイム期間の終了タイミングの直前に実行中の特別図柄変動が停止表示されることを遊技者が把握した場合には、次に実行される特別図柄変動の期間中にＳＰタイム期間が終了する可能性が高いことを遊技者が事前に認識できるため、次に実行される特別図柄変動の変動時間として長い変動時間が設定されることを期待する楽しみを提供することができる。

【３９３６】

さらに、特化モードが設定され易くするために、ＳＰタイム期間中に遊技を中断し、ＳＰタイム期間の終了間際に特別図柄変動が開始されるように調整をした遊技を遊技者に行わせることが可能となる。よって、ＳＰタイム期間中に多くの特別図柄抽選を実行することで設定示唆演出を多く実行させる遊技と、特化モードが設定され易くするためにＳＰタイム期間中に実行される特別図柄変動回数を減らし（ＳＰタイム期間中に設定示唆演出が実行され難く）、特化モード期間中に多くの設定示唆演出が実行させる遊技と、を遊技者に選択させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【３９３７】

次に、図４５６から図４５８を参照して、特別図柄変動の変動時間として、短い変動時間（例えば、１．５秒）が選択され易くなる高速変動モード中における演出内容について説明をする。本実施形態におけるパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態（時短状態、確変状態）のほうが、普通図柄の低確率状態（通常状態）よりも特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択され易くなるように構成している。

【３９３８】

より具体的に説明をすると、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態は、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態よりも電動役物６４０が開放し、第２入球口６４０へと球が入球し易くなるように構成している。つまり、普通図柄の高確率状態は、普通図柄の低確率状態よりも特別図柄抽選の実行権利を獲得し易くなるように構成している。特別図柄抽選の実行権利は所定数を上限に記憶可能（保留記憶可能）となるように構

成している。
【３９３９】
よって、普通図柄の高確率状態が設定されている間は、保留記憶数が上限に到達している状態で第２入球口６４０へと球が入球する事態、即ち、特別図柄抽選の実行権利を獲得可能な契機が成立したにも関わらず、新たな実行権利を記憶することが出来ない状態が発生し、遊技者に不快な思いをさせてしまうことを抑制するために、短い時間の特別図柄変動が選択され易くすることで、単位時間当たりに実行可能な特別図柄抽選の回数を増加させるように構成している。
【３９４０】
なお、普通図柄の低確率状態が設定されている状態、即ち、第２入球口６４０へと球を入球させ難い状態においても特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択され易くしてしまうと、特別図柄抽選の実行権利を獲得していない（保留記憶されていない）状態で特別図柄変動が終了してしまう事態が発生し易くなり、遊技者の遊技意欲が低下してしまうため、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されている状態のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている状態よりも短い変動時間の特別図柄変動が実行され易くしている。このように構成することで、単位時間当たりに実行可能な特別図柄抽選の回数を増加させ易くすることができると共に、特別図柄変動が実行されていない期間が無用に長くなり遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【３９４１】
加えて、本実施形態では普通図柄の高確率状態が設定されている状態において、大当たり遊技が終了してから所定期間（特別図柄変動が８０回実行される期間）が経過した場合のほうが、所定期間が経過していない場合よりもさらに短い変動時間が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態（時短状態、確変状態）が設定された場合において、大当たり遊技終了直後から短時間の特別図柄変動が実行されることにより短期間で複数回の大当たり遊技が実行されてしまい遊技者に過剰に特典（賞球）が付与されてしまうことを抑制することができる。
【３９４２】
また、本実施形態では遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定された場合には、確変状態が次の大当たり遊技が実行されるまで継続する遊技仕様でパチンコ機１０が構成されているため、確変状態が設定された場合には、特別図柄の高確率状態が大当たり当選するまで継続することが確定する。この状態において特別図柄抽選で大当たり当選しない期間が長くなると、遊技者に対して無駄に時間を掛けさせた遊技を実行させることになり、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
【３９４３】
これに対して、本実施形態では、確変状態が設定されてから特別図柄抽選が８０回実行された場合、即ち、確変状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選すること無く、所定期間が経過した場合には、所定期間が経過するよりも前の期間（確変状態が設定されてから特別図柄抽選が８０回実行されるまでの期間）と比較して、特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態である確変状態が無用に長時間継続することを抑制することができる。
【３９４４】
図４５６（ａ）は、確変状態が設定されてから所定期間（特別図柄抽選が８０回実行される期間）が経過した場合に設定される高速変動期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図４５６（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ１には、特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択され易い高速変動期間中であることを示すための案内態様として「高速変動中」の文字がテロップ表示される。そして、副表示領域Ｄｓの小領域Ｄｓ２には、特別図柄変動が短変動となることを示すための態様として「スピードアップ」のセリフをキャラクタＪ０が発している表示態様が表示される。このように高速変動期間が設定されたことを遊技者に案内することにより、特別図柄変動の変動時間が急に短くな

り遊技者が困惑してしまう事態が発生することを抑制することができる。
【３９４５】
図４５６（ａ）に示した図では、高速変動期間が設定されている状態（確変状態設定後における８１回目の特別図柄変動が開始される状態）において高速変動期間が設定されていることを遊技者に報知するための表示画面を示しているが、高速変動期間への移行に関する情報を遊技者に報知するタイミングはこれに限ること無く、例えば、確変状態設定後における７５回目の特別図柄変動が開始される場合、即ち、高速変動期間へと移行する（高速変動期間が設定される）よりも所定期間前のタイミングにて、間もなく高速変動期間へと移行することを遊技者に事前に報知するように構成しても良い。このように構成することで、高速変動期間への突入を遊技者が事前に把握することができるため、特別図柄変動の変動時間が急に短くなり遊技者が困惑してしまう事態が発生することを抑制することができる。
【３９４６】
なお、高速変動期間へと移行することを事前に遊技者に報知可能な事前報知構成を用いた場合には、例えば、特図保留を先読みし、その先読み結果に基づいて高速変動期間へと移行することが確定した場合に事前報知を実行するように構成すると良い。具体的には、高速変動期間への移行条件（８０回の特別図柄抽選の実行）が成立することを、特図保留の先読み結果に基づいて判別し、高速変動期間への移行条件が成立すると事前判別した場合（移行条件が成立するまでに実行される特別図柄抽選の結果が全部外れであると事前判別した場合）に、高速変動期間への移行を報知可能に構成しても良い。
【３９４７】
このように構成することで、高速変動期間へと移行し得ることを遊技者に報知（事前報知）したにも関わらず、高速変動期間が設定されない事態（大当たり当選する事態）が発生することを抑制することができる。
【３９４８】
また、本実施形態では、高速変動期間中は他の期間よりも短い変動時間（例えば１．５秒～１２秒）を設定可能に構成しており、対応する特別図柄抽選の結果や、取得した変動パターンの種別に応じて異なる変動時間が選択されるように構成している。このように構成することで、高速変動期間中において実行される特別図柄変動に対しても当たり期待度を異ならせた変動演出（変動時間に対応する変動演出）を実行することが可能となる。
【３９４９】
ここで、例えば、特別図柄変動として短時間（例えば、変動時間１．５秒）の変動パターンが選択され易い高速変動期間が設定されてから実行される１回目の特別図柄変動として短時間以外の変動パターン（例えば、変動時間６秒）が選択された場合には、図４５６（ａ）に示した表示画面が表示された状態、即ち、高速変動期間に移行したことを遊技者に報知した状態において高速変動（１．５秒変動）が実行されない状況が発生する。
【３９５０】
つまり、本実施形態では、高速変動期間中であっても、選択される変動パターンに応じて遊技者に対して大当たり当選を期待させる変動演出を実行するために、異なる長さの変動時間（例えば、６秒や１２秒）を選択可能に構成していることから、上述した状況（高速変動期間に移行したことを遊技者に報知した状態において高速変動（１．５秒変動）が実行されない状況）が発生し得る。この場合、特別図柄の高速変動が実行されると報知したにも関わらず、特別図柄の高速変動が実行されないため、パチンコ機１０が故障しているのでは？と遊技者に不信感を与えてしまい、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
【３９５１】
これに対して、本実施形態では、高速変動期間が設定されてから１回目の特別図柄変動が実行される場合に、その特別図柄変動の変動パターンを判別可能に構成し、その判別結果に基づいて高速変動期間が設定されたこと（高速変動期間へと移行したこと）を報知するタイミングを異ならせるように構成している。具体的には、高速変動期間が設定されて

から１回目の特別図柄変動が高速変動（１．５秒変動）では無い場合には、高速変動期間が設定されたことを報知しないように構成している。

【３９５２】

このように構成することで、高速変動期間が設定されたことを報知したにも関わらず、特別図柄の高速変動が実行されないことにより発生する不具合を抑制することができる。

【３９５３】

加えて、本実施形態では、高速変動期間が設定されてから１回目の特別図柄抽選で大当たり当選した場合、即ち、１回目の特別図柄変動が大当たり変動である場合には、その大当たり変動の変動時間（例えば、１２秒）を用いて、疑似的に複数回の特別図柄変動（変動演出）を実行するように構成している。具体的には、１２秒間の特別図柄変動に対して、疑似高速変動（１．５秒）を４回実行した後に、６秒間の大当たり変動を実行するように構成している。

【３９５４】

このように構成することで、高速変動期間が設定されてから１回目の特別図柄抽選で大当たり当選した場合であっても、第３図柄表示装置８１の表示画面にて複数回（４回）の疑似高速変動が実行された後に、疑似大当たり変動（６秒）が実行されることになる。よって、遊技者に対して高速変動期間が設定されたことを分かり易く報知することができると共に、高速変動期間中に特別図柄の高速変動が実行されたと思わせることができる。

【３９５５】

ここで、図４５６（ｂ）を参照して、高速変動期間が設定されてから１回目の特別図柄変動が高速変動（１．５秒）以外であった場合に表示される表示内容について説明をする。図４５６（ｂ）は、確変状態中における８１回目の特別図柄変動（高速変動期間が設定される特別図柄変動）にて、高速変動（１．５秒）以外の変動時間（６秒）が選択された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【３９５６】

図４５６（ｂ）に示した通り、高速変動期間が設定されてから最初に実行される特別図柄変動が高速変動（１．５秒変動）では無い場合には、高速変動期間が設定されたことを遊技者に報知する表示態様（図４５６（ａ）参照）に代えて、高速変動期間が間もなく設定されることを遊技者に案内するための案内態様として表示領域ＨＲ１に「高速変動準備中」の文字がテロップ表示される。

【３９５７】

このように、実際には高速変動期間へと移行している場合であっても、最初に高速変動が実行されるまでは「高速変動準備中」と表示することにより、高速変動期間が設定されたことを報知したにも関わらず、特別図柄の高速変動が実行されないことにより発生する不具合を抑制することができる。なお、図４５６（ｂ）に示した案内態様を、実際に高速変動期間が設定されるよりも前の時点から表示するように構成しても良い。

【３９５８】

さらに、図４５６（ｂ）に示した状況は、高速変動期間が設定されてから１回目の特別図柄変動にて高速変動以外の変動パターンが設定された場合にのみ発生する状況であるため、この状況が発生した場合（「高速変動準備中」のテロップ表示が実行されている場合）には設定示唆演出が他の高速変動期間中よりも実行され易くなるように構成しても良い。このように、特定の変動パターンが選択され易い特定期間において、特定の変動パターン以外の変動パターンが選択された場合に、特定の変動パターンが選択された場合よりも、遊技者に付与され易い特典を設けることにより、何れの変動パターンが選択された場合であっても遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【３９５９】

次に、図４５７を参照して、高速変動期間が設定されてから１回目の特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図４５７（ａ）は、確変状態中における８１回目の特別図柄変動（高速変動期間が設定される特別図柄変動）にて、大当たり変動（１２秒）が選択された場合に実行される疑似高速変動演出（１．５秒）

の表示画面の一例を示した図であり、図４５７（ｂ）は、疑似高速変動終了後に実行される疑似当たり変動演出（６秒）の表示画面の一例を示した図である。

【３９６０】

図４５７（ａ）に示した通り、高速変動期間が設定されてから１回目の特別図柄変動が、変動時間１２秒の大当たり変動である場合には、１．５秒の疑似高速変動演出が４回実行された後、６秒の疑似当たり変動演出が実行されるように構成している。つまり、１２秒の特別図柄変動が１回実行される期間に対して、１．５秒の疑似変動が４回、６秒の疑似変動が１回実行されたと遊技者に思わせるように疑似変動演出が実行されるように構成している。

【３９６１】

よって、図４５７（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ１には、図４５６（ａ）と同様に「高速変動中」の文字がテロップ表示される。そして、１．５秒経過後に疑似的に第３図柄変動が疑似停止表示（図では、第３図柄の左右に波線を付して表示）される。つまり、実際に１．５秒の高速変動が実行された場合に対して、第３図柄の停止表示態様を若干（遊技者が容易に識別することが困難な程度）異ならせている以外は同一の変動演出が実行される。

【３９６２】

なお、本実施形態では、実際の特別図柄変動が停止表示されていない期間において第３図柄を完全に停止表示させてしまうと遊技者が混乱してしまう虞があるため、疑似停止表示するように構成しているが、これに限ること無く、疑似高速変動演出の停止タイミングにおいて、第３図柄を完全に停止させた停止表示態様を表示するように構成しても良く、この場合、主表示領域Ｄｍの中央付近にて変動している図柄として第３図柄（特別図柄の変動状況に対応させて変動表示させる図柄）に代えて、演出用の演出図柄を用いるように構成し、実際の第３図柄は異なる領域（例えば、第３図柄表示装置８１の表示面以外の領域）にて変動表示されるように構成しても良い。

【３９６３】

そして、疑似高速変動演出（４回）が終了すると、次に、図４５７（ｂ）に示した通り、６秒間の疑似当たり変動演出が実行される。よって、実際には１回の特別図柄変動が実行されるだけの期間に対して、疑似的に５回分の変動演出を実行可能となるため、遊技者に対して、高速変動期間が設定された場合に、高速変動演出（疑似高速変動演出）を確実に実行することができる。また、６秒間に渡って４回の疑似高速変動が実行されるため、表示領域ＨＲ１に表示される「高速変動中」の文字を遊技者が認識するための時間を確保することができる。

【３９６４】

なお、図４５７に示した通り、本実施形態では、疑似高速変動演出を４回実行するように構成しているが、疑似高速変動演出の実行回数はこれに限ること無く、例えば、実行回数が３回以下や、４回よりも多くなるように疑似高速変動演出を実行するように構成して良い。また、高速変動以外の変動パターンとして複数の変動時間（例えば、１５秒、２０秒）を選択可能に構成している場合には、選択された変動パターンに対応する変動時間の長さに応じて疑似高速変動演出の実行回数や演出内容を決定するように構成すると良い。

【３９６５】

次に、図４５８を参照して、本実施形態における高速変動期間が設定される場合において実行される演出の流れについて説明をする。図４５８（ａ－１）は、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合における特別図柄変動回数（特別図柄抽選回数）と、選択される変動時間との関係性を示した図であって、高速変動期間中に高速変動（１．５秒）が実行された場合を示した図であり、図４５８（ａ－２）は、図４５８（ａ－１）に示した状況で設定される演出モードの推移を示した図である。図４５８（ｂ－１）は、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合における特別図柄変動回数（特別図柄抽選回数）と、選択される変動時間との関係性を示した図であって、高速変動期間の１回目に非高速変動（６秒）が実行された場合を示した図であり、図４５８（ｂ－２）は、図４５８（

ｂ－１）に示した状況で設定される演出モードの推移を示した図である。図４５８（ｃ－１）は、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合における特別図柄変動回数（特別図柄抽選回数）と、選択される変動時間との関係性を示した図であって、高速変動期間の１回目に大当たり変動（１２秒）が実行された場合を示した図であり、図４５８（ｃ－２）は、図４５８（ｃ－１）に示した状況で設定される演出モードの推移を示した図である。

【３９６６】

図４５８（ａ－１）に示した通り、本実施形態では確変状態が設定されてから特別図柄変動が８０回実行されるまでの期間（確変第１期間）と、８１回以降の特別図柄変動が実行される期間（確変第２期間）と、で特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される変動パターンテーブルを異ならせるように構成しており、確変第１期間においては、通常状態が設定されている場合よりは短い変動時間であるが、後述する確変第２期間中よりも比較的長い変動時間が選択され易い変動パターンテーブルが参照され、確変第２期間においては、確変第１期間中よりも短い変動時間が選択され易い変動パターンテーブルが参照されるように構成している。なお、各期間において参照される変動パターンテーブルの詳細については、図４６７を参照して後述する。

【３９６７】

つまり、確変状態が設定されてから所定期間が経過するまでの確変第１期間は、所定期間が経過した後の確変第２期間よりも比較的長い変動時間で特別図柄変動が実行されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された直後から確変第２期間と同様の変動時間が選択される場合に比べて、大当たり遊技間を長くすることができる。よって、短時間で複数回の大当たり遊技が実行されることにより、短時間で遊技者に過剰に特典（賞球）を付与してしまうことを抑制することができる。換言すれば、遊技者に有利な遊技状況（確変状態）が短時間で終了してしまうことを抑制することができる。

【３９６８】

図４５８（ａ－２）に示した通り、確変第２期間（８１回目以降の特別図柄変動期間）にて高速変動（１．５秒）が実行される場合には、８１回目の特別図柄変動の開始タイミングにて高速変動期間が設定されることを遊技者に報知するための案内態様（図４５６（ａ）参照）が表示される。この高速変動期間は特別図柄変動が１０００回実行されるまでの間設定されるため、実質、次回の大当たりに当選するまで特別図柄変動が高速変動することになる。よって、特別図柄の高確率状態である確変状態が設定されたにも関わらず、特別図柄抽選で大当たり当選すること無く８０回以上の特別図柄抽選が実行された遊技者に対して、単位時間当たりの特別図柄抽選回数を増加させることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３９６９】

また、図４５８（ｂ－１）は、確変第２期間における最初の特別図柄変動（高速変動期間における１回目の特別図柄変動）、即ち、８１回転目の特別図柄変動の変動パターンが変動時間６秒の外れ変動であり、８２回転目に高速変動（１．５秒）が実行されるパターンを示している。

【３９７０】

この場合、図４５８（ｂ－２）に示した通り、８１回転目の特別図柄変動開始タイミングで高速変動期間が設定されることを遊技者に報知するための案内態様（図４５６（ａ）参照）を表示してしまうと、高速変動期間に突入したにも関わらず、高速変動が実行される遊技者に違和感を与えてしまう虞があるため、高速変動期間が設定されてから実際に高速変動が実行されるまでの間（８２回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間）、間もなく高速変動期間が設定される（高速変動期間へと移行する）ことを遊技者に案内するための準備報知として事前案内態様（図４５６（ｂ）参照）が表示される。そして、８２回目の特別図柄変動開始タイミング、即ち、高速変動期間が設定されてから最初に高速変動が実行されるタイミングにて高速変動期間が設定されることを遊技者に報知するための案

内態様（図４５６（ａ）参照）が表示される。
【３９７１】
これにより、高速変動期間への突入報知が、実際に高速変動が実行されるタイミングに合わせて実行されるため、遊技者に分かり易い報知をすることができる。なお、本実施形態では、高速変動期間が設定されてから実際に高速変動が実行されるまでの期間を用いて準備報知を行うように構成し、遊技者に対して高速変動が急に実行されてしまうことで特別図柄抽選の結果を把握し難くなる事態の発生を抑制しているが、これに限ること無く、高速変動期間が設定されてから実際に高速変動が実行されるまでの期間は、確変第１期間と同一の変動演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングから高速変動期間へと突入報知が実行されるのかを遊技者に分かり難くすることができる。
【３９７２】
次に、図４５８（Ｃ－１）は、確変第２期間における最初の特別図柄変動（高速変動期間における１回目の特別図柄変動）、即ち、８１回転目の特別図柄変動の変動パターンが変動時間１２秒の大当たり変動であるパターンを示している。
【３９７３】
この場合、図４５８（ｃ－２）に示した通り、８１回転目の特別図柄変動開始タイミングで高速変動期間が設定されることを遊技者に報知するための案内態様（図４５６（ａ）参照）を表示し、８１回転目の特別図柄変動期間（１２秒）を用いて、疑似変動演出が実行される。具体的には、前半の６秒間を用いて疑似的に高速変動演出（図４５７（ａ）参照）を４回実行し、後半の６秒間を用いて疑似的に大当たり変動演出（図４５７（ｂ）参照）を実行する。つまり、１２秒間の特別図柄変動１回の変動期間中に、４回の高速変動（１．５秒）と、１回の大当たり変動（６秒）が実行されたかのような疑似変動演出を実行し、１２秒の特別図柄変動（大当たり変動）が停止表示された場合に大当たり遊技が実行される。
【３９７４】
このように構成することで、確変第２期間における最初の特別図柄変動が大当たり変動である場合も、確変第２期間における変動演出（高速変動演出）を遊技者に体感させることができるため、演出効果を高めることができる。
【３９７５】
なお、本実施形態では、確変第２期間の最初の特別図柄変動の変動パターンに基づいて上述した通り、高速変動期間の突入報知タイミングを異ならせるように構成しているが、これ以外の構成を用いても良く、例えば、確変第２期間の最初の特別図柄変動（８１回目の特別図柄変動）に加え、事前判別の結果、８２回目の特別図柄変動も変動時間が６秒の外れ変動であると判別した場合には、８１回目の特別図柄変動と８２回目の特別図柄変動との合算時間である１２秒間を用いて、疑似高速変動演出を８回実行するように構成し、８１回目の特別図柄変動の開始タイミングにて高速変動期間に突入したことを遊技者に案内するための案内報知（図４５６（ａ）参照）を実行するように構成しても良い。
【３９７６】
また、確変第２期間の最初の特別図柄変動（８１回目の特別図柄変動）の変動期間中における特定タイミングにて案内報知を実行するように構成しても良く、例えば、８１回目の特別図柄変動の変動時間が長時間（例えば、３０秒）である場合に、最初の２４秒間は、確変第１期間と同様の変動演出を実行し、残りの６秒間にて疑似高速変動演出を４回実行するように構成し、８１回目の特別図柄変動が開始されてから２４秒後に案内報知を実行するように構成しても良い。このように特別図柄変動中の特定タイミングにて案内報知を実行可能に構成することで、疑似高速変動演出の回数を任意に設定することができるため、無用に疑似高速変動演出が多く実行されてしまうことを抑制することができる。
【３９７７】
本実施形態では、確変第２期間が設定された場合において高速変動期間に突入したことを遊技者に案内するための案内報知を実行する構成を用いているが、これに限ること無く

、例えば、確変第１期間の終盤（７９回目や８０回目の特別図柄変動）において短い変動時間が選択された場合に、その特別図柄変動の開始タイミングにて高速変動期間に突入したことを報知するための案内報知を実行するように構成しても良い。

【３９７８】

このように、実際に変動パターンを選択する際に参照される変動パターンテーブルが切り替わるタイミングでは無く、特別図柄変動の変動時間として第１変動時間が選択され易い状態から第１変動時間とは異なる第２変動時間が選択され易くなる条件が成立し易い状態、或いは、成立した状態において、第２変動時間、或いは、第１変動時間よりも第２変動時間に近似する変動時間が選択されたことに基づいて第２変動時間が選択され易い期間に突入したことを遊技者に報知することで、報知内容と実際の特別図柄変動時間とが合致し、遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。

【３９７９】

さらに、本実施形態では、高速変動モードが設定された状態において高速変動モードに突入したことを遊技者に案内するための案内報知を実行するタイミングを遅延した場合に、間もなく高速変動モードが設定されることを示すための準備報知を実行するように構成しているが、これに限ること無く、高速変動モードが設定されたタイミングで高速変動モードに突入したことを遊技者に案内するための案内報知が実行される場合において、高速変動モードが設定されるよりも前に準備報知を実行するように構成しても良い。

【３９８０】

次に、図４５９から図４６１を参照して、本実施形態におけるパチンコ機１０にて実行される大当たり遊技中の演出内容について説明をする。本実施形態では、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出として、大当たり遊技の進行度合いを遊技者に示すための基本演出を実行する。この基本演出の内容については図４５９（ａ）を参照して後述する。さらに、遊技者に有利な状態（時短状態、確変状態、大当たり遊技中）が継続している有利期間中に払い出された賞球数の量が所定数（２００個単位）に到達した場合に、遊技者を祝福するための演出として所定数獲得演出を実行する。この所定数獲得演出の内容については、図４５９（ｂ）を参照して後述する。さらに、この所定数獲得演出が実行される際に所定条件（ラウンド数と、賞球数との関係が特定条件を満たした場合）に追加特典を付与するための追加特典演出を実行する。この追加特典演出の内容については図４６０を参照して後述する。加えて、大当たり遊技の終了画面（エンディング画面）にて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態や、設定値を示唆する終了画面演出を実行する。この終了画面演出は、大当たり遊技が実行されるタイミング（期間演出と重複しているか否か）に応じて演出態様を異ならせるように構成しており、詳細な内容については、図４６１を参照して後述する。

【３９８１】

まず、図４５９（ａ）を参照して、大当たり遊技中における基本演出の内容について説明をする。図４５９（ａ）は、大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。図４５９（ａ）に示した通り、大当たり遊技中は、主表示領域Ｄｍの左上側に表示領域ＨＲ１１、表示領域ＨＲ１２が形成される。表示領域ＨＲ１１は、現在のラウンド数を示すための表示領域であって、ラウンド数報知態様として、現在のラウンド数（図では「２」を表示）が表示されている。つまり、図４５９（ａ）に示した表示画面は、大当たり遊技の２ラウンド目が実行されている状態の表示画面である。なお、本実施形態では、ラウンド数報知態様として現在のラウンド数のみを表示するように構成している。

【３９８２】

よって、今回の大当たり遊技が何ラウンド目まで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができるが、これに限ること無く、表示領域ＨＲ１１に最大ラウンド数、即ち、今回の大当たり遊技にて実行されるラウンド数（ラウンド遊技の数）も報知可能に構成しても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技がどこまで継続するのかを分かり易く報知することができるため、安心して大当たり遊技を実行されることができる。なお、この場合、今回の大当たり遊技にて実行されるラウンド数の最大値（例えば、１０ラウン

ド）の一部（例えば５ラウンド）を最大ラウンド数として表示しておき、大当たり遊技中に更新条件（例えば、４ラウンド目が終了した場合に成立する更新条件）が成立したことに基づいて、最大ラウンド数を１０ラウンドへと更新表示するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して意外性のある演出を実行することができる。

【３９８３】

表示領域ＨＲ１２は、今回の大当たり遊技中に獲得した賞球数を示すための表示領域であって、大当たり遊技中賞球数報知態様として、今回の大当たり遊技中に獲得した賞球数（図では「２５５ＧＥＴ」を表示）が表示されている。つまり、図４５９（ａ）に示した表示画面は、２ラウンド目の途中であって、今回の大当たり遊技中に２５５個の賞球が払い出された状態の表示画面である。この表示領域ＨＲ１２においても、今回の大当たり遊技にて想定される想定総賞球数、即ち、今回の大当たり遊技にて実行されるラウンド数の最大値と、１回のラウンド遊技にて獲得可能な賞球数とに基づいて算出した総賞球数を予め表示画面に表示するように構成しても良い。このように構成することで、今回の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数を事前に把握することができると共に、実際に獲得した賞球数が、想定される賞球数よりも多いか少ないかを遊技者が分析することが可能となる。よって、想定される賞球数よりも実際に獲得した賞球数のほうが多い場合には、遊技者により有利なパチンコ機１０であると考え、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、想定される賞球数のほうが実際に獲得した賞球数よりも多い場合には、他のパチンコ機１０への移動も考えながら今後の遊技を遊技者に検討させることができる。

【３９８４】

主表示領域Ｄｍの右上側には、表示領域ＨＲ１３が形成され、大当たり当選した場合に停止表示された第３図柄の組合せが表示されている。つまり、表示領域ＨＲ１３には、大当たり図柄の履歴（図では「６６６」を表示）が表示されている。表示領域ＨＲ１３の下方には、表示領域ＨＲ１４と、表示領域ＨＲ１５が形成され、有利期間において払い出された賞球の総獲得量を示す総獲得賞球報知態様として表示領域ＨＲ１４に「９６０」が表示されている。この総獲得賞球数とは、遊技者に有利な状態（時短状態、確変状態、大当たり遊技中）が継続している有利期間中に払出制御装置１１１から払い出された賞球の総数を示すものであり、例えば、大当たり遊技（１回目）の終了後に確変状態が設定され、その確変状態中に大当たり当選し、再度大当たり遊技（２回目）が実行された場合には、２回目の大当たり遊技中に表示される総獲得賞球報知態様として、１回目の大当たり遊技で払い出された賞球数と、確変状態中に払い出された賞球数と、２回目の大当たり遊技中に払い出された賞球数との合算値を示す情報が表示される。

【３９８５】

このように構成することで、有利期間中に大当たり遊技が複数回実行された場合には、その複数回の大当たり遊技にて払い出された賞球数が合算して表示されるため、１回の大当たり遊技では獲得し得ない量の賞球数を表示することが可能となる。よって、有利期間を長時間継続させた遊技者に対して、多くの賞球数が表示されることで優越感を提供することができる。

【３９８６】

本実施形態では、有利期間中に払い出された全ての賞球数、即ち、確変状態や時短状態中に一般入球口６３や第１入球口６４や第２入球口６４０等に球が入球したことに基づいて払い出された賞球数も加算して総獲得賞球数が表示されるように構成しているため、大当たりに当選すること無く確変状態が長時間経過した場合に総獲得賞球数を多くすることができるため、確変状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選しない期間が長く継続している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３９８７】

なお、総獲得賞球数に加算される賞球数を有利期間中に実行された大当たり遊技中に払い出された賞球数のみとするように構成しても良い。これにより、大当たり遊技中に払い出された賞球数の合算値を遊技者に容易に把握させることができる。

【３９８８】

さらに、本実施形態では、払出制御装置１１１により実際に払い出された賞球数を表示可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、払出制御装置１１１によって払い出されることが確定した賞球数、即ち、主制御装置１１０から払出制御装置１１１へと賞球を払い出すための払出指示（払出コマンド）が出力されることに基づいて賞球数を加算させるように構成しても良い。この場合、実際に賞球が払い出された後に賞球数を加算表示させる場合に比べて、賞球の払出条件が成立（入球口へと球が入球したことを検知）してから賞球数を加算表示させるまでのタイムラグを少なくすることができるため、遊技盤１３上の球の流下状況（各入球口（入賞口）への球の入球（入賞）状況）を注視している遊技者に対して、違和感を与える事無く総獲得賞球数を加算表示させることができる。

【３９８９】

また、本実施形態では、賞球数に基づく表示を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、賞球数から球の発射数を差し引いた数、即ち、遊技者の持ち玉の増加分に対応する球数を表示可能に構成しても良い。このように構成することで、実際に増加した分の球量を遊技者に分かり易く報知することができる。

【３９９０】

また、表示領域ＨＲ１５には、有利期間中における大当たり遊技の実行回数（連チャン回数）を示すための連チャン回数表示態様として「２回目」が表示されている。つまり、図４５９（ａ）は、有利期間中における２回目（２連チャン目）の大当たり遊技中における表示画面を示している。

【３９９１】

なお、本実施形態では、有利期間中に実行された全ての大当たり遊技回数を連チャン回数として加算表示するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、複数種類の大当たり遊技を実行可能なパチンコ機１０において、遊技者に付与可能な特典の量が所定量以上である大当たり遊技（５ラウンド以上の大当たり遊技）の実行回数のみを加算表示するように構成しても良い。また、連チャン回数表示態様に対して、実行済の大当たり遊技の内容を示す情報を追加して表示するように構成しても良い。

【３９９２】

以上、図４５９（ａ）を参照して、大当たり遊技中に表示画面に表示される基本演出（基本表示）の内容について説明をしたが、上述した基本演出の各要素を示す情報に関わる表示態様を大当たり遊技中以外の期間、例えば、有利期間中であって大当たり遊技が実行されていない期間（特別図柄変動を実行可能な期間）において、上述した基本演出の各要素のうち、総獲得賞球数を示す情報に関わる表示態様を表示するように構成しても良い。

【３９９３】

次に、図４５９（ｂ）を参照して、大当たり遊技中に実行される所定数獲得演出の演出内容について説明をする。本実施形態では大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出として、大当たり遊技のオープニング期間に対応して実行されるオープニング演出と、大当たり遊技のラウンド遊技期間に対応して実行されるラウンド演出と、大当たり遊技のエンディング期間に対応して実行されるエンディング演出と、を少なくとも実行可能に構成している。

【３９９４】

そして、ラウンド演出が実行される期間であるラウンド遊技期間は、大当たり遊技中において可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと球を入賞させることが可能な期間である。本実施形態では、このラウンド遊技期間中に実行されるラウンド演出の一部で、有利期間中に獲得した総獲得賞球数が所定数に到達したことを祝福するための所定数獲得演出を実行可能に構成している。具体的には、ラウンド遊技が開始されるタイミングにおいて、既に獲得済みの総獲得賞球数を読み出し、今回実行されるラウンド遊技中に総獲得賞球数が所定数に到達し得るかを判別する。そして所定数に到達し得ると判別した場合に、所定数獲得演出に対応させたラウンド演出の演出態様を決定する。このように、実際に総獲得賞球数が所定数に到達するよりも前に、総獲得賞球数が所定数に到達し得るタイミングを判別することで、次に実行されるラウンド遊技中に所定数獲得演出を実行する必要がある

か否かを特定することが可能となる。
【３９９５】
よって、ラウンド演出の演出態様を決定する際に、所定数獲得演出の有無に対応させた演出態様を決定し易くすることができる。
【３９９６】
図４５９（ｂ）に示した通り、所定数獲得演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの略中央にてウサギを模したキャラクタ８１０がプラカード８１１を持って登場する演出態様が表示される。そして、総獲得賞球数が所定個数（図では１０００個）に到達した場合に、プラカード８１１を上に掲げ「１０００」と表示された表示面が表示される。
【３９９７】
つまり、所定数獲得演出が実行され得るラウンド遊技に対応したラウンド演出では、キャラクタ８１０が登場する演出が予め実行されるため、遊技者に対して違和感を与えることなく所定数獲得演出（「１０００」の文字が記されたプラカード８１１を掲げる演出）を実行することができる。また、所定数獲得演出が実行され得ないラウンド遊技を特定することが可能となるため、例えば、所定数獲得演出が実行され得ないラウンド遊技に対応したラウンド演出の演出態様として、キャラクタ８１０が登場しない演出態様を決定することができるため、ラウンド演出のバリエーションを増加させることで演出効果を高めることができる。
【３９９８】
さらに、本実施形態では、所定数獲得演出にて表示される総獲得賞球数と、所定数獲得演出が実行されるラウンド数との組合せに応じて追加特典が付与される追加特典演出を実行可能に構成しており、図４５９（ｂ）に示した例によれば、ラウンド数が「３」、総獲得賞球数が「１０００」の組合せが追加特典演出の実行条件を満たしているため、追加特典演出が実行されることを示唆するための宝袋８１１ａがプラカード８１１と連結して表示されている。
【３９９９】
その後、図４６０（ａ）に示した通り、宝袋８１１ａの中身として追加特典を示すための追加特典態様として「確」の文字が付されたボール８１２が出現する追加特典演出が実行される。この「確」の文字が付されたボール８１２で示される追加特典態様は、今回の大当たり遊技終了後に遊技者に有利な有利遊技状態である確変状態が設定されることを示すものである。なお、本実施形態では、追加特典態様として様々な種別の特典を遊技者に付与可能に構成しており、その内容については図４６０（ｂ）を参照して後述する。
【４０００】
このように、大当たり遊技のラウンド数と、総獲得賞球数との組合せに応じて追加特典を遊技者に付与するか否かを決定することで、遊技者に対して追加特典遊技が実行されるタイミングを分かり難くすることができるため、大当たり遊技中の各ラウンド演出に対して、追加特典演出が実行されることを期待させることができる。
【４００１】
また、本実施形態では、少なくとも所定数獲得演出が実行されるラウンド演出中に追加特典演出を実行可能に構成しているため、遊技者に対して大当たり遊技中に多くの球を入賞させようと意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、本実施形態では総獲得賞球数として確変状態や時短状態が設定されている状態において各入球口へと球を入球させた場合に払い出される賞球数も加算するように構成しているため、例えば、大当たり遊技が実行されるまで（特別図柄抽選で大当たり当選するまで）に、総獲得賞球数を調整することが可能となる。
【４００２】
よって、特別図柄抽選の結果が大当たりである可能性が高い変動演出が実行されている間、或いは、特別図柄の保留記憶数が上限数である間といった、従来であれば遊技者が遊技（球の発射）を一時的に中断し易い期間においても、総獲得賞球数を調整することを目的として、継続して遊技を行わせ易くすることができ、遊技の稼働を向上させることがで

きる。
【４００３】
また、この場合、大当たり遊技中に追加特典演出が実行され易い状況を、大当たり遊技が実行されるよりも前に遊技者に案内可能な案内演出を実行可能に構成すると良く、例えば、確変状態や時短状態における特別図柄変動期間中に総獲得賞球数を表示するように構成し、大当たり遊技が開始されるタイミングにおける総獲得賞球数が特定範囲である場合に、追加特典演出が実行され易くなることを遊技者に報知するように構成すると良い。より具体的には、総獲得賞球数が１０００個に到達するタイミングが大当たり遊技の１ラウンド目である場合に追加特典演出が実行されるように規定されている場合において、大当たり遊技が実行されるよりも前である特別図柄変動期間中において、総獲得賞球数が「９１０～９９０個」の範囲で大当たり遊技が実行されることにより、追加特典演出が実行され易くなることを報知するように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技が開始されるまでの期間を用いて総獲得賞球数を増加させるための遊技を遊技者に行わせることができる。
【４００４】
なお、上述した追加特典演出が実行され易くするための案内報知を大当たり遊技中に実行しても良い。このように構成することで、追加特典演出が実行されるラウンド数と総獲得賞球数との組合せが創出されるように、ラウンド遊技中に球を可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと入賞させない（これ以上賞球が払い出されない）ように遊技を行うという斬新な遊技性を提供することができる。また、ラウンド遊技間に設定されるインターバル期間中に賞球数を増加させるための遊技を行わせることで遊技の稼働を向上させることができる。
【４００５】
ここで、追加特典演出中に遊技者に付与される特典の種別について図４６０（ｂ）を参照して説明をする。上述した図４６０（ａ）に示した表示画面では、追加特典態様として「確」の文字が付されたボール８１２が表示され、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定されることを示した態様（確変昇格態様）を表示しているが、それ以外に、「１０」の文字が付されたボール８１２が表示された場合には、今回の大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数が遊技者に最も有利なラウンド数である「１０ラウンド」であることを示した態様（ラウンド昇格態様）や、「高」の文字が付されたボール８１２が表示された場合には、パチンコ機１０に設定されている設定値が遊技者に有利な設定値（高設定）であることを示した態様（高設定報知態様）や、「連」の文字が付されたボール８１２が表示された場合には、獲得済みの特別図柄の保留記憶（特図保留）内に抽選結果が大当たりであることを示す情報が含まれていることを示した態様（保留連態様）を設定可能に構成している。
【４００６】
このように追加特典態様として複数の種別を設定可能に構成することにより、追加特典演出の実行条件が成立したにも関わらず、遊技者に付与すべき特典が存在しない事態が発生することを抑制することができる。なお、本実施形態では、追加特典演出が実行された場合に遊技者に付与される追加特典として、遊技者に有利な遊技状況を示すための特典のみを対象としているが、これに限ること無く、例えば、追加特典演出が実行された場合にのみ遊技者に提供可能な特典画像を付与可能に構成したり、パチンコ機１０の演出態様を切り替えるための権利を付与可能に構成したりするように構成しても良い。また、遊技者に不利となる遊技状況を示すための情報を追加特典として付与可能に構成しても良い。
【４００７】
次に、図４６１を参照して、大当たり遊技の終了画面（エンディング画面）にて表示される終了画面演出の内容について説明をする。図４６１（ａ）は、ＳＰタイム中（ＳＰタイム期間中）に大当たり遊技の終了画面が表示される場合における終了画面演出の一例を示した図であり、図４６１（ｂ）は、大当たり遊技中にＳＰタイム（ＳＰタイム期間）が終了した場合における終了画面演出の一例を示した図である。

【４００８】
本実施形態では、上述した通り、ＳＰタイム期間中に特別図柄抽選（特別図柄変動）が実行されるほど、設定示唆演出が実行され易くなるように構成している。つまり、ＳＰタイム期間中に大当たり遊技が実行されている場合は、ＳＰタイム期間中に大当たり遊技が実行されていない場合よりも、特別図柄抽選（特別図柄変動）が実行され難くなるため、ＳＰタイム期間中における設定示唆演出が実行され難くなる。
【４００９】
この場合、遊技者に有利な遊技状況である大当たり遊技が実行された場合であっても、その大当たり遊技の実行期間がＳＰタイム期間と重複した場合において、遊技者に不利な状況（設定示唆演出が実行され難い状況）が発生するため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。特に、通常であれば遊技者に有利となるラウンド数の多い大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技期間が長くなる分、ＳＰタイム期間と大当たり遊技期間とが重複する可能性が高くなることから上述した問題が発生し易くなるため、大当たり遊技の中でも、遊技者により有利となる大当たり遊技（ラウンド数が多い大当たり遊技）が実行された場合のほうが、他の大当たり遊技（ラウンド数が比較的少ない大当たり遊技）が実行された場合よりも遊技者の遊技意欲が低下してしまうという従来には無い新たな問題が発生してしまう虞があった。
【４０１０】
これに対して、本実施形態では、大当たり遊技の終了時に実行される終了画面演出として設定示唆演出を実行可能に構成し、さらに、大当たり遊技期間とＳＰタイム期間との重複状況に応じて終了画面演出として実行される設定示唆演出の演出態様を異ならせることができるように構成している。
【４０１１】
具体的には、大当たり遊技が実行されたことによってＳＰタイム期間中に設定示唆演出が実行され難い状況（特別図柄変動の実行回数が少なくなった状況）である場合には、他の状況である場合よりも、終了画面演出として実行される設定示唆演出（終了画面設定示唆演出）の演出態様が、遊技者に有利な演出態様となり易くなるように構成している。より具体的には、終了画面設定示唆演出の演出態様として、複数の設定示唆演出を重複させて実行させ易くなるように構成している。
【４０１２】
このように構成することで、ＳＰタイム期間中に設定示唆演出が実行され難くなるタイミングで大当たり遊技が実行された場合であっても、その大当たり遊技の終了画面演出にて設定示唆演出を補完することができるため、大当たり遊技が実行されたことに基づいて遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生することを抑制することができる。
【４０１３】
大当たり遊技の終了画面演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の表示画面にて当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための遊技状態報知態様と、設定値を示唆するための設定示唆態様と、が表示されるように構成しており、図４６１（ａ）に示した図では、遊技状態報知態様として、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを遊技者に報知するための態様として「もう１回」のコメントが表示される。つまり、もう一度大当たり遊技が実行されるまで特別図柄の高確率状態が設定されることを遊技者に報知するための遊技状態報知態様が表示されている。
【４０１４】
なお、遊技状態報知態様として、大当たり遊技終了後に時短状態（時短１００回）が設定されることを示す場合には、「チャンス１００回」のコメントが表示される。つまり、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態（時短状態）であって、さらに、その遊技状態が継続する期間が１００回（特図変動１００回）であることを遊技者に報知するための態様が表示される。このように、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を、遊技者にとって最も不利な遊技状態（通常状態）と比較した場合の有利度合いを報知することにより、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に分かり易く予測させることができる

。
【４０１５】
ここで、終了画面演出にて表示される遊技状態報知態様として「チャンス１００回」、即ち、時短状態が設定される場合に対応する報知態様が表示された場合であっても、その報知対象となる遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態（確変状態）が設定される可能性を残すように構成すると良い。このように構成することで、遊技状態報知態様として「チャンス１００回」が表示された遊技者に対して、最後まで（時短状態の終了条件（特別図柄変動が１００回に到達した場合に成立する終了条件）が成立するまで）確変状態が設定されていることに期待を持たせながら遊技を行わせることができる。この場合、時短状態の終了条件が成立し得る段階において、実際に設定されている遊技状態が時短状態では無く、確変状態であることを遊技者に報知するように構成すると良い。これにより、時短状態が終了するまで確変状態が設定されていることに期待を持たせながら遊技を行わせることができる。なお、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合において、遊技状態報知態様として時短状態に対応する報知態様が表示された場合には、実際の遊技状態が確変状態であることを示唆するための示唆演出を、時短状態の終了条件が成立し得るまでの期間内にて実行可能に構成すると良い。これにより、確変状態が設定されていることを期待しながら遊技を行っている遊技者が実行される演出を注視することになるため、演出効果を高めることができる。
【４０１６】
なお、実際に設定される遊技状態とは異なる遊技状態に対応した報知態様が表示される頻度をパチンコ機１０に設定されている設定値に応じて異ならせるように構成しても良く、例えば、遊技者に有利な設定値（例えば、設定３）が設定されているほうが、遊技者に不利な設定値（例えば、設定１）が設定されている場合よりも、実際に設定される遊技状態とは異なる遊技状態に対応した報知態様が表示される頻度が低くなるように構成すると良い。このように構成することで、遊技状態報知態様として時短状態に対応する報知態様が表示された場合に、実際に時短状態が設定される可能性が遊技者に有利な設定値（例えば、設定３）が設定されている場合のほうが高くなる。
【４０１７】
よって、遊技状態報知態様として時短状態に対応する報知態様が表示された後に、時短終了条件が成立し、通常状態へと遊技状態が移行する事象が多く発生するほど、遊技者に有利な設定値（例えば、設定３）が設定されている可能性を高くすることができる。このように、パチンコ機１０において実行される遊技として、遊技者に不利な条件（例えば、時短状態の終了）が成立した場合に、遊技者に有利な情報（例えば、高設定報知（示唆））が提供され易くなるように構成することで、遊技者に不利な状況が重複して発生してしまい、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。
【４０１８】
なお、これに限ること無く、遊技者に有利な設定値（例えば、設定３）が設定されている場合よりも、遊技者に不利な設定値（例えば、設定１）が設定されている場合のほうが、実際に設定される遊技状態とは異なる遊技状態に対応した報知態様が表示される頻度が低くなるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に有利な条件（例えば、確変状態が設定されていることを報知するための条件、高設定報知（示唆）を実行する条件）が重複して実行され得るため、例えば、高設定値が設定されている遊技者に対して、より有利な特典を付与することができる。よって、遊技者に対して、有利な特典が多く付与されることを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができる。
【４０１９】
図４６１（ｂ）に戻り、説明を続ける。大当たり遊技の終了期間がＳＰタイム期間を経過していると判別した場合、即ち、大当たり遊技中、或いは、大当たり遊技前にＳＰタイム期間が設定され、そのＳＰ期間を終了するタイミングが大当たり遊技中である場合には、大当たり遊技終了後にＳＰタイム期間中の特別図柄変動を実行することが出来ない（困難である）ため、終了画面演出中にて複数の設定示唆演出が設定される（図４６１（ｂ）

参照）。
【４０２０】
＜第１実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞
次に、図４６２を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４６２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【４０２１】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂおよび第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。
【４０２２】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【４０２３】
ＲＡＭ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【４０２４】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５０１参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４９８参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４９７参照）が即座に実行される。
【４０２５】
ここで、図４６３を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。
【４０２６】
特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する特別当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する特別当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄の停止種別（リーチ当たり種別、リーチ以外外れ（外れ長Ａ、外れ短Ａ）、リーチ外れ種別）を決定するための停止種別選択カウンタＣ３、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、

特別当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、普通当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【４０２７】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４８７参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５０１参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄の保留球を記憶するための４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる特別図柄１保留球格納エリア２０３ａと、第２特別図柄の保留球を記憶するための４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂとがそれぞれ設けられており、第１特別図柄と第２特別図柄との共通の特別図柄保留球実行エリアが設けられている。特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの各エリアには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。同様に、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂの各エリアについても、右第２入球口６４０ｒへの入球タイミングに合わせて、同様の値がそれぞれ格納される。

【４０２８】

また、ＲＡＭ２０３には、１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる普通図柄保留球格納エリア２０３ｃが設けられており、これらの各エリアには、球が左右何れかの第２入球口（スルーゲート）６７を通過したタイミングに合わせて、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が格納される。

【４０２９】

各カウンタについて詳しく説明する。特別当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～６５５３５）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～６５５３５の値を取り得るカウンタの場合は６５５３５）に達した後０に戻る構成となっている。特に、特別当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該特別当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。

【４０３０】

また、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、特別当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、特別当たり乱数カウンタＣ１が０～６５５３５の値を取り得るループカウンタである場合には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～６５５３５の範囲のループカウンタである。この初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図４８７参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５０１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【４０３１】

特別当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４または右第２入球口６４０ｒに入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図４６５（ａ）参照）によって設定されており、特別当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、この特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の低確率時（特別図柄の低確率状態である期間）用と、その低確率時より特別図柄の大当たりとなる確率の高い高確率時（特別図柄の高確率状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、大当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、特別図柄の低確

率時と特別図柄の高確率時とで、大当たりとなる確率が変更される。なお、特別図柄の高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図４６５（ａ）参照）と、特別図柄の低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図４６５（ａ）参照）とは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【４０３２】

特別当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。特別当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４または右第２入球口６４０ｒに入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【４０３３】

ここで、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂに格納された特別当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。

【４０３４】

一方で、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂに格納された特別当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、同じ特別図柄１保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂに格納されている特別当たり種別カウンタＣ２の値が示す表示態様となる。本実施形態では、大当たり種別は、「大当たりＡ１」、「大当たりＢ１」、「大当たりＣ１」、「大当たりＤ１」、「大当たりＥ１」との５種類が設定されており、特別当たり種別カウンタＣ２によって、「大当たりＡ１」、「大当たりＢ１」、「大当たりＣ１」、「大当たりＤ１」、「大当たりＥ１」のうちいずれかが決定される。そして、その大当たり種別を示す表示態様が大当たり図柄として第１図柄表示装置３７に表示される。なお、本実施形態の特別図柄抽選における大当たり当選確率の詳細については、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図４６５（ａ））を参照して後述する。

【４０３５】

また、本実施形態のパチンコ機１０における特別当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、図４６６に示すように、大当たり種別を決定するための大当たり種別選択テーブル２０２ｄには、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とで同一の（共通の）内容が規定されている。つまり、本実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選が実行された場合と、第２特別図柄抽選が実行された場合とで、遊技者への有利度合いが同一の特別図柄抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、何れの特別図柄抽選が実行されたとしても遊技者に付与される特典（大当たり遊技の提供）に差が生じることが無いため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【４０３６】

なお、これに限ること無く、大当たり種別選択テーブル２０２ｄとして、第１特別図柄の抽選に対応して参照される特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｄ１と第２特別図柄の抽選に対応して参照される特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｄ２とを規定し、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで選択され得る大当たり種別を異ならせたり、選択割合を異ならせたりすることで、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とで、有利度合いを異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状態として初期状態である通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に、実行契機が比較的成立し難い第２特別図柄抽選のほうが、第１特別図柄抽選よりも有利度合いが高

くなるように構成すると良い。これにより、初期状態の遊技を行っている遊技者に対して、異なる遊技状態（第２特別図柄抽選の実行契機が通常状態よりも成立し易い遊技状態）が設定されることを目指しながら意欲的に遊技を行わせることができる。

【４０３７】

変動種別カウンタＣＳ１は、０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。上述した停止種別選択カウンタＣ３と変動種別カウンタＣＳ１とによって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図５０１参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。なお、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｂ（図４６７参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【４０３８】

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

【４０３９】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される普通当たり乱数テーブル２０２ｃ（図４６５（ｂ）参照）によって設定されており、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が、普通当たり乱数テーブル２０２ｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。また、この普通当たり乱数テーブル２０２ｃ（図４６５（ｂ）参照）は、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。さらに、普通図柄の当たりの種別は、通常当たりと長時間当たりとが設定されており、それぞれ普通当たり乱数カウンタＣ４の値が設定されている。

【４０４０】

ここで、普通図柄の通常当たりは、通常遊技状態（低確率遊技状態）、大当たり遊技状態では、０．２秒の開放時間で電動役物６４０ａが開放状態に作動される動作が、１回実行される当たりである。また、時短中、確変期間においては、２秒間の開放時間で電動役物６４０ａが開放状態に作動される動作が、２回繰り返される当たりである。一方、長時間当たりは、遊技状態に関わらず、２秒間の開放時間で電動役物６４０ａが開放状態に作動される動作が、２回繰り返される当たりである。

【４０４１】

なお、本実施形態では、通常当たりにおける時短中、確変期間で実行される電動役物６４０ａの開放動作と長時間当たりにおける開放動作とを同じに設定したが、それに限らず、長時間当たりを別の開放動作としてもよい。具体的には、例えば３秒間の間、開放状態となる動作を１回行うようにしてもよい。このように構成することで、長時間当たり時に、より第１入球口６４または右第２入球口６４０ｒへ球を入球させることができ、通常遊技中に、第２特別図柄での変動表示を実行させ易くすることができ、新鮮味のある予告表示等が表示される第２特別図柄の変動表示により遊技者に遊技演出の変化を楽しませるこ

とができる。
【４０４２】
なお、本実施形態では、図４６５（ｂ）に示すように、普通図柄の低確率時において、取得した普通当たり乱数カウンタＣ４の値が５から６のいずれかであれば、普通図柄の当たりであると判別される。一方、普通図柄の高確率時において、取得した普通当たり乱数カウンタＣ４の値が５から２０４のいずれかであれば、普通図柄の当たりであると判別される。なお、本実施形態では普通図柄抽選で当たり当選した場合に、設定されている遊技状態に応じて異なる普図当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で普図当たり当選した場合に、球を第２入球口６４０へと入球困難な普図当たり遊技（短当たり）と、その短当たりよりも第２入球口６４０へと球を入球させ易い普図当たり遊技（長当たり）と、を実行可能に構成しても良い。
【４０４３】
パチンコ機１０が普通図柄の低確率時である場合に、球がスルーゲート６７を通過すると、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３０秒間実行される。そして、取得された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５，６」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。そして、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５，６」であれば、当たりとして、電動役物６４０ａが「０．２秒間×１回」だけ開放（開放作動）される。なお、本実施形態では、パチンコ機１０が普通図柄の低確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物６４０ａが「０．２秒間×１回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「０．５秒間×２回」開放しても良い。
【４０４４】
一方で、普通図柄の高確率時に、普通図柄の大当たりとなる乱数値は２００個あり、その範囲は「５～２０４」となっている。これらの乱数値は、高確率時用の普通当たり乱数テーブル２０２ｃ（図４６５（ｂ）参照）に格納されている。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が２４０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２００なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／１．２」となる。
【４０４５】
パチンコ機１０が普通図柄の高確率時である場合に、球がスルーゲート６７を通過すると、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。そして、取得された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６４０ａが「２秒間×２回」開放される。このように、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、第２入球口６４０の開放期間が「０．２秒×１回→２秒間×２回」と非常に長くなるので、右第２入球口６４０へ球が入球し易い状態となる。尚、本実施形態では、パチンコ機１０が普通図柄の高確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら第２入球口６４０が「２秒間×２回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「３秒間×３回」開放しても良い。
【４０４６】
普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普通当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図４８７参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５０１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【４０４７】
このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄

表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【４０４８】

図４６２に戻り説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【４０４９】

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

【４０５０】

さらに、入出力ポート２０５には、設定スイッチ１１０ｃと設定キー１１０ｂが接続され、ＭＰＵ２０１は設定キー１１０ｂや設定スイッチ１１０ｃへの操作に応じて出力される信号に基づいて設定値を変更する処理や、設定値を表示する処理を実行する。なお、設定キー１１０ｂや設定スイッチ１１０ｃを用いた各種操作の内容については、図４４７を参照して上述したため、その説明を省略する。

【４０５１】

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

【４０５２】

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

【４０５３】

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

【４０５４】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に

駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ２９０により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【４０５５】

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

【４０５６】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、タッチセンサ２９０、発射センサ２９３、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。

【４０５７】

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

【４０５８】

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

【４０５９】

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

【４０６０】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図４

４６参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧およびバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【４０６１】

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

【４０６２】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図４４６参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【４０６３】

＜第１実施形態における主制御装置１１０の電気的構成について＞

次に、図４６４（ａ）を参照して、本第１実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図４６４（ａ）は、本第１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図４６４（ａ）に示した通り、本第１実施形態におけるＲＯＭ２０２は、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａと、変動パターン選択テーブル２０２ｂと、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃと、大当たり種別選択テーブル２０２ｄと、変動パターンシナリオテーブル２０２ｅと、で少なくとも構成されている。

【４０６４】

まず、図４６５（ａ）を参照して、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。この特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の抽選を実行する際に参照されるデータテーブルであり、大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲が、特別図柄の状態、および設定値毎に規定されている。図４６５（ａ）は、この特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。

【４０６５】

図４６５（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、設定値「１」に対して「０～２４９」の２５０個が設定され、設定値「２」に対して「０～２７４」の２７５個が設定され、設定値「３」に対して、「０～２９９」の３００個が設定されている。一方、図４６５（ａ）に示した通り、確変遊技状態（特別遊技状態）において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）としては、設定値「１」に対して「０～９９９」の１０００個が設定され、設定値「２」に対して「０～１０９９」の１１００個が設定され、設定値「３」に対して

「０～１１９９」の１２００個が設定されている。
【４０６６】
本実施形態では、第１当たり乱数カウンタの取り得る値が「０～６５５３５」の６５５３６通りであることから、設定「１」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり当選する確率（大当たり確率）が約１／２６２となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約１／６５となる。また、設定「２」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり確率が約１／２３８となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約１／６０となる。また、設定「３」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり確率が約１／２１８となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約１／５５となる。
【４０６７】
よって、設定「１」が最も大当たり当選し難い設定値（不利設定値）となり、設定「３」が最も大当たり当選し易い設定値（有利設定値）となる。そして、上述した通り、本実施形態では、何れの設定値が設定されている場合であっても、特別図柄の低確率状態における大当たり確率に対して特別図柄の高確率状態における大当たり確率が４倍となるように構成している。つまり、何れの設定値が設定されている場合であっても、特別図柄の低確率状態から特別図柄の高確率状態へと移行した場合に、同一の特典（大当たり当選し易くするための特典）を遊技者に提供するように構成している。このように構成することで、複数段階の設定値を設定可能に構成したパチンコ機１０において、特別図柄の確率状態が切り替わる際に付与される特典を設定値に関わらず均一にすることができるため、設定値に応じて遊技内容が過剰に異なってしまうことを抑制することができる。
【４０６８】
なお、設定値に応じて、特別図柄の低確率状態から特別図柄の高確率状態へと移行した場合に付与される特典内容を異ならせても良く、例えば、設定「１」よりも設定「３」のほうが、特別図柄の低確率状態から特別図柄の高確率状態へと移行した場合における大当たり確率の可変度合いが大きくなるように構成しても良く、設定「１」の場合は、特別図柄の低確率状態における大当たり確率に対して特別図柄の高確率状態における大当たり確率が４倍となり、設定「３」の場合は、特別図柄の低確率状態における大当たり確率に対して特別図柄の高確率状態における大当たり確率が６倍となるように構成しても良い。このように構成することで、不利設定である設定「１」に対する有利設定である設定「３」の有利度合いをより大きくすることができるため、遊技者に対して、有利な設定値が設定されているパチンコ機１０にて遊技を行おうと意欲的に遊技を行わせることができる。
【４０６９】
本実施形態では、パチンコ機１０に設けられた設定値を３段階としているが、これに限ること無く、設定値を２段階にしても良いし、４段階以上（例えば、６段階）にしても良い。さらに、本実施形態では、特別図柄の大当たり確率に設定差を設けているが、これに限ること無く、例えば、大当たり確率や小当たり確率や確変状態の設定確率や確変状態が継続する期間や、大当たり遊技の遊技内容といった遊技の有利度合いを可変可能な各種要素に対して設定差を設けるように構成しても良い。このような場合であっても、設定される設定値に応じて遊技者に異なる有利度合いを提供することができるため、遊技者に対して、有利な設定値が設定されているパチンコ機１０にて遊技を行おうと意欲的に遊技を行わせることができる。
【４０７０】
次に、図４６５（ｂ）を参照して、上述した普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図４６５（ｂ）は、この普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃの規定内容を示した図である。図４６５（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５，６」が普通図柄の当たりに対応する乱数値（カウンタ値）として規定されている。一方、普通図柄の高確率状態である場合は、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲が普通図柄の当たりに対応する乱数値（カウンタ値）として規定されている。

【４０７１】
つまり、本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が低確率（１／１２０）に設定されている。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が高確率（１／１．２）に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。
【４０７２】
次に、図４６６を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図４６６は、この大当たり種別選択テーブル２０２ｄの規定内容を示した図である。図４６６に示した通り、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３９」の範囲に対して、大当たりＡ１（１０Ｒ確変大当たり）が対応付けて規定され、「４０，４１」の範囲に対して、大当たりＢ１（１０Ｒ確変大当たり）が対応付けて規定され、「４２～４７」の範囲に対して、大当たりＣ１（５Ｒ確変大当たり）が対応付けて規定され、「４８～５９」の範囲に対して、大当たりＤ１（２Ｒ確変大当たり）が対応付けて規定され、「６０～９９」の範囲に対して、大当たりＥ１（１０Ｒ通常大当たり、時短１００回）が対応付けて規定されている。よって、６０％の割合で確変大当たりとなって大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な確変遊技状態に設定され、４０％の割合で通常大当たりとなって大当たり終了後の遊技状態が確変遊技状態よりも有利度合いが低い時短遊技状態に設定される。
【４０７３】
ここで、図４６６に示して上述した通り、同一内容の大当たり遊技（１０Ｒ確変大当たり）が実行される大当たり種別として大当たりＡ１と大当たりＢ１とを規定している。つまり、大当たり種別として大当たりＡ１が選択された場合も、大当たりＢ１が選択された場合も、同一の大当たり遊技が実行されるように構成している。このように同一の大当たり遊技に対して異なる大当たり種別を規定することにより、大当たり種別を示すためのコマンド（入賞コマンド、当たり関連コマンド等）を音声ランプ制御装置１１３にて受信した場合に、大当たり種別に応じて異なる大当たり遊技演出を実行することが可能となる。
【４０７４】
詳細な説明は省略するが、本実施形態では、大当たり種別として大当たりＡ１が選択された場合と、大当たりＥ１が選択された場合には、大当たり遊技演出として、１０ラウンドの大当たり遊技であることを報知した後に、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を示唆するための演出（確変昇格演出）を実行可能な大当たり遊技演出が実行されるように構成している。
【４０７５】
一方、大当たり種別として大当たりＢ１、大当たりＣ１、大当たりＤ１が選択された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを報知した後に、今回の大当たり遊技が何ラウンド継続するかを示唆するための演出（ラウンド昇格演出）を実行可能な大当たり遊技演出が実行されるように構成している。
【４０７６】
このように、大当たり遊技演出として意味合いを異ならせた複数種類の大当たり遊技演出（確変昇格演出、ラウンド昇格演出）を実行するように構成した場合において、何れの大当たり遊技演出も実行可能な大当たり遊技（１０Ｒ確変大当たり）を１の大当たり種別で規定してしまうと、１０Ｒ確変大当たりに対応する大当たり種別を示すためのコマンド（入賞コマンド、当たり関連コマンド等）を音声ランプ制御装置１１３が受信した場合に、何れの大当たり遊技演出を実行するかがランダムに決定されることになり、各大当たり遊技演出における１０Ｒ確変大当たりの占める割合を固定し難いという問題があった。
【４０７７】
これに対して、本実施形態では、１０Ｒ確変大当たりを示す大当たり種別を２種類（大当たりＡ１、大当たりＢ１）設け、大当たりＡ１が選択された場合には確変昇格演出が実行される大当たり遊技演出が、大当たりＢ１が選択された場合にはラウンド昇格演出が実

行されるように音声ランプ制御装置１１３側の処理規則を規定している。
【４０７８】
このように構成することで、各大当たり遊技演出における各大当たり遊技の占める割合を、大当たり種別選択テーブル２０２ｄに規定されている各大当たり種別の選択割合に合わせることができる。具体的には、確変昇格演出が実行される場合には（大当たりＡ１、大当たりＥ１が選択された場合には）、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される割合が５０％となる。また、ラウンド昇格演出が実行される場合には（大当たりＢ１、大当たりＣ１、大当たりＤ１が選択された場合には）、１０％の割合で１０Ｒ大当たりが実行され、３０％の割合で５Ｒ大当たりが実行され、６０％の割合で２Ｒ大当たりが実行されることになる。
【４０７９】
次に、図４６７（ａ）を参照して、本第１実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。図４６７（ａ）は、本第１実施形態における変動パターンテーブル２０２ｂの構成を示したブロック図である。図４６７（ａ）に示した通り、本第１実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果に応じて変動パターンを選択するために参照される通常用変動パターン選択テーブル２０２ｂ１と、確変状態および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果に応じて変動パターンを選択するために参照される時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２と、確変状態において特別図柄の抽選が実行された場合に参照されるものであって、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２よりも短い変動時間が選択され易く規定されている高速変動用変動パターンテーブル２０２ｂ３と、で少なくとも構成されている。
【４０８０】
まず、図４６７（ｂ）を参照して、上述した通常用変動パターンテーブル２０２ｂ１の詳細について説明する。図４６７（ｂ）は、この通常用変動パターン選択テーブル２０２ｂ１の内容を模式的に示したデータテーブルである。通常用変動パターン選択テーブル２０２ｂ１では、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ設定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲が対応付けて規定されている。
【４０８１】
より具体的には、図４６７（ｂ）に示すように、当否判定結果が当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が２０秒間の当たり変動Ａが対応付けて規定され、「５０～９９」の範囲に対して、変動時間が６０秒間の当たり変動Ｂが対応付けて規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、変動時間が９０秒間の当たり変動Ｃが対応付けて規定されている。このため、通常遊技状態において大当たりに当選した場合は、約２５％の割合（５０／１９９）で変動時間が２０秒間に設定され、約２５％の割合（５０／１９９）で変動時間が６０秒に設定され、約５０％の割合（９９／１９９）で変動時間が９０秒間に設定される。
【４０８２】
一方、当否判定結果が外れである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が５秒間の外れ変動Ａが対応付けて規定され、「１５０～１９４」の範囲に対して、変動時間が２０秒間の外れ変動Ｂが対応付けて規定され、「１９５～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０秒間の外れ変動Ｃが対応付けて規定されている。このため、通常遊技状態において特別図柄の抽選で外れとなった場合は、約７５％の割合（１５０／１９９）で変動時間が５秒間に設定され、約２３％の割合（４５／１９９）で変動時間が２０秒に設定され、約２％の割合（４／１９９）で変動時間が６０秒間に設定される。
【４０８３】
このように、当否判定結果が当たりである場合は、外れである場合にに比較して長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成されているため、第１図柄や第３図

柄が長く変動表示を行っているほど、大当たりに対する期待感を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４０８４】

次に、図４６７（ｃ）を参照して、上述した時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２の詳細について説明する。図４６７（ｃ）は、この時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２の内容を模式的に示したデータテーブルである。図４６７（ｃ）に示したように、当否判定結果が当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が２０秒間の当たり変動Ａが対応付けて規定され、「５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０秒間の当たり変動Ｂが対応付けて規定されている。このため、通常遊技状態において大当たりに当選した場合は、約２５％の割合（５０／１９９）で変動時間が２０秒間に設定され、約７５％の割合（１４９／１９９）で変動時間が６０秒に設定される。

【４０８５】

一方、当否判定結果が外れである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して、変動時間が３秒間の外れ変動Ｄが対応付けて規定され、「１８０～１９７」の範囲に対して、変動時間が２０秒間の外れ変動Ｂが対応付けて規定され、「１９８」に対して、変動時間が６０秒間の外れ変動Ｃが対応付けて規定されている。このため、通常遊技状態において特別図柄の抽選で外れとなった場合は、約９０％の割合（１５０／１９９）で変動時間が３秒間に設定され、約９％の割合（１８／１９９）で変動時間が２０秒に設定され、約０．５％の割合（１／１９９）で変動時間が６０秒間に設定される。

【４０８６】

このように、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２が参照された場合は、通常用変動パターンテーブル２０２ｂ１が参照された場合に比較して短い変動時間が選択され易くなる。よって、普通図柄の時短状態に設定される高確率遊技状態や時短遊技状態における遊技効率を向上させることができる。よって、遊技にメリハリをつけることができる。

【４０８７】

次に、図４６８を参照して、上述した高速変動用変動パターンテーブル２０２ｂ３の詳細について説明をする。図４６８は、本第１実施形態における高速変動用変動パターンテーブル２０２ｂ３の規定内容を示した図である。図４６８に示した通り、当否判定結果が当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動時間が６秒間の短当たり変動Ａが対応付けて規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、変動時間が１２秒間の短当たり変動Ｂが対応付けて規定されている。このため、確変状態であって、高速変動用変動パターンテーブル２０２ｂ３が参照される状態において特別図柄の抽選で当たり（大当たり）となった場合は、約５０％の割合（１００／１９９）で変動時間が６秒間に設定され、約５０％の割合（９９／１９９）で変動時間が１２秒に設定される。

【４０８８】

一方、当否判定結果が外れである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動時間が１．５秒間の短外れ変動Ａが対応付けて規定され、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が６秒間の短外れ変動Ｂが対応付けて規定されている。このため、確変状態であって、高速変動用変動パターンテーブル２０２ｂ３が参照される状態において特別図柄の抽選で外れとなった場合は、約５０％の割合（１００／１９９）で変動時間が６秒間に設定され、約５０％の割合（９９／１９９）で変動時間が１２秒に設定される。

【４０８９】

本実施形態では、確変状態が設定されている状態において、確変状態が設定される契機となる大当たり種別、および、特別図柄抽選（変動）の実行回数に応じて特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される変動パターンテーブルを、時短・確変用変動パタ

ーンテーブル２０２ｂ２、或いは、高速変動用変動パターンテーブル２０２ｂ３を切り替えて用いるように構成しており、後述する変動パターンシナリオテーブル２０２ｆ（図４６９参照）の規定内容に対応して変動パターンテーブルを切り替えるように構成している。

【４０９０】

これにより、確変状態が設定されている期間を、比較的長い変動時間の変動パターンが選択され易い確変第１期間と、その確変第１期間よりも比較的短い変動時間の変動パターンが選択され易い確変第２期間と、を設定することが可能となる。よって、大当たり遊技が終了した後に短い変動時間の変動パターンが連続して選択されることにより、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数が過剰に増加してしまう事態を抑制するように変動パターンテーブルを切り替えたり、大当たり当選することなく確変状態が長く継続した場合に、単位時間当たりにおける特別図柄抽選回数を増加させるように変動パターンを切り替えたりすることができる。

【４０９１】

なお、本実施形態では、確変状態が設定されている場合において、上述した２種類の変動パターンテーブルを参照可能に構成しているが、これに限ること無く、３種類以上の変動パターンテーブルを参照可能に構成しても良い。また、複数種類の変動パターンテーブルを参照可能な遊技状態も確変状態に限定されるものでは無く、他の遊技状態において複数種類の変動パターンテーブルを参照可能に構成しても良い。

【４０９２】

次に、図４６９を参照して、変動パターンシナリオテーブル２０２ｆの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｆは、大当たり遊技が終了後に実行される特別図柄抽選の実行回数に応じて参照される変動パターンテーブルが規定されているものであって、前回実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別、及び、前回大当たり当選した時点で設定されていた遊技状態に応じて異なるシナリオが規定されている。

【４０９３】

具体的には、大当たりＡ１に基づいて確変状態が設定された場合には、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄抽選回数「１回～８０回」の範囲は、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２が参照され、「８１回～９９９回」の範囲は、高速変動用変動パターンテーブル２０２ｂ３が参照され、「１０００回～」の範囲は、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【４０９４】

また、大当たりＢ１，Ｃ１、Ｄ１に基づいて確変状態が設定された場合であって、大当たり当選時の遊技状態が通常状態である場合には、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄抽選回数「１回～８０回」の範囲で、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２が参照され、「８１回～９９９回」の範囲で、高速変動用変動パターンテーブル２０２ｂ３が参照され、「１０００回～」の範囲で、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２が参照される変動パターンシナリオが規定されており、大当たり当選時の遊技状態が時短状態或いは確変状態である場合には、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄抽選回数「１回～９９９回」の範囲で、高速変動用変動パターンテーブル２０２ｂ３が参照され、「１０００回～」の範囲で、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【４０９５】

さらに、大当たりＥ１に基づいて時短状態が設定された場合は、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄抽選回数「１回～１００回」の範囲で、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２が参照され、「１０１回～」の範囲で、通常用変動パターンテーブル２０２ｂ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【４０９６】

なお、図示は省略しているが、パチンコ機１０の電源投入時にＲＡＭクリアスイッチ１２２を操作している場合、即ち、パチンコ機１０の初期化処理を実行した場合には、専用の変動パターンシナリオ（リセット時用変動パターンテーブル）が参照されるように構成しており、初期化処理後に実行される特別図柄抽選回数「１回～１００回」の範囲で、通常用変動パターンテーブル２０２ｂ１が参照され、「１０１回～１１０回」の範囲で、高速変動用変動パターンテーブル２０２ｂ３が参照され、「１１１回～」の範囲で、通常用変動パターンテーブル２０２ｂ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。つまり、設定変更操作を実行した場合等、ＲＡＭクリアスイッチ１２２が操作された場合には、遊技状態として初期状態である通常状態が設定され、その通常状態において実行される特別図柄抽選の回数が１００回を越えると、高速変動用変動パターンテーブル２０２ｂ３が参照されて短い変動時間の変動パターンが選択される特定期間へと移行するように構成している。

【４０９７】

このように構成することで、設定変更された後のパチンコ機１０では、大当たり当選すること無く実行された特別図柄抽選の回数が１００回を越えた場合に、高速変動が実行されることになる。よって、通常状態が設定されているパチンコ機１０にて特別図柄変動の変動パターンとして高速変動が実行される変動パターンが設定された場合に、遊技者に対して設定値が変更されたのでは？と予測させることができる。

【４０９８】

なお、初期化処理した後に選択され得る変動パターンシナリオ（初期時変動パターンシナリオ）を複数設け、例えば、設定値「１」が設定された場合と、設定値「３」が設定された場合とで、異なる初期時変動パターンシナリオが選択される（選択され易くする）ように構成しても良い。このように構成することで、初期時変動パターンシナリオが設定されていることを把握することで設定変更が行われたことを予測すると共に、設定されている初期時変動パターンシナリオの種別に基づいて設定値を予測することが可能となる。

【４０９９】

さらに、本実施形態では、電源投入時にＲＡＭクリアスイッチ１２２を操作した場合（初期化処理が実行された場合）に、初期時変動パターンシナリオが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、設定変更操作が行われた場合に初期時変動パターンシナリオが設定されるように構成しても良い。これにより、設定変更操作を行うこと無くＲＡＭクリアスイッチ１２２を操作した場合には、設定変更操作が行われた場合とは異なる変動パターンシナリオが設定されることになるため、遊技者に対して実行される特別図柄変動の変動パターンを把握することで設定変更の有無をより予測し易くすることができる。

【４１００】

次に、図４６４（ｂ）を参照して、本第１実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図４６４（ｂ）は、ＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図４６４（ｂ）に示した通り、本第１実施形態におけるＲＡＭ２０３は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａと、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂと、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃと、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄと、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅと、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆと、設定値格納エリア２０３ｇと、当選時状態格納エリア２０３ｈと、変動回数カウンタ２０３ｉと、時短中カウンタ２０３ｊと、変動実行フラグ２０３ｋと、確変フラグ２０３ｍと、大当たり中フラグ２０３ｎと、変動順格納エリア２０３ｐと、その他メモリエリア２０３ｚと、を有している。

【４１０１】

特別図柄１保留球格納エリア２０３ａは、第１特別図柄に対する１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。

【４１０２】
より具体的には、球が第１入球口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。
【４１０３】
その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。
【４１０４】
尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本実施形態では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。また、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａに対して、第２特別図柄に対応する記憶エリアであることが相違するのみである。
【４１０５】
普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、普通当たり乱数カウンタＣ４が格納される。
【４１０６】
より具体的には、球が左右何れかのスルーゲート６７を通過したタイミングで、カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。
【４１０７】
その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに記憶されているカウンタＣ４の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。
【４１０８】
尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。
【４１０９】
特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算さ

れる。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される。

【４１１０】

この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。保留球数コマンドは、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【４１１１】

特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅは、右第２入球口６４０ｒに入賞したことに基づく保留球をカウントするカウンタであり、その他の構成については、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄと同一であるのでその詳細な説明は省略する。

【４１１２】

音声ランプ制御装置１１３は、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ａ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【４１１３】

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

【４１１４】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、スルーゲート６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、初期値がゼロに設定されており、球がスルーゲート６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される。

【４１１５】

球が左右何れかのスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶される。一方、球が左右何れかのスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには新たに何も記憶されない。

【４１１６】

設定値格納エリア２０３ｇは、パチンコ機１０の設定値に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。より具体的には、設定値格納エリア２０３ｇにデータとして「００Ｈ」が格納されていれば、設定値「１」が設定されていることを示し、データとして「０１Ｈ」が格納されていれば、設定値「２」が設定されていることを示し、データとして「０２Ｈ」が格納されていれば、設定値「３」が設定されていることを示す。特別図柄の抽選を実行する際は、この設定値格納エリア２０３ｇのデータを読み出して、その読み出したデータが示す設定値に対応する抽選確率で特別図柄の抽選（大当たり抽選）を実行する。即ち、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図４６５（ａ）参照）のうち、設定値格納エリア２０３ｇのデータが示す設定値に対応する乱数値の範囲と、実行エリアに

格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値とを比較することにより特別図柄の抽選を実行する。なお、設定値格納エリア２０３ｇの値は、初期値が「００Ｈ」に設定されており、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃが押下（操作）される毎に、「０１Ｈ」→「０２Ｈ」と「０１Ｈ」ずつ値が更新され、データが「０２Ｈ」の状態で更に設定スイッチ１１０ｃが押下されると、データが「０１Ｈ」に更新される。なお、ＲＡＭクリアスイッチ１２２の押下を伴って電源が投入されると、ＲＡＭ２０３のデータは全て初期値にリセット（クリア）される。よって、単にＲＡＭクリア操作のみを行った場合、設定値格納エリア２０３ｇの値も初期値である「００Ｈ」にリセットされる。即ち、設定変更動作を実行せずに、単にＲＡＭクリア動作のみを行ったとしても、設定１には変更することができる。これにより、ホールの利便性を向上させることができる。

【４１１７】

当選時状態格納エリア２０３ｈは、大当たりに当選した時点における遊技状態を示す情報を格納するための記憶領域である。具体的には、大当たりに当選した時点の遊技状態が通常状態であれば（時短中カウンタ２０３ｊの値が０で、確変フラグ２０３ｍがオフであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｈに、通常状態を示す情報として「００Ｈ」が格納される。一方、大当たりに当選した時点の遊技状態が時短状態であれば（時短中カウンタ２０３ｊの値が１以上で、確変フラグ２０３ｍがオフであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｈに、時短状態を示す情報として「０１Ｈ」が格納される。また、大当たりに当選した時点の遊技状態が確変状態であれば（時短中カウンタ２０３ｊの値が１以上で、確変フラグ２０３ｍがオンであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｈに、確変状態を示す情報として「０２Ｈ」が格納される。この当選時状態格納エリア２０３ｈに格納された情報は、大当たりの終了時まで保持され、大当たりが終了した後の遊技状態を設定する際に参照される。

【４１１８】

変動回数カウンタ２０３ｉは、特別図柄変動の変動回数を計測するためのカウンタであって、特別図柄変動が実行されたことに基づいてそのカウンタ値が更新されるものである。

【４１１９】

時短中カウンタ２０３ｊは、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるか否かを示すカウンタであり、時短中カウンタ２０３ｊの値が１以上であれば、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であることを示し、時短中カウンタ２０３ｊの値が０であれば、パチンコ機１０が普通図柄の通常状態であることを示す。この時短中カウンタ２０３ｊは、初期値がゼロに設定されており、主制御装置１１０において特別図柄の抽選が行われ、特別図柄の大当たりと判定される度に、その大当たり種別に応じた値が設定される。即ち、特別図柄の大当たりになった場合には、時短中カウンタ２０３ｊの値が幾つであるかに関わらず、大当たり種別に応じた値が新たに設定される。

【４１２０】

変動実行フラグ２０３ｋは、第１特別図柄の変動を実行するか、第２特別図柄の変動を実行するかを識別するためのフラグである。本実施形態では、第１入球口６４と右第２入球口６４０ｒとにそれぞれ入球した順序（保留記憶された順序）に従って変動が開始される。ここで、特別図柄の変動が停止して、保留球に対応する次の特別図柄の変動が開始される場合には、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する変動実行判定処理により後述する変動順格納エリア２０３ｐに記憶されている保留記憶の順序データに基づいて次に記憶されている変動が第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらに対応した保留データであるか判別されて、その判別結果に従って対応する変動実行フラグ２０３ｋがオンに設定される。

【４１２１】

確変フラグ２０３ｍは、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別するためのフラグである。この確変フラグ２０３ｍは、確変状態が設定されている場合にオンに設定される。この確変フラグ２０３ｍは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される大当たり

制御処理（図５０２参照）内のＳ１１１３の処理において、実行されていた大当たり遊技が大当たりＥ以外であると判別された場合（Ｓ１１１３：Ｎｏ）に、オンに設定される。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する特別図柄変動処理（図４８８参照）内のＳ２２０の処理において、大当たりとなる特別図柄の変動表示を停止する場合にオフに設定される。

【４１２２】

大当たり中フラグ２０３ｎは、遊技状態が大当たり遊技中であることを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｎは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する特別図柄変動処理（図４８８参照）のＳ２２１の処理において、大当たり遊技の開始が設定されるとオンに設定される。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（図５０２参照）の中で、大当たりの終了タイミングとなった場合（Ｓ１１１０：Ｙｅｓ）に実行されるＳ１１１７の処理においてオフに設定される。

【４１２３】

変動順格納エリア２０３ｐは、第１入球口６４または右第２入球口６４０ｒや第２入球口６４０に遊技球が入球し、保留球として記憶（保留記憶）される場合に、その保留記憶された順序が記憶されるエリアである。本実施形態では、特別図柄の変動は、保留記憶された順に実行されるように構成されており、どちらか一方の特別図柄が優先して実行されるものではない。また、本実施形態では、振分装置７００により、第１入球口６４と右第２入球口６４０ｒとに交互に振分けられるように構成されているので、保留記憶された順に変動を開始することで、特別図柄の変動においても、第１特別図柄と第２特別図柄とが交互に実行されることとなり、どちらか一方の保留球のみが消化されることで、その特別図柄の保留球がオーバーフローしてしまう不具合を抑制することができる。

【４１２４】

その他メモリエリア２０３ｚには、主制御装置１１０のＭＰＵが実行するその他の制御処理における必要なフラグ、カウンタ、記憶データ等が設定されるが、詳細については省略する。

【４１２５】

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

【４１２６】

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

【４１２７】

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

【４１２８】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保

持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４９７参照）が即座に実行される。

【４１２９】

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

【４１３０】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ２９０により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【４１３１】

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

【４１３２】

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

【４１３３】

音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される背景モードを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御し、また、表示制御装置１１４へ指示する。

【４１３４】

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

【４１３５】

音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図４６４（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ａ、演出切替テーブル２２２ｂ、設定示唆演出選択テーブル２２２ｃ、先読み禁止期間選択テーブル２２２ｄ、保留上限時演出選択テーブル２２２ｅ、演出実行数選択テーブル２２２ｆ、ミッション選択テーブル２２２ｇ、昇格ポイント選択

テーブル２２２ｈ、昇格演出選択テーブル２２２ｉと、が少なくとも格納されている。
【４１３６】
変動パターン選択テーブル２２２ａは、主制御装置１１０より出力された変動パターンコマンドに基づいて変動パターンを決定するための選択テーブルである。変動パターンコマンドに対応した変動時間、変動パターン種別に対応してそれぞれ複数の変動パターンが設定されており、図示しない選択用のカウンタ値を取得して１の変動パターンを決定する。
【４１３７】
主制御装置１１０より出力された変動パターンコマンドには、例えば、特別図柄抽選の結果を示すための情報や、特別図柄の変動パターン（変動時間、停止図柄、リーチ演出の有無、抽選結果に基づいて実行される当たり遊技種別）を示すための情報が含まれている。そして、音声ランプ制御装置１１３では、対応する特別図柄変動に対応する変動パターンで第３図柄の変動演出を実行するために、変動パターンコマンドを受信した場合に、変動パターン選択テーブル２２２ａを参照して変動パターン（演出用変動パターン）を決定する。
【４１３８】
演出切替テーブル２２２ｂは、計時装置２９２の時刻情報（計時情報）に基づいて、演出期間を切り替える際に参照されるデータテーブルである。本実施形態では、設定されている演出期間に応じて異なる演出を実行可能に構成している。そして、演出切替テーブル２２２ｂは、第３図柄表示装置８１、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７により行われる演出（演出態様）を実行するための演出期間を選択するために用いられる。
【４１３９】
この演出態様の決定は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１で実行されるメイン処理の経過時間確認処理（図５２１のＳ２１１１参照）の中で行われ、図４７１に示す演出切替テーブル２２２ｂの判定値と、計時装置２９２の時刻情報（計時情報）に基づいて判断される経過時間Ｔ（図５２１のＳ３６０２参照）とに応じて演出期間が特定される（図５２１のＳ３６０３参照）。
【４１４０】
図４７１は、ＲＯＭ２２２に記憶される演出切替テーブル２２２ｂの一例を模式的に示した図である。図４７１に示すように、演出切替テーブル２２２ｂでは、演出期間の種別が、遊技機に対する電源投入を行った後の経過時間Ｔの値に対応付けられて規定されている。
【４１４１】
本実施形態では、演出期間として、通常演出期間と、ＳＰタイム準備期間と、ＳＰタイム期間とを設定可能に構成している。ＳＰタイム期間は、計時時間に基づく専用の演出態様が決定される演出期間であって、複数のパチンコ機１０において一体感のある演出（期間演出）が実行される期間となる。そして、通常演出期間は、各パチンコ機１０において特別図柄抽選の結果に応じて独立した演出が実行される期間となる。また、ＳＰタイム準備期間は、通常演出期間と同様の演出が実行される期間であり、且つ、ＳＰタイム期間が間もなく設定されることを遊技者に報知するための準備期間となる。よって、ＳＰタイム準備期間中は、通常演出期間と同様の演出が実行される第３図柄表示装置８１の表示画面の一部において、ＳＰタイム期間が近付いていることを案内するための案内態様が表示される。
【４１４２】
図５２１の経過時間確認処理（Ｓ２１１１参照）において経過時間Ｔの値が通常演出期間を示すものであった場合は、後述する音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に設けられた期間演出中フラグ２２３ｐがオフとなり、表示制御装置１１４のワークＲＡＭ２３３内に設けられた記憶領域に格納されているＳＰタイム期間中であることを示すための情報がクリアされる。そして、これらの処理結果に基づいて、第３図柄表示装置８１、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７により行われる演出が通常の演出態様（通常演

出期間中に実行される演出の演出態様）で行われる。一方、経過時間Ｔの値がＳＰタイム期間を示すものであった場合は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に設けられた期間演出中フラグ２２３ｐがオンに設定され、さらに、表示制御装置１１４のワークＲＡＭ２３３内に設けられた記憶領域にＳＰタイム期間中であることを示す情報が格納される。そして、これらの処理結果に基づいて、第３図柄表示装置８１、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７により行われる演出が特別な演出態様で行われる。

【４１４３】

図４７１に示す通り、本実施形態では、計時装置２９２により計時される時間の大半に対して通常演出期間が設定され、ＳＰタイム期間が設定される期間が短くなるように構成している。このように構成することで、ＳＰタイム期間中に実行される期間演出（ＳＰタイム演出）を遊技者に体験させ難くすることができるため、ＳＰタイム期間中に遊技を行おうと意欲的に遊技を行わせることができる。また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、計時装置２９２が計時を開始してからＳＰタイム期間が設定された回数に応じて、ＳＰタイム期間中に異なる演出を実行するように構成しており、計時装置２９２が計時を開始してから１回目のＳＰタイム期間では楽曲Ａが再生されると共に、楽曲Ａに応じて演出態様で期間演出（ＳＰタイム演出）が実行される。そして、計時装置２９２が計時を開始してから２回目のＳＰタイム期間では楽曲Ａとは異なる楽曲Ｂが再生されると共に、楽曲Ｂに応じた演出態様で期間演出（ＳＰタイム演出）が実行される。

【４１４４】

よって、様々なタイミングでＳＰタイム演出を実行しようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【４１４５】

演出切替テーブル２２２ｂに規定されている内容について詳細に説明をすると、演出切替テーブル２２２ｂには、計時装置２９２の計時内容に基づいて算出された経過時間Ｔ（電源が投入されてからの経過時間）に応じて演出期間が規定されており、経過時間Ｔが８８分以内の範囲には通常演出期間が規定され、８８分～９０分の範囲にはＳＰタイム準備期間が規定され、９０分～９３分の範囲にはＳＰタイム期間（楽曲Ａ用）が規定されている。そして、９３分～２１３分の範囲には、再度、通常演出期間が規定され、２１３分～２１５分の範囲にはＳＰタイム準備期間が規定され、２１５分～２１９分の範囲にはＳＰタイム期間（楽曲Ｂ用）が規定されている。

【４１４６】

以降、経過時間に対して、通常演出期間、ＳＰタイム準備期間、ＳＰタイム期間とがそれぞれ規定されている。

【４１４７】

上述した通り、本実施形態では、ＳＰタイム期間の長さが、実行される演出の態様に応じて異なるように規定されている。つまり、楽曲Ａ用のＳＰタイム期間が設定された場合にはＳＰタイム期間が３分間、楽曲Ｂ用のＳＰタイム期間が設定された場合にはＳＰタイム期間が４分間となるように規定している。このように構成することで、再生される楽曲の長さに対応したＳＰタイム期間を容易に設定することができる。

【４１４８】

一方で、ＳＰタイム準備期間の長さは、何れのＳＰタイム期間が設定される場合であっても同一の長さ（２分間）としている。このように構成することで、ＳＰタイム準備期間専用の演出態様（例えば、「間もなくＳＰ期間突入」のテロップ表示等）を設定するための演出データを共通化することができる。

【４１４９】

また、ＳＰタイム準備期間中には、ＳＰタイム期間が設定される期間が近付いていることを遊技者に案内するための案内態様に加え、次に設定されるＳＰタイム期間中に実行されるＳＰタイム演出の演出態様を遊技者に予告するための予測態様も設定されるように構成しても良い。この場合、予告態様としては例えば、「次回、楽曲Ｂスタート」のように、次回のＳＰタイム期間中に実行される演出の一部（再生される楽曲）を遊技者が把握可

能な態様が用いられる。

【４１５０】

なお、本実施形態では、ＳＰタイム期間が設定されるよりも所定期間（２分間）前の期間にＳＰタイム準備期間を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、ＳＰタイム準備期間を設定すること無く、通常演出期間中において常にＳＰタイム期間が設定されるまでの残時間を遊技者に報知するための報知態様を表示するように構成しても良い。この場合、次にＳＰタイム期間が設定されるまでの残時間が長いことを遊技者に把握させることが可能となるため、ＳＰタイム期間中の遊技を所望する遊技者に対して、そのＳＰタイム期間中に遊技を行うための準備期間を長く確保させることができる。よって、ＳＰタイム期間中に遊技を行うことができず遊技意欲が低下してしまうことを抑制し易くすることができる。

【４１５１】

一方、本実施形態のように、通常演出期間中はＳＰタイム期間が設定されるまでの残時間を表示すること無く、ＳＰタイム準備期間中にＳＰタイム期間が設定されるまでの残時間を表示するように構成することで、遊技者に対してどのタイミングでＳＰタイム期間が設定されるのかを把握させ難くすることができる。よって、通常演出期間中の遊技を行っている遊技者に対して、ＳＰタイム期間が設定されることを期待させながら継続して遊技を行わせることができる。

【４１５２】

また、本実施形態では、複数のパチンコ機１０において一体感のある演出（期間演出）が実行される期間と、各パチンコ機１０において独立した演出（通常演出）とが実行される期間と、を設定可能に構成し、さらに、期間演出の演出態様として複数種類の演出態様を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、通常演出に対しても複数種類の演出態様を設定可能に構成しても良い。

【４１５３】

この場合、通常演出期間が設定される際に所定の演出抽選を実行し、その演出結果に基づいて演出内容が決定されるように構成しても良い。このように構成することで、通常演出に対しても、計時装置２９２にて計時された情報に基づいて異なる演出を実行することが可能となるため、遊技者の遊技意欲をたかめることができる。

【４１５４】

また、本実施形態では、複数のパチンコ機１０にて一体感のある期間演出を実行するために、どのパチンコ機１０に対しても電源投入からの経過時間Ｔに応じて同一の演出期間が設定されるように演出切替テーブル２２２ｂの内容が規定されているが、これに限ること無く、例えば、設定値に応じてＳＰタイム準備期間が設定されるタイミングを異ならせたり、ＳＰタイム期間が設定されるタイミングを異ならせたりするように構成しても良い。

【４１５５】

より具体的には、設定されている設定値が高設定である場合のほうが、低設定である場合よりも、ＳＰタイム準備期間中において案内態様（テロップ表示）が表示されるタイミングや、報知音声の出力タイミングが遅れ易くなるように演出切替テーブル２２２ｂの規定内容を設定値に応じて異ならせるように構成しても良い。

【４１５６】

このように構成することで、複数のパチンコ機１０にて一体感のある期間演出を実行することを前提とし、意図的に一体感の無い演出（遅れ演出）を実行することにより、遊技者に対して何らかの違和感を与えることが可能となる。なお、上述した例では、高設定である場合のほうが、低設定である場合よりも遅れ演出が実行され易くなるように構成しているため、ＳＰタイム準備期間が設定されるタイミングから遊技者に実行される演出を注視させることができる。

【４１５７】

また、１のパチンコ機１０だけでは、期間演出が遅れて実行されたことを把握するのは

困難であるが、隣接する複数のパチンコ機１０にて実行される期間演出と比較することにより期間演出の実行タイミングが遅れたことを把握し易くすることができる。よって、複数のパチンコ機１０にて実行される期間演出に対して興味を持たせることができる。

【４１５８】

なお、上述した遅れ演出を実行する場合には、実行される全ての演出を遅らせるのでは無く、演出の実行タイミングとしては通常の演出タイミングを設定しておき、一部の演出（例えば、音声）のみ実行タイミングをずらす（遅らせる）ように構成しても良いし、一部の演出の実行タイミングを速めるように構成しても良い。

【４１５９】

なお、図４７１において経過時間Ｔが３３９分以降における経過時間Ｔと演出期間との対応関係を省略して記載しているが、実際には３３９分以降も、２分間分間の特別演出期間と５０分の通常演出期間とが交互に繰り返されるように設定される。この演出切替テーブル２２２ｂにおける経過時間Ｔの範囲は最低限ホールの１日の営業時間分だけ設定されていればよく、例えば経過時間Ｔが１４４０分（２４時間）未満の範囲で経過時間Ｔと演出期間との対応関係を設定しておいても良いし、数日分の対応関係を設定しておいてもよい。また、演出期間の種類は必ずしも通常演出期間とＳＰタイム準備期間とＳＰタイム期間との３種類に限られるものではなく、実行される演出の態様が互いに異なる４種類以上の演出期間を設けても良い。

【４１６０】

更に、本実施形態では経過時間Ｔの値毎に演出期間の種別を規定したテーブルを規定しているが、必ずしも全てのＴの値に対応させたテーブルを用意しておかなくても良い。例えば、通常演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲と、ＳＰタイム期間となる経過時間Ｔの値の範囲とを１種類ずつ規定しておき、経過時間Ｔの値が規定されている値の範囲外となる際は、規定されている経過時間Ｔの値の範囲に所定の値を加算するように構成しても良い。具体例としては、例えば、通常演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲を０分００秒～５０分００秒、ＳＰタイム期間となる経過時間Ｔの値の範囲を５０分００秒～６０分００秒と規定しておき、経過時間Ｔの値が６０分００秒に達する際に、通常演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲と、ＳＰタイム期間となる経過時間Ｔの値の範囲とにそれぞれ６０分００秒を加算し、６０分００秒～１２０分００秒までの経過時間Ｔの値の範囲における演出期間の種別を再設定するように制御しても良い。

【４１６１】

より詳述すると、演出切替テーブル２２２ｂには、通常演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲は０分００秒～５０分００秒であり、ＳＰタイム期間となる経過時間Ｔの値の範囲は５０分００秒～６０分００秒であるとの情報のみが規定される。そして、電源投入に基づいて、演出切替テーブル２２２ｂに規定された情報がＲＡＭ２２３の所定の領域に複製され、その複製された情報に基づいて演出期間の種別が判別される。そして、経過時間Ｔが、複製された情報に規定されている経過時間Ｔの値の最大値である６０分００秒に達する場合には、複製された情報に６０分００秒を加えて新たな情報に更新する。即ち、通常演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲は６０分００秒～１１０分００秒であり、特別演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲は１１０分００秒～１２０分００秒であるとの情報に更新される。以降、６０分００秒が経過する毎に、複製された情報に６０分００秒を加えて新たな情報に更新するように制御し、更新された情報と、経過時間Ｔとに基づいて演出期間の種別を判別する。

【４１６２】

この場合、演出切替テーブル２２２ｂのデータ量が少なくなるため、ＲＯＭ２２２の容量を削減することができる。よって、ＲＯＭ２２２の低価格化を図ることができる。

【４１６３】

設定示唆演出選択テーブル２２２ｃは、設定示唆演出を実行する際に、その演出態様（演出パターン）を選択するために参照されるデータテーブルであって、設定されている設定値と、取得した演出カウンタ２２３ｇの値とに応じて異なる演出パターン（演出態様）

が規定されている。
【４１６４】
この設定示唆演出選択テーブル２２２ｃには、演出パターンが規定されているのみであり、設定示唆演出の種別と、選択された演出パターンと、に基づいて実際に実行される設定示唆演出の演出態様が決定される。本実施形態では、様々な演出によって設定示唆演出が実行されるように構成しており（図４５３（ｂ）参照）、各演出に応じた態様で設定示唆演出を実行可能に構成している。よって、設定示唆演出選択テーブル２２２ｃに具体的な演出態様まで規定してしまうと、規定する演出量が増加してしまい、ＲＡＭ２２２のデータ量が増加してしまうという問題があった。また、設定示唆演出選択テーブル２２２ｃにて具体的な演出態様、即ち、どの演出を用いて設定示唆演出をどの態様で実行するかを決定してしまうと、設定示唆演出を別の演出に切り替えて実行することが困難となり、演出のバリエーションを増加させ難いという問題があった。
【４１６５】
これに対して、本実施形態では、設定示唆演出の演出パターン（設定示唆内容）のみを選択するように構成している。このように構成することで、設定示唆演出が実行される演出に対して、決定された設定示唆演出の演出パターンに応じた演出態様を設定することができるため、例えば、設定示唆演出を実行権利のみを予め獲得可能に構成し、獲得した実行権利を遊技者が任意の演出に対して用いることが可能となる。よって、演出のバリエーションを増加させる場合において、その処理負荷を軽減させることができる。
【４１６６】
本実施形態では、設定示唆演出選択テーブル２２２ｃにて選択された演出パターンを用いて設定示唆演出が実行されるように構成しているがこれに限ること無く、例えば、設定示唆演出選択テーブル２２２ｃにて選択された演出パターンを複数個記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている複数の演出パターンを合算することで新たな演出パターンを生成可能な生成手段と、を設け、その生成手段により生成された演出パターンに基づいた設定示唆演出を実行可能に構成しても良い。
【４１６７】
この場合、生成手段により生成される演出パターンは、設定示唆演出選択テーブル２２２ｃに規定されている演出パターンよりも設定値を具体的に示唆可能な演出パターンとなるように構成すると良く、例えば、パチンコ機１０の設定値として６段階の設定値を設定可能に構成している場合では、設定示唆演出選択テーブル２２２ｃには、設定値を最高でも２種類までしか絞ることの出来ない演出パターン（例えば、設定１又は６を示す演出パターン、設定２又は６を示す演出パターン等）を規定し、生成される演出パターンとしては設定値を具体的に報知可能な演出パターン（例えば、設定６等）が生成されるように構成すると良い。このように構成することで、生成手段により新たな演出パターンが生成されることにより、遊技者が設定値を把握し易くなるため、生成手段により新たな演出パターンが生成されることを期待しながら意欲的に遊技（設定示唆演出の実行権利を獲得するための遊技）を行わせることができる。
【４１６８】
また、この場合、記憶手段に記憶されている実行権利を用いて、設定示唆演出選択テーブル２２２ｃにて選択された演出パターンで設定示唆演出を実行するか否かを遊技者が選択可能に構成しても良い。このように構成することで、設定値を具体的に報知することの出来ない設定示唆演出（分かり難い設定示唆演出）を多く実行させることにより、現在の設定値を複合的に判別するか、設定示唆演出の実行回数を減らすことで設定値を具体的に報知し得る設定示唆演出（分かり易い設定示唆演出）の実行を目指すのかを遊技者に選択させることができる。
【４１６９】
さらに、記憶手段に設定示唆演出の実行権利を記憶可能な期間に上限を設けると良く、例えば、記憶手段に記憶されている情報（実行権利）を消去可能な消去手段を設け、消去抽選に当選した場合に消去手段により実行権利を消去したり、記憶されてからの経過期間

を判別可能な判別手段を設け、その判別手段により所定の経過期間（例えば、１時間経過や、特別図柄抽選の実行回数が１００回の到達）が経過したことを判別した場合に消去手段により実行権利を消去したりするように構成しても良い。このように構成することで、生成手段により新たな演出パターンを生成するか否かの選択に対してゲーム性を持たせることができる。つまり、消去手段により実行権利が消去されてしまう可能性を持たせることで、設定値を具体的に報知し得る設定示唆演出（分かり易い設定示唆演出）を実行させ難くすることができるため、遊技者が何れの設定示唆演出を実行させるかの選択結果に大きな意味を持たせることができる。

【４１７０】

図４７２に示した通り、設定示唆演出選択テーブル２２２ｃには、演出パターンＡ～演出パターンＥの５種類の演出パターンが規定されており、設定１が設定されている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「３５～７９」の範囲で「演出パターンＡ」が、「８０～９４」の範囲で「選出パターンＣ」が、「９５～９９」の範囲で「演出パターンＤ」が選択されるように規定されている。なお、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「０～３４」の範囲である場合には、設定示唆演出が実行されないように規定している。

【４１７１】

また、設定２が設定されている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「５～４９」の範囲で「演出パターンＡ」が、「５０～７４」の範囲で「演出パターンＢ」が、「７５～８９」の範囲で「演出パターンＣ」が、「９０～９９」の範囲で「演出パターンＤ」が選択されるように規定されている。なお、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「０～４」である場合には、設定示唆演出が実行されないように規定している。

【４１７２】

さらに、設定３が設定されている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「０～４４」の範囲で「演出パターンＡ」が、「４５～６４」の範囲で「演出パターンＢ」が、「６５～８４」の範囲で「演出パターンＣ」が、「８５～９６」の範囲で「演出パターンＤ」が、「９９～９９」の範囲で「演出パターンＥ」が選択されるように規定されている。

【４１７３】

つまり、演出パターンＡは、何れの設定値が設定されている場合であっても同一の選択割合（４５％）で選択される演出パターン（デフォルト演出パターン）となる。このデフォルト演出パターンに基づく演出が実行された場合には、その演出態様から設定を示唆することが出来ないが、設定示唆演出が実行されたことを把握することはできる。よって、設定示唆演出が実行された回数を判別することにより、例えば、所定期間内における設定示唆演出の実行回数に基づいて設定値を予測したり、設定示唆演出が実行された総回数に対して特定の演出パターンで実行された設定示唆演出の回数を分析することにより設定値を予測したりする際に参考となる情報を提供するものである。

【４１７４】

また、演出パターンＢは、設定１では選択され得ない演出パターン、即ち、実行された時点で設定１が否定される演出パターンとなる。この演出パターンＢは、設定されていない設定値を遊技者に報知するための演出パターンである。つまり、演出パターンＢが直接設定値を報知することは無いが、他に実行された設定示唆演出の情報と複合的に組み合わせることにより設定推測を捗らせることが可能な演出パターンとなる。

【４１７５】

演出パターンＣは、低設定よりも高設定のほうが選択され易い演出パターンではあるが、選択割合の差が少ないため、設定値を予測し難い演出態様となる。演出パターンＤは、上述した演出パターンＣと同様に、低設定よりも高設定のほうが選択され易い演出パターンであるとともに、上述した演出パターンＣよりも選択割合に大きな差が生じるように規定している。つまり、設定パターンＣと演出パターンＤとは、実行されればされるほどご高設定に期待が持てる演出となる。

【４１７６】

最後に、演出パターンＥは、高設定（設定３）が設定されている状態のみ選択可能な演出パターンである。この演出パターンに基づく演出が実行された場合には、最高設定（設定「３）が確定するため、その出現率が他の演出パターンよりも低くなるように構成している。これにより、遊技者に即座に設定値が把握されてしまうという問題を解決することができる。

【４１７７】

先読み禁止期間選択テーブル２２２ｄは、先読み演出の実行を禁止する期間を選択する際に参照されるデータテーブルであって、主制御装置１１０から出力された入賞情報コマンドに基づいて先読み演出の実行条件が成立したと判別した場合に参照される。そして選択された先読み禁止期間とＳＰタイム期間とが重複すると判別された場合には、先読み演出の実行が禁止される。

【４１７８】

この先読み禁止期間選択テーブル２２２ｄには、先読み演出の実行対象となる保留図柄（演出対象保留）の保留位置と、先読み演出期間内における大当たり当選の有無と、大当たり当選数とに基づいて異なる禁止期間が規定されている。このように構成することで、先読み演出期間が長くなり易い大当たり当選を含む第１先読み演出と、大当たり当選が含まれないため第１先読み演出よりも先読み演出期間が短くなり易い第２先読み演出とで先読み禁止期間を異ならせることができる。

【４１７９】

ここで、従来より、異なる実行契機に基づいて様々な演出を実行させることにより、実行される演出のバリエーションを増加し、演出効果を高めたパチンコ機１０がある。このようなパチンコ機１０では、複数の演出が異なる契機の成立によって実行されるため、各演出の実行タイミングによっては、複数の演出が重複して実行されてしまい遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうという問題があった。そこで従来型のパチンコ機１０では、特定の演出を実行させるための実行契機が成立した場合に、他の演出の実行状況を判別し、その判別結果に基づいて特定の演出の実行の有無を決定することで遊技者に分かり難い演出が実行されることを抑制するものがある。

【４１８０】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、遊技者に分かり難い演出が実行されることを抑制するために、必要以上に特定の演出の実行を禁止してしまい、演出効果を好適に高めることができないという問題があった。これに対して、本実施形態では、特定の演出の実行契機が成立した場合に、その特定の演出の実行期間を算出し、その算出結果に基づいて他の演出との重複期間を予測し、その予測結果に基づいて特定の演出の実行の有無を決定するように構成している。さらに、特定の演出の実行期間を算出する際に、特定の演出（先読み演出）の演出期間に大きな差を生み出すこととなる要素として、大当たり当選の有無と、演出対象保留と、を含ませるように構成している。

【４１８１】

よって、特定の演出（先読み演出）の実行期間を算出する際の精度を高めることができ、従来では特定の演出の実行が禁止されてしまうようなタイミングにおいても特定の演出（先読み演出）を実行させることが可能となり、パチンコ機１０の演出効果を好適に高めることができる。

【４１８２】

図４７３（ａ）を参照して先読み禁止期間選択テーブル２２２ｄに規定されている内容について具体的に説明をすると、演出対象保留が「１」で、先読み演出期間中の大当たりが「あり」で、その大当たり数が「１」の場合には禁止期間として「４６０秒」が、演出対象保留が「１」で、先読み演出期間中の大当たりが「なし」の場合には禁止期間として「１１０秒」が規定されている。また、演出対象保留が「２」で、先読み演出期間中の大当たりが「あり」で、その大当たり数が「１」の場合には禁止期間として「４８０秒」が、大当たり数が「２」の場合には禁止期間として「８３０秒」が規定されており、演出対象保留が「２」で、先読み演出期間中の大当たりが「なし」の場合には禁止期間として「

１３０秒」が規定されている。
【４１８３】
さらに、演出対象保留が「３」で、先読み演出期間中の大当たりが「あり」で、その大当たり数が「１」の場合には禁止期間として「５００秒」が、大当たり数が「２以上」の場合には無条件で先読み演出の実行を禁止し、演出対象保留が「３」で、先読み演出期間中の大当たりが「なし」の場合には禁止期間として「１５０秒」が規定されている。そして、演出対象保留が「４」で、先読み演出期間中の大当たりが「あり」で、その大当たり数が「１」の場合には禁止期間として「５２０秒」が、大当たり数が「２以上」の場合には無条件で先読み演出の実行を禁止し、演出対象保留が「４」で、先読み演出期間中の大当たりが「なし」の場合には禁止期間として「１７０秒」が規定されている。
【４１８４】
つまり、受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて先読み演出の実行契機が成立した場合において、その実行契機が成立した特図保留の保留位置が大きいほど、即ち、先読み演出が実行される先読み演出期間中に実行される特別図柄抽選の回数が多いほど、必然的に先読み演出期間が長くなり易いことから、禁止期間が長く規定されている。より具体的には、先読み演出期間中に実行され得る特別図柄変動の最大変動時間（２０秒）が設定された場合であっても問題が無いように禁止期間が規定されている。
【４１８５】
さらに、先読み演出期間中に大当たり遊技が実行され得る場合には、即ち、大当たり遊技を挟んで先読み演出が実行される場合には、特別図柄変動期間に加え、大当たり遊技期間も考慮して禁止期間が規定されており、大当たり遊技が実行される場合のほうが、大当たり遊技が実行されない場合よりも長い禁止期間が規定されている。このように、大当たり遊技の実行の有無に応じて、先読み演出の禁止期間の長さを大きく異ならせることができる。また、先読み演出期間内に複数の大当たり当選が含まれている場合には、先読み演出禁止期間とＳＰタイム期間との重複度合いを判別すること無く、先読み演出の実行が禁止されるように構成している。これにより、先読み禁止期間が長くなり得る状況が発生した場合には、ＳＰタイム期間との重複度合いを判別することなく先読み演出の実行を禁止することが可能となるため音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。
【４１８６】
なお、本実施形態では、上述した通り、先読み演出の実行契機が成立した場合において、実行され得る先読み演出の最大時間を算出し、その最大時間が経過するまでの間にＳＰタイム期間が設定される場合において、先読み演出の実行を禁止することにより、先読み演出中にＳＰタイム期間が設定されてしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されることを抑制することができる構成を用いているが、これに限ること無く、算出された先読み演出の最大時間を補正する補正処理を実行可能に構成しても良い。つまり、最大時間に基づいて算出された先読み演出の実行期間に対して、実際に実行された先読み演出の演出期間（先読み演出の一部期間）を示す情報に基づいて、先読み演出の最大時間を徐々に補正するように構成しても良い。これにより、実際に実行され得る先読み演出の最大時間の算出精度を高めることができるため、他の演出に重複すること無く、先読み演出を実行させることが可能な期間を特定し易くすることができる。
【４１８７】
保留上限値演出選択テーブル２２２ｅは、保留図柄の記憶数が上限数（８個）に到達した場合に実行される保留上限時演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、保留記憶されている保留図柄内に大当たり当選する保留図柄（当たり保留）が存在しているか否か、また、当たり保留の存在数と、取得した演出カウンタ２２３ｇの値とに基づいて、異なる演出パターン（演出態様）が規定されている。
【４１８８】
具体的には、当たり保留がある場合で、その当たり保留の個数が１個の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「０～４４」の範囲にて、「上限報知」の演出パターンが

、「４５～６９」の範囲にて、「チャンス告知」の演出パターンが、「７０～９９」の範囲にて、「魚群祭り」の演出パターンが、それぞれ規定されている。また、当たり保留がある場合で、その当たり保留の個数が２個の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「０～３９」の範囲にて、「チャンス告知」の演出パターンが、「４０～９９」の範囲にて、「魚群祭り」の演出パターンが、それぞれ規定されている。さらに、当たり保留がある場合で、その当たり保留の個数が３個以上の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「０～９９」の範囲にて、「魚群祭り」の演出パターンが、それぞれ規定されている。

【４１８９】

一方、当たり保留が無い場合は、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「０～６４」の範囲にて、「上限報知」の演出パターンが、「６５～９９」の範囲にて、「チャンス告知」の演出パターンが、それぞれ規定されている。

【４１９０】

演出実行数選択テーブル２２２ｆは、特化モードに突入した際に、その特化モード期間中に実行される設定示唆演出の個数（演出実行数）を決定する際に参照されるデータテーブルであって、特化モード突入時における特化モード残期間（特図残変動時間）の長さと、設定値と、取得した演出カウンタ２２３ｇの値とに基づいて様々な数が規定されている。

【４１９１】

ここで、図４７４を参照して演出実行数選択テーブル２２２ｆに規定されている内容について詳細な説明をする。図４７４は、演出実行数選択テーブル２２２ｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図４７４に示した通り、演出実行数選択テーブル２２２ｆには、設定値と、特化モードの残期間と、取得した演出カウンタ２２３ｇの値とに基づいて、演出実行数として異なる数が規定されている。

【４１９２】

ミッション選択テーブル２２２ｇは、ＳＰタイム期間中に実行されるミッション内容を決定する際に参照されるデータテーブルであって、設定値と取得した演出カウンタ２２３ｇの値とに応じて異なるミッション（演出パターン）が規定されている。つまり、ＳＰタイム期間中に実行されるミッションの内容によって、遊技者に設定値を予測させることが可能となる。さらに、本実施形態では選択されたミッションの内容を達成した場合にも、設定値を示唆するための設定示唆演出を実行するように構成している。

【４１９３】

よって、一連の演出（ミッション演出）において、複数のタイミング、即ち、ミッション内容が表示された時点と、そのミッションを達成した時点で設定示唆演出を実行することが可能となる。

【４１９４】

ここで、図４７５を参照してミッション選択テーブル２２２ｇの内容について詳細な説明をする。図４７５は、ミッション選択テーブル２２２ｇに規定されている内容を模式的に示した図である。図４７５に示した通り、ミッション選択テーブル２２２ｇには、設定値と、取得した演出カウンタ２２３ｇの値とに応じて４種類の演出パターン（ミッション内容）が規定されている。そして、規定されている４種類のミッション内容は、設定値に応じて選択率を異ならせると共に、ミッションの達成難易度が異なる内容が規定されている。

【４１９５】

昇格ポイント選択テーブル２２２ｈは、大当たり遊技中演出におけるラウンド演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、図４７６に示した通り、大当たり種別と、表示獲得球数と、ラウンド数とに対応させて異なるポイント数（付与ポイント数）が規定されている。ここで付与されたポイント数に基づいて、後述する昇格演出選択テーブル２２２ｉを参照することでラウンド演出中におけるラウンド演出の演出態様が決定される（図４７７参照）。

【４１９６】
昇格演出選択テーブル２２２ｉは、昇格ポイント選択テーブル２２２ｈを参照して獲得した付与ポイント数と演出カウンタ２２３ｇの値とに基づいて、実行される昇格演出の演出内容を決定する際に参照されるデータテーブルであって、付与ポイント数の合算値（合算ポイント）が大きいほど、遊技者にとって付与される特典量が大きな演出内容で昇格演出が実行されるように構成している（図４７７参照）。
【４１９７】
また、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、図４７０（ｂ）に示すように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ａ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ、変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、入賞情報格納エリア２２３ｆ、演出カウンタ２２３ｇ、演出状態記憶エリア２２３ｈ、設定値格納エリア２２３ｉ、設定変更中フラグ２２３ｊ、実行済設定示唆演出記憶エリア２２３ｋ、獲得球数格納エリア２２３ｎ、期間演出中フラグ２２３ｐ、ミッション情報記憶エリア２２３ｑ、時刻情報記憶エリア２２３ｒ、操作無効タイマ２２３ｓ、連続予告実行フラグ２２３ｔ、連続予告カウンタ２２３ｕ、背景モード記憶エリア２２３ｖ、特化モード中フラグ２２３ｗ、ラウンド数カウンタ２２３ｘ、キャラ表示フラグ２２３ｙ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。
【４１９８】
特別図柄１保留球数カウンタ２２３ａは、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる第１特別図柄の変動表示であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を特別図柄の種別毎に最大４回まで計数するカウンタで、入賞情報コマンドを受信した場合や、変動パターンコマンドを受信した場合といった保留球数が増減するタイミングに合わせて更新する。
【４１９９】
特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂは、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ａと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる第２特別図柄の変動表示であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を特別図柄の種別毎に最大４回まで計数するカウンタで、入賞情報コマンドを受信した場合や、変動パターンコマンドを受信した場合といった保留球数が増減するタイミングに合わせて更新する。
【４２００】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄや特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ａ、および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂにて、その保留球数を特別図柄の種別毎に管理するようになっている。
【４２０１】
具体的には、主制御装置１１０では、始動入賞を検出して変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄ、または特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。
【４２０２】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄ、または特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ａ、または特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂのうち、コマンドに対応するカウンタに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置

１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ａ、および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄ、および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【４２０３】

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

【４２０４】

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

【４２０５】

変動開始フラグ２２３ｄは、主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動パターンコマンド、または第２特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。変動開始フラグ２２３ｄがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。

【４２０６】

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

【４２０７】

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

【４２０８】

入賞情報格納エリア２２３ｆは、１つの実行エリアと、第１特別図柄に対応する４つのエリア（第１エリア～第４エリア）と、第２特別図柄に対応する４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。本パチンコ機１０では、主制御装置１１０において第１入球口６４、または第２入球口６４０に対する始動入賞が検出された場合に、その始動入賞に応じて取得された特別当

たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値から、その始動入賞に対応する特別図柄の抽選が行われた場合に得られる各種情報（当否、大当たりの場合の大当たり種別、変動パターン）が主制御装置１１０において予測（推定）され、その予測された各種情報が、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ入賞情報コマンドによって通知される。

【４２０９】

音声ランプ制御装置１１３では、入賞情報コマンドが受信されると、その入賞情報コマンドにより通知された各種情報（当否、大当たりの場合の大当たり種別、変動パターン）が入賞情報として抽出されて、その入賞情報が、入賞情報格納エリア２２３ｆに記憶される。より具体的には、抽出された入賞情報が、入球を検出した入球口の種別（第１入球口６４、または第２入球口６４０）に対応する４つのエリア（第１エリア～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。

【４２１０】

なお、本第１実施形態では、主制御装置１１０において、始動入賞に対応する特別図柄の抽選が行われた場合に得られる各種情報（当否、大当たりの場合の大当たり種別、変動パターン）に基づいて入賞情報コマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３へ通知する構成を用いているが、それ以外の構成を用いても良い。

【４２１１】

例えば、始動入賞が発生した場合に、その始動入賞に対応して予測された各種情報に、既に、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａ或いは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂに格納されている各種情報を加えて入賞情報コマンドを設定する設定手段と、入賞情報コマンドを受信した場合に、既に、入賞情報格納エリア２２３ｆに格納されている各種情報（入賞情報）と、受信した入賞情報コマンドに含まれる各種情報（入賞情報）とが合致するかを判別する判別手段とを設ける構成としてもよい。これにより、入賞情報格納エリア２２３ｆに格納されている各種情報（入賞情報）が適切に格納されているかを判別することが可能となる。

【４２１２】

また、本第１実施形態では、新たな始動入賞が発生した場合に入賞情報コマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３へ通知する構成を用いているが、入賞情報コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ通知するタイミングは、上述したタイミング（入賞情報コマンドを設定したタイミング）に限定されるものでは無く、例えば、入賞情報コマンドを一時的に記憶する記憶手段を設け、始動入賞したタイミングに加え、定期的（例えば、５秒間隔）、遊技条件可変時（例えば、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行した場合や、大当たり遊技が開始又は終了した場合等）、または、特別図柄の変動開始（又は停止）時に、記憶手段に記憶されている入賞情報コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ通知する構成を用いても良い。このように構成することで、入賞情報格納エリア２２３ｆに格納されている入賞情報を用いた演出（所謂、先読み演出）を適切に実行することができる。

【４２１３】

本実施形態では、入賞情報格納エリア２２３ｆに格納された各入賞情報に基づいて、先読み演出として、保留図柄の表示色の変更等の演出態様の設定等が実行される。このように、入賞情報格納エリア２２３ｆに格納された各入賞情報に基づいて各種演出（先読み演出）を実行することで、変動表示が開始されるよりも前から各保留球に対して遊技者に大当たりとなる期待感を抱かせることができる。また、複数回の変動表示期間を用いた長期間の演出を実行することも可能となる。

【４２１４】

演出カウンタ２２３ｇは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタであって、０から９８の範囲で繰り返し更新される。なお、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新さ

れる。
【４２１５】
なお、本実施形態では、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタを総称して演出カウンタ２２３ｇと称しているが、この演出カウンタ２２３ｇは、複数のカウンタで構成されており、各カウンタは音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理によって、定期的にその値が更新されるように構成しているが、更新後の値が重複しないように、各カウンタの更新内容が同期しないように構成している。つまり、同一条件で値の更新が実行されるが、その更新後の値に関連性が発生しない複数のカウンタによって構成されている。そして、各種演出の態様を選択する際に、異なるカウンタの値を参照するように構成している。このように構成することで、同一の処理内で複数の演出態様を決定する場合において、同一のカウンタ値に基づいて複数の演出の演出態様が決定されてしまい、演出のバリエーションが少なくなることを抑制することができる。
【４２１６】
本実施形態では、演出カウンタ２２３ｇが複数のカウンタを設けた構成としているが、これに限ること無く、例えば、取得した演出カウンタ２２３ｇの値に対して所定の演算処理を実行し、その演算結果に基づいて、各種演出の態様を選択するように構成しても良く、この場合、演出カウンタ２２３ｇの値を読み出す場合に所定の演算処理を実行するように構成すれば良い。このように構成することで、演出カウンタ２２３ｇが有する同一のカウンタの値に基づいて複数の演出の演出態様を選択する場合であっても、演出のバリエーションが少なくなることを抑制することができる。
【４２１７】
演出状態記憶エリア２２３ｈは、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理によって決定された演出状態（演出内容）を一時的に記憶するための記憶領域であって、各種制御処理によって決定された内容（情報）が記憶される。そして、演出状態記憶エリア２２３ｈに記憶されている情報を読み出すことにより、決定された演出状態に対応した演出態様が設定される。
【４２１８】
この演出状態記憶エリア２２３ｈに演出状態（演出内容）を記憶させることにより、演出状態（演出内容）を決定するタイミングと、演出態様を設定するタイミングとが異なる場合であっても、決定された演出状態（演出内容）に対応する演出態様を確実に設定することができる。
【４２１９】
設定値格納エリア２２３ｉは、主制御装置１１０から出力される設定値に関する情報を受信した場合に、その情報に基づいた設定値を格納するための記憶領域である。具体的には、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図４９８参照）にて設定値に関する情報を含む状態コマンドが設定され（図４９８のＳ９１３参照）、その状態コマンドを受信した場合に、受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて設定値を特定し、特定した設定値を示す情報が設定値格納エリア２２３ｉに格納される。
【４２２０】
そして、設定値格納エリア２２３ｉに格納された情報が、設定示唆演出の演出態様を決定する際に参照される。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、設定値を変更するための設定変更操作を実行する場合に、必ずパチンコ機１０の電源を投入する動作を必要とするように構成し、且つ、設定変更操作が完了した後に、設定値に関する情報を含む状態コマンドが設定されるように構成している。さらに、パチンコ機１０に電源が投入される毎に（主制御装置１１０の立ち上げ処理（図４９８参照）が実行される毎に）、設定値に関する情報を含む状態コマンドが主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと出力されるように構成している。このように構成することで、電源投入時という限定されたタイミングでのみ設定値に関する情報を主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成したとしても、音声ランプ制御装置１１３側で現在の設定値を確

実に把握させることができる。
【４２２１】
また、設定値に関する情報が出力される機会を最小限に抑えることにより、設定値に関する情報を不正に取得する行為が行われることを抑制することができる。さらに、本実施形態では、パチンコ機１０に設定される設定値を示す信号を直接外部に出力するのでは無く、設定値に関する情報を出力するように構成しているため、万が一、不正に取得されたとしても、その情報が示す設定値を特定し難くなるため、設定値に関する情報を不正に取得する行為が行われることを抑制することができる。加えて、本実施形態では、遊技状態を示すための状態コマンドの一部（例えば、状態コマンドを生成するための８ビットのうち空きビットとなり易い上位ビット）を用いて設定値に関する情報を設定するように構成しているため、設定値に関する情報を単独で出力する場合よりも、出力された情報が示す設定値を特定し難くなるため、設定値に関する情報を不正に取得する行為が行われることを抑制することができる。
【４２２２】
さらに、設置値を示す値では無く、設定値を示すための情報を、設定値格納エリア２２３ｉに格納するように構成しているため、設定値格納エリア２２３ｉに格納されている情報を不正に取得された場合であっても、出力された情報が示す設定値を特定し難くなるため、設定値に関する情報を不正に取得する行為が行われることを抑制することができる。
【４２２３】
なお、本実施形態では、設定値に関する情報（設定値を示すための情報）を格納するための記憶領域として設定値格納エリア２２３ｉという専用の記憶領域を設けているが、これに限ること無く、他の記憶エリアの一部（空き領域）を用いて設定値を示すための情報を記憶するように構成し、設定値に関する情報（設定値を示すための情報）が格納されている記憶領域を示すアドレスを特定の領域に記憶させるように構成しても良く、この場合、定期的、或いは不規則に設定値に関する情報（設定値を示すための情報）を記憶する領域を変更させるように構成すると良い。
【４２２４】
また、設定値に関する情報（設定値を示すための情報）を記憶する記憶領域の仕様に対応させて予め定められた規則に従って設定値に関する情報を加工するように構成すると良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に記憶されている情報に基づいて設定値を不正に取得されてしまう事態が発生し難くすることができる。
【４２２５】
設定変更中フラグ２２３ｊは、現在が設定変更中であることを示すためのフラグであって、設定変更中であることを示す変更中コマンドが主制御装置１１０から出力された場合に、オンに設定される（図５０５のＳ２０７３参照）。そして、待機処理（図５０５のＳ２０１２参照）において参照され（図５０５のＳ２０７１参照）、設定変更が完了したことを示す変更完了コマンドを受信したと判別した場合にオフに設定される（図５０５のＳ２０７７参照）。
【４２２６】
この設定変更中フラグ２２３ｊを設けることにより、主制御装置１１０にて実行される設定変更操作の操作状況を音声ランプ制御装置１１３側で把握することが可能となるため、設定変更操作が完了するまでの間実行される待機処理（図５０５のＳ２０１２参照）の処理を設定変更操作の操作状況に応じて切り替えることができる。よって、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。
【４２２７】
実行済設定示唆演出記憶エリア２２３ｋは、大当たり遊技中に実行された設定示唆演出の内容を一時的に記憶するための記憶領域であって、ラウンド演出の一部として設定示唆演出が設定された場合に、その演出態様（演出内容）を示す情報が記憶される。そして、

大当たり遊技のエンディング期間にて実行される終了画面演出の演出態様を選択する際に記憶されている情報が参照される。本実施形態では、大当たり遊技中に実行される設定示唆演出によって遊技者に付与される情報を均等にするために、大当たり遊技中に実行された設定示唆演出の内容に基づいて、終了画面演出にて実行される設定示唆演出の内容を決定するように構成している。このように構成することで、１回の大当たり遊技にて遊技者に提供される設定示唆演出の演出量（設定値を予測するための情報量）を調整することができ、１回の大当たり遊技にて設定示唆演出が全く実行されず、遊技者の遊技意欲が低下してしまったり、１回の大当たり遊技にて過剰に設定示唆演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【４２２８】

そして、終了画面演出の演出態様を決定した後に、実行済設定示唆演出記憶エリア２２３ｋに記憶されている情報がクリアされる。

【４２２９】

獲得球数格納エリア２２３ｎは、払い出された賞球を累積記憶するための記憶領域であって、主制御装置１１０から賞球数を示す情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合に、そのコマンドに含まれる情報に基づいて賞球数が累積記憶される。この獲得球数格納エリア２２３ｎには、時短状態、確変状態、大当たり遊技中といった遊技者に有利な有利期間中に払い出された賞球の数が累積記憶される。そして、有利期間が終了した場合、即ち、遊技状態が通常状態へと移行した場合に記憶されている情報がクリアされる。

【４２３０】

この獲得球数格納エリア２２３ｎに格納されている情報は、有利期間中に遊技者に払い出された球数を報知するための獲得球数表示の態様を更新する際に参照される。なお、本実施形態では有利期間が終了した場合に獲得球数格納エリア２２３ｎに記憶されている情報がクリアされるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、有利期間が終了した後、所定条件（特別図柄抽選が１０回実行された場合に成立する条件）が成立したことに基づいて情報をクリアするように構成しても良い。このように構成することで、１回の有利期間が終了した直後に再度有利期間が設定された場合には、前回の有利期間中に獲得した賞球数を引き継いだ内容で獲得球数を表示（引き戻し表示）することが可能となる。よって、獲得数表示として多くの球数を表示させたい遊技者に対して、有利期間が終了した後でも次の大当たり遊技を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。

【４２３１】

期間演出中フラグ２２３ｐは、ＳＰタイム演出が実行されていることを示すためのフラグであって、計時装置２９２にて計時される時刻情報に基づいて算出される経過時間ＴがＳＰタイム期間となった場合にオンに設定される。そして、経過時間がＳＰタイム期間を経過した場合であって、ＳＰタイム演出の終了条件が成立した場合にオフに設定される。

【４２３２】

この期間演出中フラグ２２３ｐがオンに設定されている場合には、変動演出の演出態様を設定する際に、期間演出（ＳＰタイム演出）専用の演出態様が設定されたり、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される背景画像が専用の背景画像となる。

【４２３３】

ミッション情報記憶エリア２２３ｑは、ＳＰタイム演出として実行されるミッション演出の演出態様（ミッション内容）及び、ミッションの到達度合いを記憶するための記録領域であって、ＳＰタイム演出が実行される場合にミッション選択テーブル２２２ｇを参照して決定された演出内容を記憶される。そして、ＳＰタイム期間中に特別図柄抽選が実行される毎に（変動演出が実行される毎に）更新されるミッションの到達度合いを示すための情報が更新記憶される。

【４２３４】

時刻情報記憶エリア２２３ｒは、パチンコ機１０への電源を投入した際に、計時装置２９２の時刻情報（計時情報）が格納される領域である。ＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理の時刻取得処理（図５０４のＳ２０１１参照）の中で、計時装置２９２より取

得した現在の時刻情報（計時情報）が格納される。格納された計時情報は、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の経過時間確認処理（図５２１のＳ２１１１参照）の中で、電源投入からの経過時間Ｔを算出し、通常演出期間であるかＳＰ期間（ＳＰタイム期間）であるかを判別するために用いられる（図５２１のＳ３６０４参照）。なお、ＲＡＭ２２３に記憶された内容はバックアップされないため、パチンコ機１０の電源供給が断された電断状態となった場合、時刻情報格納エリア２２３ｆに格納された計時情報はクリアされる。

【４２３５】

本実施形態のパチンコ機１０では、立ち上げ処理の際に計時装置２９２より取得され、時刻情報記憶エリア２２３ｒに格納された時刻情報に基づいて演出期間の種別を判断するので、ホールの複数のパチンコ機１０において、立ち上げ処理が行われるタイミングを合わせておけば、各パチンコ機１０の時刻情報記憶エリア２２３ｒに時刻情報が格納されるタイミングも合わせることができる。時刻情報記憶エリア２２３ｒに時刻情報が格納されるタイミングが合っていれば、各パチンコ機１０において経過時間確認処理（Ｓ２１１１）の中で算出される経過時間Ｔも合わせることができるので、その経過時間Ｔに基づいて通常演出期間からＳＰタイム期間へ切り替えさせるタイミング及び経過時間Ｔに基づいて特別演出期間からＳＰタイム期間へ切り替えさせるタイミングを合わせることができる。これにより、ホールの関係者は、複数のパチンコ機１０に対して一斉に電源投入をしておくだけで、各パチンコ機１０の演出期間を揃えることができる。よって、一部のパチンコ機１０は通常演出期間となり、その他のパチンコ機１０はＳＰタイム期間となることで、遊技を行っている遊技者が他のパチンコ機１０と異なる演出態様で演出が実行されていることに対して違和感を抱いてしまうことを抑制することができる。なお、複数のパチンコ機１０に対して一斉に電源を投入する方法としては、例えば、複数のパチンコ機１０で構成される島を設けておき、島単位で電源を投入することのできる外部電源を設けておけばよい。

【４２３６】

また、本実施形態では、計時装置２９２の時刻情報から時刻を判断し、時間帯に応じて演出期間の種別を切り替えるのではなく、立ち上げ処理の際に取得した時刻情報と経過時間確認処理（Ｓ２１１１）の中で取得される時刻情報とから経過時間Ｔを算出し、その経過時間Ｔに基づいて演出期間の種別を判断している。これにより、各パチンコ機１０の計時装置２９２の時刻情報が、経年劣化等で互いにずれてしまっていたとしても、その互いにずれた計時情報を演出期間の種別の判断に直接用いるのではなく、経過時間Ｔという相対的な値に変換して演出期間の種別の判断に用いることができるので、ずれの影響を少なくすることができる。よって、複数のパチンコ機１０において、経過時間Ｔに基づいて通常演出期間からＳＰタイム期間へ切り替えさせるタイミング及び経過時間Ｔに基づいてＳＰタイム期間から通常演出期間へ切り替えさせるタイミングを合わせることができる。従って、各パチンコ機１０の演出期間を揃えることができるので、一部のパチンコ機１０は通常演出期間となり、その他のパチンコ機１０はＳＰタイム期間となることで、遊技を行っている遊技者が他のパチンコ機１０と異なる演出態様で演出が実行されていることに対して違和感を抱いてしまうことを抑制することができる。

【４２３７】

操作無効タイマ２２３ｓは、枠ボタン２２への操作を有効に判別しない期間を設定するためのカウンタであって、操作無効タイマ２２３ｓに値がセットされている期間は枠ボタン２２への操作が有効に判別されない（無効になる）。この操作無効タイマ２２３ｓは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理の終了タイミングが第３図柄表示装置８１のブート処理の終了タイミングよりも早い場合に所定期間（５秒）を示す値がセットされる。

【４２３８】

このように構成することで、ブート処理が完了していない状態、即ち、第３図柄表示装置８１の表示面に必要な情報を表示することができない状態において枠ボタン２２への操作を有効に判別してしまい、音声ランプ制御装置１１３側で特定した枠ボタン２２への操

作結果と、表示制御装置１１４側（第３図柄表示装置８１側）で特定した枠ボタン２２への操作結果とが相違してしまうことを抑制することができる。

【４２３９】

連続予告実行フラグ２２３ｔは、先読み演出が実行されていることを示すためのフラグであって、先読み演出が実行される場合にオンに設定される。そして、先読み演出の対象となる特別図柄変動が実行されることでオフに設定される。

【４２４０】

その他メモリエリア２２３ｚは、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御処理における各種データ、フラグ、カウンタ等が設定または記憶される領域である。

【４２４１】

ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５０７参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【４２４２】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示（変動演出）を制御するものである。この表示制御装置１１４の詳細については、図４８０を参照して後述する。

【４２４３】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図４４６参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【４２４４】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図４９７参照）を正常に実行し完了することができる。

【４２４５】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図４４６参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると

共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【４２４６】

計時装置２９２は、主制御装置１１０に接続され、現在時刻を計時することができるリアルタイムクロック（ＲＴＣ）を有して構成されている。ここで、計時装置２９２の構成について、図４７８及び図４７９を参照して説明をする。図４７８は、計時装置２９２の電気的構成を示すブロック図である。計時装置２９２は、入出力ポート３５０と、装置制御部３５１と、レジスタ３５２とを有している。また、計時装置２９２には、計時装置用電源２９３が接続されている。この計時装置用電源２９３は、パチンコ機１０の電源とは異なる計時装置２９２専用の電源であり、パチンコ機１０の電源が断された電断状態でも計時装置２９２に電力を供給することができる。この計時装置用電源２９３には、ボタン型電池が用いられている。

【４２４７】

計時装置２９２の装置制御部３５１には、入出力ポート３５０と、レジスタ３５２とが接続されている。入出力ポート３５０は音声ランプ制御装置１１３と相互通信可能に接続されている。装置制御部３５１は、レジスタ３５２を利用（制御）して、現在時刻の計時や設定時刻でのアラームの実行など各種の制御を行う。ここで、レジスタ３５２は、図４７９に示すように、複数のレジスタからなるレジスタテーブルを有している。このレジスタテーブルには、計時レジスタ３５２ａと、投入時刻格納エリア３５２ｂとが含まれている。即ち、図４７８に示す通り、計時装置２９２のレジスタ３５２には、計時レジスタ３５２ａと、投入時刻格納エリア３５２ｂとが少なくとも設けられている。

【４２４８】

計時レジスタ３５２ａは、現在時刻を計時するためのレジスタであり、１秒毎にレジスタ値が更新される。また、投入時刻格納エリア３５２ｂは、計時情報等の様々な情報を書き込むことができ、記憶された情報を上書きすることができる記憶領域である。投入時刻格納エリア３５２ｂには、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の中で、電源断の発生情報があった場合にＲＡＭ２０３の時刻情報格納エリア２２３ｂａに格納された計時情報が書き込まれるエリアである。

【４２４９】

ここで、図４７９を参照して、レジスタ３５２の有するレジスタテーブルについて詳細に説明する。図４７９は、レジスタ３５２のレジスタテーブルの一部を模式的に表した図である。図４７９に示す通り、レジスタ３５２は、レジスタテーブルの０Ｈ～ＥＨの１５のアドレスのそれぞれに最大８ビットのデータを保持することができる。これらのアドレスのうち、アドレス０Ｈ～６Ｈが計時レジスタ３５２ａに相当し、各アドレスは、秒、分、時間、曜日、日、月、年をそれぞれ表している。

【４２５０】

計時レジスタ３５２ｂの詳細について、秒を表すアドレス０Ｈを例に取って説明する。アドレス０Ｈのｂｉｔ７はＬ固定の書き換え不能なｂｉｔとなっており、ｂｉｔ０～ｂｉｔ６を用いて現在の秒数が表現される。なお、図４７９のｂｉｔ７に付された”○”との記号は、書き換え不能なｂｉｔであることを示す記号であり、他のアドレスにおいても同一の意味を示すものである。また、ｂｉｔ０～ｂｉｔ６は、それぞれ１秒、２秒、４秒、８秒、１０秒、２０秒、４０秒に対応しており、各ｂｉｔがＨかＬかによって現在時刻の秒数がいくつであるかが示される。

【４２５１】

例えば、現在時刻の秒数が５秒である場合は、１秒を表すｂｉｔ０と、４秒を表すｂｉｔ２とが共にＨとなり、ｂｉｔ１，３，４，５，６は全てＬとなる。これにより、Ｈのｂｉｔにより表される秒数の和である５秒が現在時刻の秒数であると表現することができる。また、現在時刻の秒数が２９秒である場合は、１秒を表すｂｉｔ０と、８秒を表すｂｉｔ３と、２０秒を表すｂｉｔ５とがＨとなり、ｂｉｔ１，２，４，６は全てＬとなる。これにより、Ｈのｂｉｔにより表される秒数の和である２９秒が現在時刻の秒数であると表

現することができる。
【４２５２】
分を表すアドレス１Ｈ、時間を表すアドレス２Ｈ、日を表すアドレス４Ｈ、月を表すアドレス５Ｈ、年を表すアドレス６Ｈに関しても、秒を表すアドレス０Ｈと同様に、Ｈとなっているｂｉｔに対応した数値の総和によって現在時刻が表現される。なお、年を表すアドレス６Ｈに関しては、西暦の下２桁を表しており、西暦の上２桁は２０固定となっている。つまり、年を表すアドレス６Ｈでは、２０００年～２０９９年の間のみを表現することができる。
【４２５３】
また、曜日を表すアドレス３Ｈに関しては、ｂｉｔ０～ｂｉｔ６が、それぞれ日曜日、月曜日、火曜日、水曜日、木曜日、金曜日、土曜日に対応しており、いずれか１つのｂｉｔがＨとなり、その他のｂｉｔがＬとなることで特定の曜日を表現することができる。例えば、現在が水曜日であれば、ｂｉｔ３がＨとなり、ｂｉｔ０，１，２，４，５，６，はＬとなる。
【４２５４】
アドレス７Ｈ～９Ｈは投入時刻格納エリア３５２ｂに相当し、最大３バイトのデータを格納することができる。投入時刻格納エリア３５２ｂには、秒を格納するレジスタ（アドレス７Ｈに対応）、分を格納するレジスタ（アドレス８Ｈに対応）、時間を格納するレジスタ（アドレス９Ｈに対応）がそれぞれ１バイトずつ割り当てられている。また、各ｂｉｔと秒、分、時間との対応関係は、アドレス０Ｈ～２Ｈと同様の対応関係となっている。
【４２５５】
即ち、秒を格納するレジスタのｂｉｔ０～ｂｉｔ６は、それぞれ１秒、２秒、４秒、８秒、１０秒、２０秒、４０秒に対応しており、分を格納するレジスタのｂｉｔ０～ｂｉｔ６は、それぞれ１分、２分、４分、８分、１０分、２０分、４０分に対応しており、時間を格納するレジスタのｂｉｔ０～ｂｉｔ５は、それぞれ１時間、２時間、４時間、３時間、１０時間、２０時間に対応している。なお、図４７９に置いては、全てのｂｉｔに”●”との記号が付されているが、これは情報の書き換え及び読み出しが可能なｂｉｔであることを示す記号であり、他のアドレスにおいても同一の意味を示すものである。
【４２５６】
計時レジスタ３５２ａおよび投入時刻格納エリア３５２ｂの各ｂｉｔと秒数や分数等との対応関係は本実施形態の形態に限られるものではない。例えば、各ｂｉｔの数値に２のべき乗を対応付けても良い。また、本実施形態では、投入時刻格納エリア３５２ｂを３バイトで構成しているが、例えば記憶する時間の情報として、時間と分の値のみを格納することによりバイト数を減らしても良い。また、秒、分、時間に加えてミリ秒が格納可能なレジスタを加えることでバイト数を増やしても良い。更に、計時情報を投入時刻格納エリア３５２ｂに記憶させるのではなく、計時装置２９２の外部にＲＡＭ等の記憶手段を設けるようにしても良い。この場合、記憶手段への電源供給を計時装置用電源２９３により行うよう構成しても良いし、記憶手段専用の電源を別個に設けても良い。
【４２５７】
アドレスＡＨ～ＣＨは設定した時刻にアラーム信号を出力させるために用いられるレジスタであり、アドレスＤＨ，ＥＨは設定した周期毎に割込信号を出力させることができるレジスタである。なお、アラーム機能や割込機能を使用しない場合は、アドレス７Ｈ～９Ｈの代わりにアドレスＡＨ～ＥＨを投入時刻格納エリア３５２ｂとして使用することもできる。この場合、アドレス７Ｈ～９Ｈの３バイトを削減することができるので、レジスタが少なくて済むため、計時装置２６２の低価格化を図ることができる。
【４２５８】
なお、図４７９にはアドレス０Ｈ～ＥＨに割り当てられたレジスタのみが記載されているが、これらの他に、０Ｈ～ＥＨ以外のアドレスが割り当てられたレジスタが設けられており、例えば、アラーム機能や割込機能等の設定を変更するためのレジスタ等が設けられている。

【４２５９】
＜第１実施形態における表示制御装置１１４の電気的構成について＞
次に、図４８０を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図４８０は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２６２と、バスライン２４０，２４１とを有している。
【４２６０】
入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポート２３８の出力側には、ＭＰＵ２３１、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７がバスライン２４０を介して接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２６２が接続されている。また、出力ポート２６２の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。
【４２６１】
なお、パチンコ機１０は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、１回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。
【４２６２】
以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、ワークＲＡＭ２３３について説明する。
【４２６３】
まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。ＭＰＵ２３１は、命令ポインタ２３１ａを内蔵しており、命令ポインタ２３１ａで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。ＭＰＵ２３１には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置１１５からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ２３１ａは、ＭＰＵ２３１のハードウェアによって自動的に「００００Ｈ」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ２３１ａは、その値が１ずつ加算される。また、ＭＰＵ２３１が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ２３１ａにセットされる。
【４２６４】
なお、詳細については後述するが、本実施形態において、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。
【４２６５】
詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。
【４２６６】

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

【４２６７】

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

【４２６８】

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

【４２６９】

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

【４２７０】

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

【４２７１】

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

【４２７２】
　また、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させることなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させることができるので、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。
【４２７３】
　ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、キャラクタＲＯＭ２３４の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７から伝達されたアドレスに基づいて、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ等から該当するデータを読み出し、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１又は画像コントローラ２３７へ出力する。
【４２７４】
　ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。
【４２７５】
　このＲＯＭコントローラ２３４ｂにより、エラービットを含むＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタＲＯＭ２３４としてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いたとしても、誤ったデータに基づいてＭＰＵ２３１が処理を行ったり、画像コントローラ２３７が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。
【４２７６】
　また、ＲＯＭコントローラ２３４ｂによってＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。
【４２７７】
　バッファＲＡＭ２３４ｃは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７からバスライン２４０を介してキャラクタＲＯＭ２３４に割り振られたアドレスが指定されると、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていなければ、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ（またはＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄ）より読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃに一旦セットする。そして、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に出力する。
【４２７８】
　このバッファＲＡＭ２３４ｃは、２バンクで構成されており、１バンク当たりＮＡＮＤ

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

【４２７９】

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

【４２８０】

ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。

【４２８１】

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

【４２８２】

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

【４２８３】

ここで、本実施形態において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ

２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。

【４２８４】

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

【４２８５】

これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「０００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【４２８６】

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

【４２８７】

ここで、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「００００Ｈ」に指定されたことを受けて第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにのみセットされる。よ

って、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに転送する場合は、バッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットされた第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを再度バッファＲＡＭ２３４ｃにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

【４２８８】

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

【４２８９】

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

【４２９０】

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

【４２９１】

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

【４２９２】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図５２４のＳ６００１参照）の終了後に実行される初期化処理（図５２

３のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。
【４２９３】
ＭＰＵ２３１は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送される。そして、ブートプログラムがＭＰＵ２３１により最後まで実行されると、命令ポインタ２３１ａが第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。
【４２９４】
よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。
【４２９５】
また、上述したように、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。
【４２９６】
画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図４８６参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。
【４２９７】
画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図５２５（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。
【４２９８】
このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示を

ＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【４２９９】

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

【４３００】

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

【４３０１】

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

【４３０２】

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

【４３０３】

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

【４３０４】

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

【４３０５】

また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビ

デオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【４３０６】

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

【４３０７】

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

【４３０８】

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

【４３０９】

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

【４３１０】

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

【４３１１】

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

【４３１２】

電源投入時主画像エリア２３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者

によって遊技が開始され、第１入球口６４への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。

【４３１３】

ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図５２３参照）。

【４３１４】

ここで、電源投入時変動画像について説明する。表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、電源投入時主画像（図４８１参照）を第３図柄表示装置８１に表示させる。

【４３１５】

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

【４３１６】

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

【４３１７】

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

【４３１８】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を

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

【４３１９】

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

【４３２０】

図４８０に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図４８３を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図４８３は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図４８３（ａ）は、「砂浜ステージ」に対応する背面Ａに対して、図４８３（ｂ）は、「深海ステージ」に対応する背面Ｂに対してそれぞれ示したものである。

【４３２１】

各背面Ａ，Ｂに対応する背面画像は、図４８３に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【４３２２】

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

【４３２３】

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

【４３２４】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである砂浜ステージに対応する背面Ａは、図４８３（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全

て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである「砂浜ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「砂浜ステージ」に対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置１１４にかかる処理負荷を軽減することができる。

【４３２５】

一方、「深海ステージ」に対応する背面Ｂは、図４８３（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。

【４３２６】

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

【４３２７】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲（または図４８３（ａ）～（ｂ）の範囲）に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像（または図４８３（ａ）～（ｂ）の間の画像）に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておく構成としているので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂの初期位置を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【４３２８】

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

【４３２９】

なお、背面Ｂにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図４８０参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【４３３０】

また、背面Ｂにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エ

リア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１に表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１に表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【４３３１】

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

【４３３２】

図４８０に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄（図４４８参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４または右第２入球口６４０ｒまたは第２入球口６４０への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【４３３３】

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

【４３３４】

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

【４３３５】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点

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

【４３３６】

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

【４３３７】

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

【４３３８】

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

【４３３９】

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

【４３４０】

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

【４３４１】

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

【４３４２】

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

【４３４３】

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

【４３４４】

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

【４３４５】

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

【４３４６】

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

【４３４７】

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

【４３４８】

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

【４３４９】

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

【４３５０】

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

【４３５１】

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

【４３５２】

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

【４３５３】

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

【４３５４】

ここで、図４８４を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図４８４は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。

【４３５５】

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

【４３５６】

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

【４３５７】

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

【４３５８】

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

【４３５９】

ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。

【４３６０】

ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背景モードに対応した背景（海中、浜辺、準備期間の背景、時間演出専用の背景）のいずれかを表示させることが特定される場合は、背景のうち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定す

る。
【４３６１】
尚、本実施形態では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。
【４３６２】
また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。
【４３６３】
更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。
【４３６４】
第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。
【４３６５】
一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。
【４３６６】
なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。
【４３６７】
また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図

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

【４３６８】

表示データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図４８４の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【４３６９】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図４８６参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【４３７０】

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

【４３７１】

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

【４３７２】

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

を持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【４３７３】

次いで、図４８５を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図４８５は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、各演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【４３７４】

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

【４３７５】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図４８５のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【４３７６】

一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図４８５のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【４３７７】

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

【４３７８】

尚、転送データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図４８５の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【４３７９】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格

納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図４８６参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【４３８０】

例えば、図４８６の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。

【４３８１】

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

【４３８２】

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

【４３８３】

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

【４３８４】

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

【４３８５】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送デー

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

【４３８６】

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

【４３８７】

簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図４８１に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭの電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図５２３参照）の中でオンに設定される（図５２３のＳ６００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図５３５（ｂ）のＳ７６０５参照）。

【４３８８】

この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図５２５（ｂ）のＳ６３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図５２５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図５２５（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図５２６～図５３１参照）および表示設定処理（図５３２～図５３４参照）が実行される。

【４３８９】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図５３５（ａ）のＳ６３０５参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図５３５（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図５３６参照）を実行する。

【４３９０】

表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテ

ーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４８６参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【４３９１】

ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４８６参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【４３９２】

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

【４３９３】

そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４８６参照）に、その転送データ情報を追加する。

【４３９４】

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

【４３９５】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表

示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【４３９６】

ポインタ２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図５３２のＳ６３０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図５３４のＳ７２０５参照）が実行され、ポインタ２３３ｆの値が１ずつ加算される。

【４３９７】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図４８６参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【４３９８】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示される。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【４３９９】

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

【４４００】

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

【４４０１】

ここで、図４８６を参照して、描画リストの詳細について説明する。図４８６は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図４８６に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，

・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といった各スプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【４４０２】

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

【４４０３】

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

【４４０４】

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

【４４０５】

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

【４４０６】

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

【４４０７】

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

【４４０８】

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

【４４０９】

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

【４４１０】

そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図５２５（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図５３２のＳ７２０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【４４１１】

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

【４４１２】

この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図５２３のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【４４１３】

そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図５３６参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので

、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。
【４４１４】
また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３５の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図５３６のＳ７７１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図５３６のＳ７７１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。
【４４１５】
描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図５３７のＳ７８０２参照）。
【４４１６】
これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。
【４４１７】
描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図５２５（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われる（図５３７のＳ７８０２参照）。
【４４１８】
即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された

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

【４４１９】

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

【４４２０】

背面画像変更フラグ２３３ｗは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像の種別を変更するか否かを判別するためのフラグである。この背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば、背面画像の種別を変更することを意味し、オフであれば変更を行わないことを意味する。背面画像変更フラグ２３３ｗは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合にオンに設定される（図５３１（ａ）のＳ７００１参照）。また、この背面画像変更フラグ２３３ｗは、通常画像転送設定処理において参照され（図５３６のＳ７７０９参照）、背面画像の変更処理が実行される際にオフに設定される（図５３６のＳ７７１０参照）。これにより、音声ランプ制御装置１１３から受信した背面画像変更コマンドや演出モード変更コマンドに対応した背面画像を表示することができる。

【４４２１】

背面画像判別フラグ２３３ｘは、設定されている背面画像種別を示すフラグである。このフラグは、例えば１バイトで構成されており、各ビットに対して各背面種別が対応付けられている。この背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、いずれかのビットがオンであれば、そのオンのビットに対応する背面種別が現在の背面種別として設定されていることを意味する。例えば、背面画像判別フラグ２３３ｘの０ビット目がオンであれば、背面Ａが設定されていることを意味する。この背面画像判別フラグ２３３ｘは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより通知された背面画像に対応するビットがオンに設定される（図５３１（ａ）のＳ７００２参照）。この際、他のビットは全てオフに設定される。この背面画像判別フラグ２３３ｘにより、容易に現在設定されている背面種別を特定することができる。

【４４２２】

次に、図４８２を参照して、パチンコ機１０の設定値を変更するための設定変更操作を実行している場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の表示内容について説明をする。本実施形態では、上述した通り、特別図柄抽選による大当たり当選確率を異ならせた複数の設定値の中から１の設定値を設定可能に構成しており、パチンコ機１０に対して特定の操作（設定キー１１０ｂの回動操作）を実行した状態で電源を投入することで、主制御装置１１０の立ち上げ処理中に設定値を変更するための設定変更操作を実行可能に構成している。

【４４２３】

パチンコ機１０に対して電源が供給されると、電源装置１１５（図４６２参照）から、各種制御装置へと電力が供給され、各制御装置にて立ち上げ処理が実行されるように構成している。ここで従来型のパチンコ機１０、即ち、電源投入時に設定変更操作が実行されることの無いパチンコ機１０では、各制御装置の立ち上げ処理中に操作者の操作に基づく処理（設定変更操作を実行する処理）が実行されることが無いため、各制御装置の立ち上げ処理が正常に実行された場合には、その所要時間が略一定となる。よって、各制御装置

の立ち上がり順序（立ち上がり処理が終了する順序）を規定することができるため、その規定された順序に沿った処理を実行するだけでよかったが、本実施形態では、主制御装置１１０の立ち上げ処理中に設定変更操作を実行可能としているため、その設定変更操作に要する期間によって、主制御装置１１０の立ち上げ処理のほうが、表示制御装置１１４の立ち上げ処理（第３図柄表示装置８１のブート処理）よりも先に終了する場合と、後に終了する場合と、が発生し得る。

【４４２４】

そこで、本実施形態では、表示制御装置１１４によるブート処理が終了した時点における他の制御装置の処理状況に応じて異なる表示画面を表示可能に構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面を視認することにより、現状の処理状況を分かりやすく報知することができる。

【４４２５】

図４８２（ａ）は、表示制御装置１１４のブート処理が実行されている場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図４８２（ｂ）は、表示制御装置１１４のブート処理が完了した状態であって、設定変更操作の実行中である場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図４８２（ｃ）は、表示制御装置１１４のブート処理が完了した状態であって、設定変更操作は終了したが主制御装置１１０の立ち上げ処理が実行されている場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図４８２（ｄ）は、表示制御装置１１４のブート処理が完了した状態であって、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理が完了している場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【４４２６】

図４８２（ａ）に示した通り、表示制御装置１１４によるブート処理が実行されると、第３図柄表示装置８１の表示領域全面に対して、カラーバーが表示される表示画像が表示されるこの、カラーバーは、液晶ディスプレイに表示される色調を正しく調整するために表示されるものであって、例えば、白、黄、シアン、マゼンタ、赤、青、黒の順、即ち、輝度の高い順に並び、ＲＧＢ３原色とその補色で構成されるＳＭＰＴＥカラーバー等が表示される。

【４４２７】

そして、表示画面に表示された表示内容は、伝送系の直線性やカラー信号周波数帯域の振幅、位相特性のチェックに用いられる。これにより、表示制御装置１１４のブート処理を適正に実行することができる。尚、図４８２（ａ）に示した例では、テスト用のカラーバーを静止画像で表示しているが、これに限ること無く定期的にカラーバーの表示位置が切り替わる動画像を表示するように構成しても良い。このように構成することで、作業者が第３図柄表示装置８１の表示画面を視認することで定期的に切り替わる画像情報が正常に表示されているか（フリーズしてないか）を容易に把握することができる。

【４４２８】

そして、表示制御装置１１４がブート処理を終えると、ブート処理を終えたことを示すためのコマンド（ブート完了コマンド）を音声ランプ制御装置１１３へと出力する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から出力される設定変更中であることを示すためのコマンドや、設定変更完了を示すためのコマンドを受信することで現在の設定変更状況を判別し、表示制御装置１１４から出力されたブート完了コマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示させる表示画像を示すための情報を決定する。

【４４２９】

なお、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理が完了していない状態では、音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４へと表示画像を示すための情報（表示用コマンド）を出力することができない状態であるため、表示制御装置１１４のブート処理が完了した後、音声ランプ制御装置１１３から何れの表示用コマンドも受信していない場合は、図４８２（ｂ）に示した画像が表示される。つまり、表示制御装置１１４には、ブート処理完了後に第３図柄表示装置８１の表示面に表示させる初期表示画像として「設定変更中

」の文字が付された初期表示画像データが記憶されており、ブート処理が完了したと判別した後に、音声ランプ制御装置１１３から表示用コマンドを受信しているか判別する。そして、表示用コマンドを受信していないと判別した場合は、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理が完了していない場合であるため、図４８２（ｂ）に示した通り、「設定変更中」の文字が付された初期表示画像データが表示される。

【４４３０】

ここで、例えば、パチンコ機１０の電源投入時に設定変更操作を実行しない場合は、主制御装置１１０及び音声ランプ制御装置１１３では、各ＭＰＵによって各ＲＡＭの初期化処理や、各ＲＯＭに記憶されている情報に基づく初期制御処理を実行するための立ち上げ処理が実行されることになるが、この初期制御処理を実行する際に費やす時間は、表示制御装置１１４のブート処理、つまり、液晶ディスプレイで構成されている第３図柄表示装置８１を起動させるための処理に費やす時間よりも遙かに短い時間となる。

【４４３１】

よって、表示制御装置１１４にてブート処理が完了した時点で音声ランプ制御装置１１３から表示用コマンド（初期設定中（立ち上げ処理中）を示す表示用コマンドや、初期設定完了（立ち上げ処理完了）を示す表示用コマンド）が出力されていない場合は、設定変更操作が実行されている場合となる。そこで、本実施形態では、図４８２（ｂ）に示した表示画像が初期表示画像となるように構成している。

【４４３２】

このように構成することで、表示制御装置１１４にてブート処理が完了した時点で音声ランプ制御装置１１３から表示用コマンドが出力されていない場合において、現在の状況を示すための報知態様を表示することができる。

【４４３３】

また、表示制御装置１１４にてブート処理が完了した時点で音声ランプ制御装置１１３から設定変更が完了したことを示す表示用コマンドが出力された場合には、図４８２（ｃ）に示す表示画像が表示され、表示制御装置１１４にてブート処理が完了した時点で音声ランプ制御装置１１３から初期設定が完了したことを示す表示用コマンドが出力された場合は、図４８２（ｄ）に示した正常の待機画面（デモ画面）が表示される。

【４４３４】

＜主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図４８７から図５０２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【４４３５】

図４８７は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【４４３６】

次に、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２９９）に達した際、０にクリアする。そして、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２３９）に達した際、０にクリアし、その普通初期値乱数カ

ウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。
【４４３７】
更に、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、普通当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、普通当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、２９９，９９，２３９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。
【４４３８】
次に、第１図柄表示装置３７において表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行し（Ｓ１０４）、その後、第１入球口６４への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図４８８～図４９３を参照して後述する。
【４４３９】
始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置８３において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、スルーゲート６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図４９４および図４９６を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ２９０により検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。
【４４４０】
次に、図４８８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４）について説明する。図４８８は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）は、タイマ割込処理（図４８７参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。
【４４４１】
この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ２０１）。ここでは、大当たり中フラグ２０３ｎがオンであるか判別され、オンであれば、大当たり中であると判別される。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判別の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。
【４４４２】
特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判別し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）と特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３）。各カウンタの値を取得した後、変動実行判定処理を実行する（Ｓ２０４）。尚、変動実行判定処理の詳細は図４８９を参照して、後述するが、この変動実行判定処理（Ｓ２０４）では、次に変動する順序となる特別図柄が判別される処理が実行される。

【４４４３】
次に、変動実行判定処理（Ｓ２０４）で判定された次の変動順序が特図１（第１特別図柄）であるか判断し（Ｓ２０５）、特図１（第１特別図柄）での変動実行であれば、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２０６）、演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０７）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図５０１参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ａに格納する。
【４４４４】
Ｓ２０７の処理により、保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０８）。Ｓ２０８の処理では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第一図柄表示装置にて変動表示を開始するための特別図柄１変動開始処理を実行する（Ｓ２０９）。尚、特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）については、図４９０を参照して後述する。特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）では、第１特別図柄の変動を開始する上で必要な変動パターン（変動期間）の選択等の処理が実行される。
【４４４５】
Ｓ２０５の処理で、変動実行判定処理（Ｓ２０４）において判別された次の変動順序が特図１での変動実行ではないと判別された場合には（Ｓ２０５：Ｎｏ）、特図２（第２特別図柄）での変動実行か否か判別する（Ｓ２１０）。尚、特図２の変動実行でなければ（Ｓ２１０：Ｎｏ）、即ち、第１特別図柄、第２特別図柄共に保留球が記憶されていない状態であるので、本処理は終了する。一方、特図２での変動実行であれば（Ｓ２１０：Ｙｅｓ）、特別図柄２の保留球について、上述した特別図柄１の保留球についての処理と同様の処理を行う。
【４４４６】
具体的には、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）の値を１減算し（Ｓ２１１）、演算により変更された特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１２）。ここで設定された保留球数コマンドにより、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図５０１参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。
【４４４７】
Ｓ２１２の処理により、保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２１３）。Ｓ２１３の処理では、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第一図柄表示装置にて変動表示を開始するための特別図柄２変動開始処理を実行する（Ｓ２１４）。尚、特別図柄２変動開始処理については、図４９１を参照して後述する。
【４４４８】

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

【４４４９】

一方、Ｓ２１５の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ２１５：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１７）。停止図柄の設定は、図４９０を参照して後述する特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）または、図４９１を参照して後述する特別図柄２変動開始処理（Ｓ２１４）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理が実行されると、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａと特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂとに共通して設けられた実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、特別当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、第１特別図柄および第２特別図柄の大当たりである場合には、特別当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ１、大当たりＢ１、大当たりＣ１、大当たりＤ１、大当たりＥ１となるかが決定される。

【４４５０】

尚、本実施形態では、抽選結果に基づいて、第１図柄表示装置３７で点灯させるＬＥＤの色を異ならせるよう構成している。例えば、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させる。大当たりＣになる場合には赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤとを点灯させる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【４４５１】

Ｓ２１７の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（Ｓ２１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、大当たりの開始を設定し（Ｓ２１９）、確変フラグ２０３ｍをオフにし、時短中カウンタ２０３ｊおよび変動回数カウンタ２０３ｉの値を０に設定する（Ｓ２２０）。その後、大当たり中フラグ２０３ｎをオンに設定し（Ｓ２２１）、停止コマンドを設定し（Ｓ２２５）、本処理を終了する。即ち、大当たり遊技中には、低確率の遊技状態が設定されて、電サポ遊技状態（時短遊技状態）も解除されて非電サポ遊技状態が設定される。

【４４５２】

一方、Ｓ２１８の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１８：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｊの値が１以上であるかを判別し（Ｓ２２２）、時短中カウンタ２０３ｊの値が１以上であれば（Ｓ２２２：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｊの値を１減算して（Ｓ２２３）、変動回数カウンタ２０３ｉの値を１加算する（Ｓ２２４）。次に、上述したＳ２２５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、時短中カウンタ２０３ｊの値が０であれば（Ｓ２２２：Ｎｏ）、Ｓ２２３の処理をスキップして、Ｓ２２５の処理を実行し、本処理を終了する。

【４４５３】

次に、図４８９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動実行判定処理（Ｓ２０４）について説明する。図４８９は変動実行判定処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。この変動実行判定処理（Ｓ２０４）は、タイマ割込処理（図４８７参照）の特別図柄変動処理（図４８８参照）の中で実行される処理であり、第

１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動演出パターン）を、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂの、どちらの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて実行するかを判定するための処理である。

【４４５４】

変動実行判定処理（Ｓ２０４）では、まず、変動実行フラグ２０３ｋをオフ（値として「０」）に設定することで、初期化を行い（Ｓ２４１）、ＲＡＭ２０３内に格納された変動順格納エリア２０３ｐのデータを取得する（Ｓ２４２）。次に、変動順格納エリア２０３ｐのデータをシフトする（Ｓ２４３）。次に、実行エリアのデータは特図１であるか否かを判別する（Ｓ２４４）。実行エリアのデータが特図１であれば（Ｓ２４４：Ｙｅｓ）、変動実行フラグ２０３ｋを特図１で変動実行に設定し（Ｓ２４５）、本処理を終了する。

【４４５５】

一方、Ｓ２４４の処理において、実行エリアのデータが特図１での変動実行ではないと判別した場合には（Ｓ２４４：Ｎｏ）、実行エリアのデータは特図２での変動実行であるか判別し（Ｓ２４６）、特図２での変動実行であると判別された場合には（Ｓ２４６：Ｙｅｓ）、変動実行フラグ２０３ｋを特図２で変動実行に設定し（Ｓ２４７）、本処理を終了する。尚、Ｓ２４６の処理で、実行エリアのデータは特図２での変動実行ではないと判別された場合には（Ｓ２４６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４４５６】

次に、図４９０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）について説明する。図４９０は、特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）を示したフローチャートである。この特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）は、タイマ割込処理（図４８７参照）の特別図柄変動処理（図４８８参照）の中で実行される処理であり、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動演出パターン）を決定するための処理である。

【４４５７】

特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）では、まず、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納されている特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を取得する（Ｓ２５１）。次に、現在、遊技状態が確変期間中（高確率遊技状態）であるか判別する（Ｓ２５２）。なお、確変期間であるか否かの判断は、確変フラグ２０３ｍがオンであるか判別することにより実行される。この確変フラグ２０３ｍは、大当たりＡ１、大当たりＢ１、大当たりＣ１、大当たりＤ１に基づく大当たり遊技が終了したことに基づいて、オンに設定される（Ｓ１１１３：図５０２参照）。一方、大当たり遊技の開始に基づいて、オフに設定される（Ｓ２２０：図４８８参照）。

【４４５８】

Ｓ２５２の処理において、現在の遊技状態が確変中であると判別された場合には（Ｓ２５２：Ｙｅｓ）、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であるので、Ｓ２５３の処理に移行する。Ｓ２５３の処理では、Ｓ２５１の処理で取得した特別当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図４６５（ａ）参照）とに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ２５３）。具体的には、特別当たり乱数カウンタＣ１の値を、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている６５３６個の乱数値と１つ１つ比較する。上述したように、確変遊技状態（特別遊技状態）における特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、現在の設定値が「１」に設定されている場合には、「０～９９９」の１０００個が設定されており、現在の設定値が「２」に設定されている場合には「０～１０９９」の１１００個が設定されている。そして、現在の設定値が「３」に設定されている場合には、「０～１１９９」の１２００個が特別図柄の

大当たりとなる乱数値として設定されている。特別当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ２５５の処理へ移行する。

【４４５９】

一方、Ｓ２５２の処理において、パチンコ機１０が特別図柄の通常遊技状態（低確率遊技状態）であると判別した場合には（Ｓ２５２：Ｎｏ）、Ｓ２５４の処理を実行する。Ｓ２５４の処理では、Ｓ２５１の処理で取得した特別当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ２５４）。具体的には、特別当たり乱数カウンタＣ１の値を、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている６５５３５個の乱数値と１つ１つ比較する。通常遊技状態（低確率遊技状態）における特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、現在の設定値が「１」に設定されている場合には、「０～２４９」の２５０個が設定されており、現在の設定値が「２」に設定されている場合には、「０～２７４」の２７５個が設定されている。そして、現在の設定値が「３」に設定されている場合には、「０～２９９」の３００個が特別図柄の大当たりとなる乱数値として設定されている。特別当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ２５５の処理へ移行する。

【４４６０】

Ｓ２５５の処理では、Ｓ２５３またはＳ２５４の処理によって取得した特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるか（即ち、取得している特別当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａに設定されている判定値と一致するか）を判別し（Ｓ２５５）、特別図柄の大当たりであると判別された場合には（Ｓ２５５：Ｙｅｓ）、Ｓ２５１の処理で取得した特別当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ２５６）。より具体的には、Ｓ２５１の処理で取得した特別当たり種別カウンタＣ２の値と、大当たり種別選択テーブル２０２ｄに格納されている乱数値とを比較し、５種類ある特別図柄の大当たり（大当たりＡ１、大当たりＢ１、大当たりＣ１、大当たりＤ１、大当たりＥ１）のうち、大当たり種別が何であるかを判別する。上述したように、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３９」の範囲にあれば、大当たりＡ（１０Ｒ確変大当たり）であると判別し、「４０，４１」であれば、大当たりＢ１（１０Ｒ確変大当たり）であると判別し、「４２～４７」の範囲にあれば、大当たりＣ１（５Ｒ確変大当たり）であると判別し、「４８～５９」の範囲にあれば、大当たりＤ１（２Ｒ確変大当たり）であると判別し、「６０～９９」の範囲にあれば、大当たりＥ１（１０Ｒ通常大当たり、時短１００回）であると判別する（図４６６参照）。

【４４６１】

このＳ２５６の処理では、判別された大当たり種別（大当たりＡ１、大当たりＢ１、大当たりＣ１、大当たりＤ１、大当たりＥ１）に応じて、第１図柄表示装置３７の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第３図柄表示装置８１において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たりＡ１、大当たりＢ１、大当たりＣ１、大当たりＤ１、大当たりＥ１）が停止種別として設定される。

【４４６２】

一方、Ｓ２５５の処理において、特別図柄の外れであると判別された場合には（Ｓ２５５：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ２５７）。Ｓ２５７の処理では、第１図柄表示装置３７の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納されている停止種別選択カウンタＣ３の値に基づいて、第３図柄表示装置８１において表示する変動時間（変動パターン）を設定する。

【４４６３】

Ｓ２５６、或いは、Ｓ２５７の処理を実行した後、次に、変動回数カウンタ２０３ｉの値を取得し（Ｓ２５８）、取得した変動回数カウンタ２０３ｉの値と、変動パターンシナ

リオテーブル２０２ｅとに基づいて、参照する変動パターンテーブルを決定する（Ｓ２５９）。本実施形態では、上述したように、変動回数カウンタ２０３ｉの値と変動パターンシナリオテーブル２０２ｅとに基づいて、変動パターン選択テーブル２０２ｂ内の参照する変動パターンテーブルを決定する。Ｓ２５９の処理において、変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１においてＳ２５３、或いは、Ｓ２５４の処理において取得した抽選結果を示すための表示態様で第３図柄が停止するまでの変動時間が決定される。

【４４６４】

例えば、前回の大当たり種別が、大当たりＢ１（１０Ｒ確変大当たり）、大当たりＣ１（５Ｒ確変大当たり）、大当たりＤ１（２Ｒ確変大当たり）のいずれかであり、その大当たり時の遊技状態が、通常遊技状態であり、Ｓ２５８の処理で取得した変動回数カウンタ２０３ｉの値が１～８０回の範囲値であれば、時短・確変用テーブル２０２ｂ２を参照して変動パターン（変動時間）を決定する。そして、Ｓ２５３の処理において取得した当否判定結果と変動種別カウンタＣＳ１とに基づいて変動時間（変動パターン）を決定する。例えば、Ｓ２５９の処理において、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２を参照する変動パターンテーブルとして決定した場合に、Ｓ２５３の処理で取得した当否判定結果が当たりであり、変動種別カウンタＣＳ１の値が、「０～４９」の範囲値である場合には、変動パターンとして、「当たり変動Ａ」が設定され、変動時間として「２０秒」が設定される。（図４６７（ｃ）参照）。

【４４６５】

なお、変動パターンにおいて、主制御装置１１０では、当否判定結果を報知する第３図柄の変動時間を決定し、音声ランプ制御装置１１３に対して通知する。音声ランプ制御装置１１３では、その変動時間と当否判定結果に従い、実際に第３図柄表示装置８１に表示する変動表示態様の内容（変動パターン）を決定する。主制御装置１１０では、外れリーチの表示態様であっても、音声ランプ制御装置１１３では、リーチ表示態様としない外れの表示態様に同じ変動時間であれば切り替えることもできるように構成されている。これにより、多様な表示態様を表示させることができ、演出を多様化することができる。

【４４６６】

次に、Ｓ２５９の処理で決定した変動パターンテーブルに基づいて、変動パターンを決定する（Ｓ２６０）。次に、Ｓ２６０の処理で決定した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ２６１）。次いで、Ｓ２６１の処理で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｓ２６２）。Ｓ２６２の処理が終わると、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）へ戻る。

【４４６７】

次に、図４９１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄２変動開始処理（Ｓ２１４）について説明する。図４９１は、特別図柄２変動開始処理（Ｓ２１４）を示したフローチャートである。この特別図柄２変動開始処理（Ｓ２１４）は、タイマ割込処理（図４８７参照）の特別図柄変動処理（図４８８参照）の中で実行される処理であり、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動演出パターン）を決定するための処理である。

【４４６８】

この特別図柄２変動開始処理（Ｓ２１４）では、特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）と同様に、まずＳ２７１の処理によって取得した、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納されている特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２の各値を取得する（Ｓ２７１）。

【４４６９】

次に、現在、遊技状態が確変期間中（高確率遊技状態）であるか判別する（Ｓ２７２）

確変期間中であると判別された場合には（Ｓ２７２：Ｙｅｓ）、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であるので、Ｓ２７３の処理に移行する。Ｓ２７３の処理では、Ｓ２７１の処理で取得した特別当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ２７３）。具体的には、特別当たり乱数カウンタＣ１の値を、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている６５５３６個の乱数値と１つ１つ比較する。上述したように、遊技状態が確変期間中（高確率遊技状態）である場合に、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、現在の設定値として、「１」が設定されている場合には、「０～９９９」の１０００個が設定されており、「２」が設定されている場合には、「０～１０９９」の１１００個が設定されている。そして、現在の設定値として「３」が設定されている場合には、「０～１１９９」の１２００個が特別図柄の大当たりとなる乱数値として設定されている。特別当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判別する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ２７５の処理へ移行する。

【４４７０】

一方、Ｓ２７２の処理において、パチンコ機１０が確変状態でないと判別した場合には（Ｓ２７２：Ｎｏ）、Ｓ２７４の処理を実行する。Ｓ２７４の処理では、Ｓ２７１の処理で取得した特別当たり乱数カウンタＣ１の値と、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ２７４）。具体的には、特別当たり乱数カウンタＣ１の値を、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている６５５３６個の乱数値と１つ１つ比較する。遊技状態が通常期間中（低確率遊技状態）である場合に、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、現在の設定値として「１」が設定されている場合には、「０～２４９」の２５０個が設定されており、「２」が設定されている場合には、「０～２７４」の２７５個が設定されている。そして、現在の設定値が「３」である場合には、「０～２９９」の３００個が特別図柄の大当たりとなる乱数値として設定されている。特別当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判別する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ２７５の処理へ移行する。

【４４７１】

Ｓ２７５の処理では、Ｓ２７３またはＳ２７４の処理によって取得した特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判別し（Ｓ２７５）、特別図柄の大当たりであると判別された場合には（Ｓ２７５：Ｙｅｓ）、Ｓ２７１の処理で取得した特別当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ２７６）。より具体的には、Ｓ２７１の処理で取得した特別当たり種別カウンタＣ２の値と、大当たり種別選択テーブル２０２ｄに格納されている乱数値とを比較し、５種類ある特別図柄の大当たり（大当たりＡ１、大当たりＢ１、大当たりＣ１、大当たりＤ１、大当たりＥ１）のうち、大当たり種別が何であるかを判別する。上述したように、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３９」の範囲にあれば、大当たりＡ１（１０Ｒ確変大当たり）であると判別し、「４０，４１」の範囲にあれば、大当たりＢ１（１０Ｒ確変大当たり）であると判別し、「４２～４７」の範囲にあれば、大当たりＣ１（５Ｒ確変大当たり）であると判別し、「４８～５９」の範囲にあれば、大当たりＤ１（２Ｒ確変大当たり）であると判別し、「６０～９９」の範囲にあれば、大当たりＥ１（１０Ｒ通常大当たり、時短１００回）であると判別する（図４６６参照）。

【４４７２】

一方、Ｓ２７５の処理において、特別図柄の外れであると判別された場合には（Ｓ２７５：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ２７７）。Ｓ２７７の処理では、第１図柄表示装置３７の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納されている停止種別選択カウンタＣ３の値に基づいて、第３図柄表示装置８１において表示する変動時間（変動パターン）を設定する。

【４４７３】
Ｓ２７６、或いは、Ｓ２７７の処理を実行した後、次に、変動回数カウンタ２０３ｉの値を取得し（Ｓ２７８）、Ｓ２７８の処理において取得した変動回数カウンタ２０３ｉの値と、変動パターンシナリオテーブル２０２ｅとに基づいて、参照する変動パターンテーブルを決定する（Ｓ２７９）。本実施形態では、上述したように、変動回数カウンタ２０３ｉの値と変動パターンシナリオテーブル２０２ｅとに基づいて、変動パターン選択テーブル２０２ｂ内の参照する変動パターンテーブルを決定する。Ｓ２７９の処理において、変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１においてＳ２７３、或いは、Ｓ２７４の処理において取得した抽選結果を示すための表示態様で第３図柄が停止するまでの変動時間が決定される。
【４４７４】
例えば、前回の大当たり種別が、大当たりＢ１（１０Ｒ確変大当たり）、大当たりＣ１（５Ｒ確変大当たり）、大当たりＤ１（２Ｒ確変大当たり）いずれかであり、その大当たり時の遊技状態が、通常遊技状態であり、Ｓ２５８の処理で取得した変動回数カウンタ２０３ｉの値が１～８０回の範囲値であれば、時短・確変用テーブル２０２ｂ２を参照して変動パターン（変動時間）を決定する。そして、Ｓ２５３の処理において取得した当否判定結果と変動種別カウンタＣＳ１とに基づいて変動時間（変動パターン）を決定する。例えば、Ｓ２５９の処理において、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２を参照する変動パターンテーブルとして決定した場合に、Ｓ２５３の処理で取得した当否判定結果が当たりであり、変動種別カウンタＣＳ１の値が、「０～４９」の範囲値である場合には、変動パターンとして、「当たり変動Ａ」が設定され、変動時間として「２０秒」が設定される。
【４４７５】
なお、変動パターンにおいて、主制御装置１１０では、当否判定結果を報知する第３図柄の変動時間を決定し、音声ランプ制御装置１１３に対して通知する。音声ランプ制御装置１１３では、その変動時間と当否判定結果に従い、実際に第３図柄表示装置８１に表示する変動表示態様の内容（変動パターン）を決定する。主制御装置１１０では、外れリーチの表示態様であっても、音声ランプ制御装置１１３では、リーチ表示態様としない外れの表示態様に同じ変動時間であれば切り替えることもできるように構成されている。これにより、多様な表示態様を表示させることができ、演出を多様化することができる。
【４４７６】
次に、Ｓ２７９の処理において、決定した変動パターンテーブルに基づいて変動パターンを決定し（Ｓ２８０）、Ｓ２８０の処理で決定した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ２８１）。次いで、Ｓ２８１の処理で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｓ２８２）。Ｓ２８２の処理が終わると、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）へ戻る。
【４４７７】
次に、図４９２を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図４９２は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１０５）は、タイマ割込処理（図４８７参照）の中で実行され、第１入球口６４への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種乱数カウンタが示す値の保留処理と、その保留された各種乱数カウンタが示す値から、特別図柄における抽選結果の先読みを実行するための処理である。
【４４７８】
始動入賞処理（Ｓ１０５：図４９２参照）が実行されると、まず、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、第１入球口６４への入球を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第１入球口６４に入賞したと判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）を取得する（Ｓ３０２）。そして、特別図柄１

保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０３）。一方、Ｓ３０１の処理において、球が第１入球口６４へ入球していないと判別された場合には（Ｓ３０１：Ｎｏ）、Ｓ３０２～Ｓ３０８およびＳ３２０の処理をスキップし、Ｓ３０９の処理に移行する。

【４４７９】

そして、Ｓ３０３の処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が４未満でなければ（Ｓ３０３：Ｎｏ）、オーバー入賞情報コマンドを設定し（Ｓ３０４）、Ｓ３０９の処理へ移行する。一方、Ｓ３０３の処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が４未満であれば（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す第１特別図柄の保留球数コマンドを設定する（Ｓ３０６）。

【４４８０】

ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図５０１参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ａに格納する。

【４４８１】

Ｓ３０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理（図４８７参照）のＳ１０３で更新した特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、ＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの空き保留エリア（保留エリア１～保留エリア４）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ３０７）。尚、Ｓ３０７の処理では、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値を参照し、その値が０であれば、保留エリア１を最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留エリア２を、その値が２であれば保留エリア３を、その値が３であれば保留エリア４を、それぞれ最初のエリアとする。次に変動順格納エリア２０３ｐの最下位に特図１を設定し（Ｓ３０８）、先読み処理（Ｓ３２０）を実行する。先読み処理（Ｓ３２０）については、図４９３を参照して後述する。

【４４８２】

次に、Ｓ３０９～Ｓ３１６については、上記説明したＳ３０１～Ｓ３０８およびＳ３２０の各処理について、第１入球口６４に入賞したことに対する処理が右第２入球口６４０ｒまたは第２入球口６４０に入賞したことに対する処理に変更されるのみで、同様の処理が実行されるので、その詳細な説明は省略する。なお、右第２入球口６４０ｒまたは第２入球口６４０に遊技球が入賞した場合に、保留球として記憶される場合にも、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２の各値が取得されて、対応する特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂの空き保留エリアに記憶される。

【４４８３】

このように、右第２入球口６４０ｒまたは第２入球口６４０への入球に基づく、第２特別図柄に対しても第１特別図柄と同様の特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別選択カウンタＣＳ１の各値を取得することで、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通の乱数を用いて抽選が実行できるので、第１特別図柄と第２特別図柄とでも当たり確率を一定にすることができる。

【４４８４】

Ｓ３０８の処理、または、Ｓ３１６の処理を実行した後には、先読み処理（Ｓ３２０）を実行する。先読み処理（Ｓ３２０）についての詳細は、上述したように、図４９３を参照して、詳細について説明するが、第１入球口６４または右第２入球口６４０ｒ、第２入球口６４０への入球に対して取得された各種カウンタの値に基づいて、変動開始時に実行される各抽選結果を事前に判定する処理を実行する。

【４４８５】
なお、本実施形態では、各カウンタの値を入球に基づいて、選択するように構成したが、変動開始時に選択するように構成してもよい。このように構成することで、変動開始時まで、各カウンタの値を記憶しておく記憶領域が必要なく、ＲＡＭ２０３の記憶領域の使用を抑制できる。また、各カウンタのうち、一部のカウンタ（例えば、変動種別カウンタＣＳ１のみ）を変動開始時に取得するように構成してもよい。このように構成することで、入球時に当否判定に関わるカウンタを取得し、当否判定に関わらないカウンタについては、後から取得することができ、遊技の公平性を保ちつつ、記憶するデータ量を抑制することができる。
【４４８６】
次に、図４９３を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理（Ｓ１０５）内の一処理である先読み処理（Ｓ３２０）について説明する。図４９３は、この先読み処理（Ｓ３２０）を示したフローチャートである。
【４４８７】
先読み処理（Ｓ３２０）では、まず、取得した特別当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、変動開始時の当否判定を判定する（Ｓ３５１）。この当否判定では、上述した特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９：図４９０参照）におけるＳ２５５の処理、特別図柄２変動開始処理（Ｓ２１４：図４９１参照）におけるＳ２７５の処理と同様の処理が実行される。なお、この当否判定は、変動開始時の当否判定（判別）（特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９：図４９０参照）におけるＳ２５５の処理、特別図柄２変動開始処理（Ｓ２１４：図４９１参照）におけるＳ２７５の処理）よりも先に実行される事前当否判定（事前判別）に該当する。次に、Ｓ３５１の処理において実行した判別結果が当たり（特定の判別結果とも言う）であるか判別する（Ｓ３５２）。判別結果が当たりであると判別した場合には（Ｓ３５２：Ｙｅｓ）、取得した停止種別カウンタＣ３と変動種別カウンタＣＳ１とに基づいて、変動パターン選択テーブル２０２ｂより変動パターン種別を取得（判別）する（Ｓ３５３）。次に取得した変動パターン種別に基づいて、入賞コマンドテーブル２０２ｅより当たり入賞情報コマンドを設定（選択または生成）し（Ｓ３５４）、本処理を終了する。一方、Ｓ３５２の処理で、当否判定結果は外れと判別した場合には（Ｓ３５２：Ｎｏ）、取得した停止種別カウンタＣ３と変動種別カウンタＣＳ１とに基づいて、変動パターン選択テーブル２０２ｂより変動パターン種別を取得する（Ｓ３５５）。次に取得した変動パターン種別に基づいて、入賞コマンドテーブル２０２ｅより外れ入賞情報コマンドを設定し（Ｓ３５６）、本処理を終了する。
【４４８８】
このように、変動開始となる前に、事前に当否判定をした結果が、保留球が成立した毎に音声ランプ制御装置１１３に対して入賞コマンドとして出力されるので、音声ランプ制御装置１１３は、事前に当否判定結果とその当たり種別を認識できる。よって、音声ランプ制御装置１１３によって、入賞コマンドに基づいて、遊技者に事前に保留球に対する当否判定結果を報知する予告演出（例えば、保留図柄の色について当否判定結果を報知する色に可変させる、保留球の中の当否判定結果を報知するための報知音を出力する等の演出）を実行させることができる。また、入賞コマンドは、保留球が成立した毎にその保留球に対して一つの入賞コマンドが出力されるので、音声ランプ制御装置１１３では、保留球の成立に対しても認識することができる。
【４４８９】
次に、図４９４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図４９４は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、タイマ割込処理（図４８７参照）の中で実行され、第２図柄表示装置８３において行う第２図柄の変動表示や、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理である。
【４４９０】

この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ４０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされている最中と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中とが含まれる。判別の結果、普通図柄（第２図柄）の当たり中であれば（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【４４９１】

一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でなければ（Ｓ４０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であるか否かを判別し（Ｓ４０２）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ４０４）。次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ４０５）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であれば（Ｓ４０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０でなければ（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ４０６）。

【４４９２】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ４０７）。Ｓ４０７の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの実行エリアに格納されている普通当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ４０８）。

【４４９３】

次に、普通図柄変動開始処理を実行して（Ｓ４０９）、本処理を終了する。尚、普通図柄変動開始処理は図４９５を参照して後述するが、普通図柄（第２図柄）の当否判定を実行して、その当否判定結果に基づいて、普通図柄の変動期間（変動時間または動的表示時間）を決定して、当否判定結果が当たりである場合には、その当たり種別に対応して電動役物６４０ａの開放動作（普図当たり遊技の動作パターン）を設定する処理等が実行する。

【４４９４】

Ｓ４０２の処理において、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ４１０）。尚、ここでの変動時間は、第２図柄表示装置８３において変動表示が開始される前に、図４９５のＳ４３２の処理またはＳ４３３の処理によって予め設定された時間である。

【４４９５】

Ｓ４１０の処理において、変動時間が経過していなければ（Ｓ４１０：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１０の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ４１０：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ４１１）。Ｓ４１１の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、図４９５のＳ４２６の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「○」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、図４９５のＳ４３４の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「×」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。Ｓ４１１の処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理（図５０１参照）の第２図柄表示更新処理（Ｓ１００７参照）が実行された場合に、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、図４９５のＳ４２６の処理またはＳ４３４の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯

表示）される。なお、本実施形態では、普通図柄の当たり種別として、１種類を設定しているが、長時間当たりや短時間当たりなどの１種類以上の当たり種別を設定するよう構成してもよい。このように構成する場合には、第２図柄表示装置８３に点灯表示される当たりを示す「○」図柄を、普通図柄の当たり種別に応じた図柄を点灯表示（例えば、長時間当たりであれば「◎」、通常当たりであれば「○」、短時間当たりである場合には「△」）するように構成するといい。このように構成することで、遊技者は表示態様で普通図柄の当たり種別を判別することができ、分かり易い遊技を提供することができる。

【４４９６】

次に、第２図柄表示装置８３において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判別する（Ｓ４１２）。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（Ｓ４１２：Ｙｅｓ）、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ４１３）、本処理を終了する。Ｓ４１２の処理によって、電動役物６４０ａの開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理（図５０１参照）の電動役物開閉処理（Ｓ１００５参照）が実行された場合に、電動役物６４０ａの開閉制御が開始され、図４９５のＳ４２９の処理またはＳ４３０の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物６４０ａの開閉制御が継続される。一方、Ｓ４１２の処理において、今回の抽選結果が普通図柄の外れであれば（Ｓ４１２：Ｎｏ）、Ｓ４１３の処理をスキップして、本処理を終了する。

【４４９７】

次に、図４９５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動開始処理（Ｓ４０８）を説明する。図４９５は、この普通図柄変動開始処理（Ｓ４０８）を示すフローチャートである。この普通図柄変動開始処理（Ｓ４０８）は、タイマ割込処理（図４８７参照）の中で実行される普通図柄変動処理（図４９５参照）の中で実行される普通図柄の変動開始時の設定を実行するための処理である。

【４４９８】

今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ４２１）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判別の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ４２１：Ｙｅｓ）、Ｓ４２４の処理に移行する。Ｓ４２１の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ４２１：Ｎｏ）、確変中または時短中であるか否かを判別する（Ｓ４２２）。確変中でも時短中でもなければ（Ｓ４２２：Ｎｏ）、Ｓ４２４の処理に移行する。

【４４９９】

確変中または時短中であれば（Ｓ４２２：Ｙｅｓ）、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり中でなくて、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるので、図４９４のＳ４０８の処理で取得した普通当たり乱数カウンタＣ４の値と、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃ（図４６５（ｂ）参照）と基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ４２３）。具体的には、普通当たり乱数カウンタＣ４の値と、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃ（図４６５（ｂ）参照）に格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判別し、「０～４，２０５～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判別する（図４６５（ｂ）参照）。

【４５００】

Ｓ４２４の処理では、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり中であるか、又は、パチンコ機１０が普通図柄の通常状態であるので、図４９４のＳ４０８の処理で取得した普通当たり乱数カウンタＣ４の値と、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃ（図４６５（ｂ）参照）とに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ４２４）。具体的には、普通当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル２

０２ｃ（図４６５（ｂ）参照）に格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「５～６」の範囲にあれば、普通図柄の通常当たりであると判別し、「０～４，７～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判別する（図４６５（ｂ）参照）。

【４５０１】

本実施形態では、特別図柄の大当たり中は、普通図柄の抽選が当たりとなりにくくなるように構成されている。これは、特別図柄の大当たり中（即ち、特別遊技状態中）は、遊技者が特定入賞口６５ａに入賞させようとして球を打つので、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放されて、特定入賞口６５ａに入賞させようとした球が、第２入球口６４０に入ることをできるだけ抑制するためである。尚、特定入賞口６５ａは、第２入球口６４０の直ぐ下に設けられているので、特別図柄の大当たり中に第２入球口６４０に球が入ることを抑制していても、第２入球口６４０には球が多く入球する。その結果、殆どの場合、パチンコ機１０が特別遊技状態に移行している間に、第２入球口６４０についての保留球数は最大（４回）になる。

【４５０２】

次に、Ｓ４２３またはＳ４２４の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判別し（Ｓ４２５）、普通図柄の当たりであると判別された場合には（Ｓ４２５：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定する（Ｓ４２６）。このＳ４２５の処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されるように設定する。次に、現在の遊技状態が確変中または時短中であるか判別する（Ｓ４２７）。現在の遊技状態が、確変中または時短中であると判別した場合には（Ｓ４２７：Ｙｅｓ）、特別図柄の大当たり中であるか判別する（Ｓ４２８）。判別の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ４２８：Ｙｅｓ）、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を０．２秒間に設定すると共に、その開放回数を１回に設定し（Ｓ４２９）、Ｓ４３１の処理に移行する。本実施形態では、特別図柄の大当たり中は、球が第２入球口６４０に入ることをできるだけ抑制するために、普通図柄の当たりになった場合でも、普通図柄の外れとなった場合と同様に、電動役物６４０ａの開放回数および開放時間が設定される。また、Ｓ４２７の処理において、現在の遊技状態が確変又は時短中ではないと判別した場合にも（Ｓ４２７：Ｎｏ）、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を０．２秒間に設定すると共に、その開放回数を１回に設定し（Ｓ４２９）、Ｓ４３１の処理に移行する。

【４５０３】

一方、Ｓ４２８の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ４２８：Ｎｏ）、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放期間を２秒間に設定すると共に、その開放回数を２回に設定し（Ｓ４３０）、Ｓ４３１の処理へ移行する。

【４５０４】

一方、Ｓ４２５の処理において、普通図柄の外れであると判別された場合には（Ｓ４２５：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ４３４）。このＳ４３４の処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「×」の図柄が点灯表示されるように設定する。外れ時の表示態様の設定が終了したら、Ｓ４３１の処理へ移行する。

【４５０５】

Ｓ４３１の処理では、確変中か否かを判別し（Ｓ４３１）、確変中であれば（Ｓ４３１：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３における変動表示の変動時間を３秒間に設定して（Ｓ４３２）、本処理を終了する。一方、Ｓ４３１の処理で確変中ではないと判別された場合には（Ｓ４３１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３における変動表示の変動時間を３０秒間に設定して（Ｓ４３３）、本処理を終了する。このように、特別図柄の大当たり中を除き、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、第２入球口６４０の開放期間が「０．２秒×１回→２秒間×２回」と非常に長くなるので、第２入球口６４０へ球が入球し易い状態となる。

【４５０６】
次に、図４９６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を説明する。図４９６は、このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）のを示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、タイマ割込処理（図４８７参照）の中で実行され、スルーゲート６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、普通当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。
【４５０７】
スルーゲート通過処理では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ５０１）。ここでは、スルーゲート６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球がスルーゲート６７を通過したと判別されると（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ５０２）。そして、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判別する（Ｓ５０３）。
【４５０８】
球がスルーゲート６７を通過していないか（Ｓ５０１：Ｎｏ）、或いは、球がスルーゲート６７を通過していても普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４未満でなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、球がスルーゲート６７を通過し（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４未満であれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１加算する（Ｓ５０４）。そして、上述したタイマ割込処理のＳ１０３で更新した普通当たり乱数カウンタＣ４の値を、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納して（Ｓ５０５）、本処理は終了する。尚、Ｓ５０５の処理では、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。
【４５０９】
図４９７は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ８０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。
【４５１０】
なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。
【４５１１】
次に、図４９８を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４９８は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ９０１）。初期設定処理（Ｓ９０１）の説明については図４９９を参照し、後述するが、例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な

状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ９０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ９０３）。

【４５１２】

次に、設定キー１１０ｂがオン位置に配置されているか否かを判別する（Ｓ９０４）。Ｓ９０４の処理において、設定キー１１０ｂがオン位置に配置されていると判別した場合は（Ｓ９０４：Ｙｅｓ）、設定変更状態、若しくは設定確認状態に設定されていることを意味するため、これらの状態に対応する制御を行うための設定値制御処理を実行し（Ｓ９０５）、後述するＳ９１２の処理へ移行する。この設定値制御処理（Ｓ９０５）の詳細については、図５００を参照して後述する。一方、Ｓ９０４の処理において、設定キー１１０ｂがオン位置ではないと判別した場合には（Ｓ９０４：Ｎｏ）、Ｓ９０６の処理に移行する。

【４５１３】

Ｓ９０６の処理では、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図４４６参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ９０６）、オンされていれば（Ｓ９０６：Ｙｅｓ）、処理をＳ９１５へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ９０６：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ９０７）、電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ９０７：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ９１５へ移行する。

【４５１４】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ９０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ９０８）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ９０９：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ９１５へ移行する。なお、図５０１のＳ１０１４の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【４５１５】

Ｓ９１５の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ９１５）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）を実行する。

【４５１６】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ９１６）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ９１７）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ９１２の処理へ移行する。

【４５１７】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ９０６：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ９０７：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ９０９：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ９１０）。次に、サブ側の制御装置（周辺

制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ９１１）、Ｓ９１２の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【４５１８】

Ｓ９１２の処理では、演出許可を示す初期化コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４に対して各種演出の実行を許可する。次いで、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ９１３）、割込み許可を設定し（Ｓ９１４）、メイン処理に移行する。

【４５１９】

次に、図４９９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（図４９８参照）の中の一処理である初期設定処理（Ｓ９０１）について説明する。図４９９は、この初期設定処理（Ｓ９０１）の内容を示すフローチャートである。

【４５２０】

初期設定処理（Ｓ９０１）では、まず、電源が投入されたことを示すための立ち上げコマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する（Ｓ９５１）。音声ランプ制御装置１１３は、ここで設定された立ち上げコマンドを受信したと判別するまで、立ち上げ処理を実行しない。次に、その他初期設定処理を実行し（Ｓ９５２）、本処理を終了する。

【４５２１】

次に、図５００を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（図４９８参照）の中の一処理である設定値制御処理（Ｓ９０５）の内容について説明をする。図５００は、設定値制御処理（Ｓ９０５）の詳細な内容を示したフローチャートである。

【４５２２】

図５００に示した通り、設定値制御処理（Ｓ９０５）では、まず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図４４６参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ９７１）、オンされていれば（Ｓ９７１：Ｙｅｓ）、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ９７２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９７３、Ｓ９７４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９７３、Ｓ９７４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域をクリアし（Ｓ９７３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ９７４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、設定変更中を示す変更中コマンドを送信し（Ｓ９７５）、処理をＳ９７６へと移行する。

【４５２３】

Ｓ９７６の処理では、設定スイッチ１１０ｃがオンさたか（押下されたか）否かを判別する（Ｓ９７６）。Ｓ９７６の処理において、設定スイッチ１１０ｃがオンされた（押下された）と判別した場合は（Ｓ９７６：Ｙｅｓ）、設定値格納エリア２０３ｇのデータを１加算することにより更新し（Ｓ９７７）、Ｓ９７８の処理へ移行する。一方、Ｓ９７６の処理において、設定スイッチがオフであると判別した場合は（Ｓ９７６：Ｎｏ）、Ｓ９７７の処理をスキップし、Ｓ９７８の処理へ移行する。

【４５２４】

Ｓ９７８の処理では、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されているか否かを判別し（Ｓ９７８）。設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていると判別した場合は（Ｓ９７８：Ｙｅｓ）、設定変更完了を示す変更完了コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し（Ｓ９７９）、本処理を終了する。即ち、設定変更状態を終了して、立ち上げ処理（図４９８参照）へと戻る。これにより、通常の遊技が可能な遊技可能状態に移行させることができる。

【４５２５】

一方、Ｓ９７８の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていないと判別した場合は（Ｓ９７８：Ｎｏ）、Ｓ９７６の処理へと戻る。つまり、Ｓ９７８の処理において設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されたと判別されるまで、Ｓ９７６～Ｓ９７８の各処理が繰り返される。

【４５２６】

また、Ｓ９７１の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていないと判別した場合は（Ｓ９７１：Ｎｏ）、まず、払出制御装置１１１へ払出復帰コマンドを送信し（Ｓ９８０）、次いで、設定値格納エリア２０３ｇのデータを読み出す（Ｓ９８１）。Ｓ９８１の処理が終了すると、次に、読み出したデータに対応する設定値を設定値表示装置１１０ａに表示させ（Ｓ９８２）、設定確認状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ９８３）、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されているか否かを判別する（Ｓ９８４）。Ｓ９８４の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていると判別した場合には（Ｓ９８４：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。つまり、遊技可能状態に移行させる。一方、Ｓ９８４の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていないと判別した場合は（Ｓ９８４：Ｎｏ）、Ｓ９８４の処理を繰り返し実行する。つまり、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されるまで、設定確認状態を継続させる。

【４５２７】

この設定値制御処理（Ｓ９０５：図５００参照）を実行することにより、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃに対する操作に応じて設定値を可変させることができる。また、設定確認状態において、設定スイッチ１１０ｂがオフ位置に配置されるまで、設定値表示装置１１０ａに対して設定値を表示させ続けることができる。

【４５２８】

次に、図５０１を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図５０１は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍ秒周期の定期処理としてＳ１００１～Ｓ１００７およびＳ１０２１の各処理が実行され、その残余時間でＳ１０１０，Ｓ１０１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【４５２９】

メイン処理においては、まず、タイマ割込処理（図４８７参照）の実行中に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、タイマ割込処理（図４８７参照）におけるＳ１０１のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図４８８参照）や始動入賞処理（図４９２参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、始動入賞処理や先読み処理（図４９３参照）で設定された入賞コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理により、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。

【４５３０】

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

【４５３１】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１００３）、読み出した賞球計数を示す入賞賞球コマンドを設定する（Ｓ１０２１）。次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖する

ための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１００４）。尚、大当たり制御処理（Ｓ１００４）の詳細については、図５０２を参照して後述する。

【４５３２】

次に、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１００５）。電動役物開閉処理（Ｓ１００５）では、普通図柄変動処理（Ｓ１０６：図４９４参照）のＳ４１３の処理によって電動役物６４０ａの開閉制御開始が設定された場合に、電動役物６４０ａの開閉制御を開始する。

【４５３３】

次に、第１図柄表示装置３７の表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００６）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９：図４９０参照）のＳ２６０の処理、または特別図柄２変動開始処理（Ｓ２１４：図４９１参照）のＳ２８０の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７において開始する。本実施形態では、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【４５３４】

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

【４５３５】

また、第１図柄表示更新処理（Ｓ１００６）では、特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９：図４９０参照）のＳ２６０の処理、または特別図柄２変動開始処理（Ｓ２１４：図４９１参照）のＳ２８０の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７において実行されている変動表示を終了し、特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９：図４９０参照）のＳ２５６の処理またはＳ２５７の処理、または特別図柄２変動開始処理（Ｓ２１４：図４９１参照）のＳ２７６の処理またはＳ２７７の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７に停止表示（点灯表示）する。

【４５３６】

次に、第２図柄表示装置８３の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００７）。第２図柄表示更新処理（Ｓ１００７）では、普通図柄変動開始処理（Ｓ４０８：図４９５参照）のＳ４３２の処理またはＳ４３３の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置８３では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（Ｓ１０６：図４９４参照）のＳ４１１の処理によって第２図柄表示装置８３の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動開始処理（Ｓ４０８：図４９５参照）のＳ４２６の処理またはＳ４３４の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）する。

【４５３７】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１００８）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１００８：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない

。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１００９）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１００９：Ｙｅｓ）、処理をＳ１００１へ移行し、上述したＳ１００１以降の各処理を繰り返し実行する。

【４５３８】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１００９：Ｎｏ）、所定時間に至るまでの間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１０１０，Ｓ１０１１）。

【４５３９】

まず、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１０１０）。具体的には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１００２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１０１１）。

【４５４０】

ここで、Ｓ１００１～Ｓ１００７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、特別当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。

【４５４１】

また、Ｓ１００８の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４９７のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１０１２以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１０１２）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１０１３）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１０１４）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１０１５）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【４５４２】

なお、Ｓ１００８の処理は、Ｓ１００１～Ｓ１００７で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１０１０とＳ１０１１の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１００１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１００１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ９０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１００１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【４５４３】
次に、図５０２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１００４）を説明する。図５０２は、この大当たり制御処理（Ｓ１００４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１００４）は、メイン処理（図５０１）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）６５ａを解放または閉鎖するための処理である。
【４５４４】
大当たり制御処理（Ｓ１１０４：図５０２参照）では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判別する（Ｓ１１０１）。特別図柄変動処理（図４８８参照）のＳ２１９の処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始を設定し、特別図柄の大当たりが開始される場合には（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定して（Ｓ１１１６）、本処理を終了する。
【４５４５】
ここで設定されたオープニングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５０１参照）の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、オープニングコマンドを受信すると、表示用オープニングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって、表示用オープニングコマンドを受信されると、第３図柄表示装置８１においてオープニング演出が開始される。
【４５４６】
一方、Ｓ１１０１の処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中であるかを判別する（Ｓ１１０２）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１１０２の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１１０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【４５４７】
一方、Ｓ１１０２の処理において、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ１１０２：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１１０３）。新たなラウンドの開始タイミングであれば（Ｓ１１０３：Ｙｅｓ）、特定入賞口（大開放口）６５ａを解放し（Ｓ１１０４）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１１０５）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３内に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５０１参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、そのラウンド数コマンドからラウンド数を抽出する。そして、抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。
【４５４８】
一方、Ｓ１１０３の処理において、新たなラウンド数開始のタイミングでなければ（Ｓ１１０３：Ｎｏ）、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１１０６）。具体的には、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放した後に球が所定数（例えば、１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。
【４５４９】
Ｓ１１０６の処理において、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立した場合には（Ｓ１１０６：Ｙｅｓ）、特定入賞口（大開放口）６５ａを閉鎖して（Ｓ１１０７）、本処理を終了する。一方、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立していない

場合には（Ｓ１１０６：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１１０８）。具体的には、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる特別遊技状態（１０ラウンド、５ラウンドまたは２ラウンド全て）が終了した場合に、エンディング演出の開始タイミングであると判別する。

【４５５０】

Ｓ１１０８の処理において、エンディング演出の開始タイミングである場合には（Ｓ１１０８：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１１０９）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５０１参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３の入賞情報格納エリア２２３ｆに格納されている入賞情報に基づいて、エンディング演出の表示態様を選択する。そして、選択したエンディング演出の表示態様に応じた表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。

【４５５１】

一方、Ｓ１１０８の処理において、エンディング開始タイミングではなければ（Ｓ１１０８：Ｎｏ）、大当たり終了のタイミングかどうか判別される（Ｓ１１１０）。大当たり終了タイミングとは、所定のエンディング期間（例えば、１０秒）が経過したタイミングである。大当たり終了のタイミングではないと判別された場合には（Ｓ１１１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４５５２】

一方、Ｓ１１１０の処理において、大当たり終了のタイミングであると判別された場合には（Ｓ１１１０：Ｙｅｓ）、Ｓ１１１１の処理において、今回の大当たり種別が大当たりＥ１であるか判別する（Ｓ１１１１）。今回の大当たり種別が大当たりＥ１（１０Ｒ時短１００回大当たり）であれば（Ｓ１１１１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｊの値を１００に設定する（Ｓ１１１２）。次に、大当たり中フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ１１１５）、本処理を終了する。

【４５５３】

一方、今回の大当たり種別が、大当たりＥ１ではない場合には（Ｓ１１１１：Ｎｏ）、確変フラグ２０３ｍをオンに設定し（Ｓ１１１３）、時短中カウンタ２０３ｊの値に６５５３６を設定する（Ｓ１１１４）。次に、大当たり中フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ１１１５）、本処理を終了する。

【４５５４】

＜音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理＞

次に、図５０３から図５２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【４５５５】

まず、図５０３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５０３は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【４５５６】

立ち上げ処理が実行されると、まず、主制御装置１１０より立ち上げコマンドを受信したか判別する（Ｓ２００１）。立ち上げコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２００１：Ｎｏ）、Ｓ２００１の処理を繰り返す。即ち、主制御装置１１０より立ち上げコマンドを受信するまで立ち上げ処理を実行しない。一方、立ち上げコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２００１：Ｙｅｓ）、電源投入に伴う初期設定処理を実行する

（Ｓ２００２）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ２１１８の電源断処理（図５０６参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ２００３）。図５０６を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図５０６のＳ２１１５参照）、Ｓ２１１８の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ２１１８の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【４５５７】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ２００３：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ２００４）。

【４５５８】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ２００５の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ２００４：Ｙｅｓ）、Ｓ２００５へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ２００４：Ｎｏ）、Ｓ２００９の処理へ移行する。

【４５５９】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ２００４：Ｙｅｓ）、Ｓ２００５へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ２００４：Ｎｏ）、Ｓ２２０９の処理へ移行する。

【４５６０】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ２００３：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ２１１８の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ２００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【４５６１】

Ｓ２００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ２００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【４５６２】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ２００６：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ２００７）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ２００６：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ２００８）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【４５６３】

Ｓ２００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ２００９）。電源断フラグはＳ２１１８の電源断処理の実行時にオンされる（図５０６のＳ２１１７参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ２１１８の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ２００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１８の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ２００９：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ２０１０）、Ｓ２０１１の処理に移行する。

【４５６４】

Ｓ２０１１の処理では、時刻取得処理（Ｓ２０１１）の処理を実行する。この時刻取得処理（Ｓ２０１１）の詳細な説明については、図５０４を参照して後述するが、電源投入を行った時刻を記憶するための処理であり、記憶した時刻情報と記憶した時刻情報からの経過期間とに基づいて、ＳＰタイム期間などの期間演出が設定される。次に、待機処理を実行する（Ｓ２０１２）。待機処理（Ｓ２０１２）の詳細な説明については、図５０５を参照して後述するが、主制御装置１１０より設定変更完了Ｓ２０１２の処理を実行した後、ＲＡＭ２２３の初期値を設定し（Ｓ２０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ２０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【４５６５】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ２００９の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ２００５からＳ２００７の処理を経由してＳ２００９の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ２００９：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ２０１０をスキップして、上述したＳ２０１１およびＳ２０１２の処理を実行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ２０１３）、割込み許可を設定して（Ｓ２０１４）、メイン処理へ移行する。

【４５６６】

なお、Ｓ２０１０のクリア処理をスキップするのは、Ｓ２００５からＳ２００７の処理を経由してＳ２００９の処理へ至った場合には、Ｓ２００５の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【４５６７】

次に、図５０４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理の中でＭＰＵ２２１により実行される時刻取得処理（Ｓ２０１１）について説明する。この時刻取得処理（Ｓ２０１１）は、電源投入を行った時刻を記憶するための処理である。本処理により取得された時刻情報が、後述する音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の中で行われる経

過時間確認処理（図５２１のＳ２１１１参照）において、電源投入からの経過時間を判断するために用いられる。

【４５６８】

図５０４は、この時刻取得処理（Ｓ１０１１）を示したフローチャートである。時刻取得処理（Ｓ１０１１）が実行されると、まず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図４４６参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ２０５１）、オンされていなければ（Ｓ２０５１：Ｎｏ）、計時装置２６２の計時レジスタ３５２ａから現在時刻の情報を取得して（Ｓ２０５４）、処理をＳ２０５５に移行する。

【４５６９】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていれば（Ｓ２０５１：Ｙｅｓ）、計時装置２６２のレジスタ３５２に設けられた投入時刻格納エリア３５２ｂに記憶された時刻情報を読み出し（Ｓ２０５２）、投入時刻格納エリア３５２ｂに時刻情報が格納されているかを判別する（Ｓ２０５３）。その結果、時刻情報が格納されていないと判別した場合は（Ｓ２０５３：Ｎｏ）、計時装置２６２の計時レジスタ３５２ａから現在時刻の情報を取得して（Ｓ２０５４）、処理をＳ２０５５に移行する。これに対し、計時装置２６２の投入時刻格納エリア３５２ｂに時刻情報が格納されていると判別した場合は（Ｓ２０５３：Ｙｅｓ）、Ｓ２０５４の処理をスキップして処理をＳ２０５５に移行する。

【４５７０】

Ｓ２０５５の処理では、Ｓ２０５２の処理又はＳ２０５４の処理で読み出した時刻情報をＲＡＭ２２３の時刻情報記憶エリア２２３ｒへ格納し（Ｓ２０５５）、本処理を終了する。

【４５７１】

このように、本処理によって、演出期間の種別を判断するための時刻情報がＲＡＭ２２３の時刻情報記憶エリア２２３ｒへ格納されるので、ホールの複数のパチンコ機１０において、立ち上げ処理が行われるタイミングを合わせておけば、各パチンコ機１０の時刻情報記憶エリア２２３ｒに時刻情報が格納されるタイミングも合わせることができる。時刻情報記憶エリア２２３ｒに時刻情報が格納されるタイミングが合っていれば、各パチンコ機１０において経過時間確認処理（図５２１のＳ２１１１参照）の中で算出される経過時間Ｔも合わせることができるので、その経過時間Ｔに基づいて通常演出期間から特別演出期間へ切り替えさせるタイミング及び経過時間Ｔに基づいて特別演出期間から通常演出期間へ切り替えさせるタイミングを合わせることができる。これにより、ホールの関係者は、ホールの複数のパチンコ機１０に対して一斉に電源投入をしておくだけで、各パチンコ機１０の演出期間を揃えることができる。よって、一部のパチンコ機１０は通常演出期間となり、その他のパチンコ機１０は特別演出期間となることで、遊技を行っている遊技者が他のパチンコ機１０と異なる演出態様で演出が実行されていることに対して違和感を抱いてしまうことを抑制することができる。

【４５７２】

また、本実施形態では、計時装置２６２の時刻情報から時刻を判断し、時間帯に応じて演出期間の種別を切り替えるのではなく、立ち上げ処理の際に取得した時刻情報と経過時間確認処理の中で取得される時刻情報とから経過時間Ｔを算出し、その経過時間Ｔに基づいて演出期間の種別を判断している。これにより、各パチンコ機１０の計時装置２６２の時刻情報が、経年劣化等で互いにずれてしまっていたとしても、その互いにずれた計時情報を演出期間の種別の判断に直接用いるのではなく、経過時間Ｔという相対的な値に変換して演出期間の種別の判断に用いることができるので、ずれの影響を少なくすることができる。よって、複数のパチンコ機１０において、経過時間Ｔに基づいて通常演出期間から特別演出期間へ切り替えさせるタイミング及び経過時間Ｔに基づいて特別演出期間から通常演出期間へ切り替えさせるタイミングを合わせることができる。従って、各パチンコ機１０の演出期間を揃えることができるので、一部のパチンコ機１０は通常演出期間となり、その他のパチンコ機１０は特別演出期間となることで、遊技を行っている遊技者が他のパチンコ機１０と異なる演出態様で演出が実行されていることに対して違和感を抱いてし

まうことを抑制することができる。

【４５７３】

更に、本実施形態のパチンコ機１０では、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていない状態（即ち、オフ状態）でパチンコ機１０の電源が投入された場合に、電源投入を行った際の時刻情報がＲＡＭの時刻情報記憶エリア２２３ｒへ格納されるが、その時刻情報記憶エリア２２３ｒへ格納された時刻情報は、後述するメイン処理（図５０６）において、パチンコ機１０が電断状態とされる場合に、計時装置２６２の投入時刻格納エリア３５２ｂへ記憶される。計時装置２６２は、パチンコ機１０が電断状態であっても、計時装置用電源２６３からの電源供給に基づいて動作するため、投入時刻格納エリア３５２ｂへ記憶された時刻情報は、パチンコ機１０が電断状態中であっても保持される。そして、電源投入の際にＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされた状態でパチンコ機１０へ電源が投入された場合は、現在の時刻情報の代わりに、計時装置２６２の投入時刻格納エリア３５２ｂに記憶され、電断状態中も保持されていた時刻情報が読み出され、ＲＡＭ２２３の時刻情報記憶エリア２２３ｒへ格納される。

【４５７４】

これにより、例えばパチンコ機１０の故障により基板交換が必要になったり、立ち入り検査が行われる等の理由により、営業中に一のパチンコ機１０を電断状態とする必要が生じた場合であっても、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンとした状態で電源を再度投入するだけで、前回ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフした状態で電源を投入した際に時刻取得処理によりＲＡＭ２２３の時刻情報記憶エリア２２３ｒへ格納され、電断状態とする際に計時装置２６２の投入時刻格納エリア３５２ｂへ記憶された時刻情報を、再度ＲＡＭ２２３の時刻情報記憶エリア２２３ｒへ格納させることができる。よって、ホールの複数のパチンコ機１０に対して、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフした状態で一斉に電源を投入しておけば、その後に一のパチンコ機１０が電断状態とされた場合であっても、そのパチンコ機１０へ電源を再投入する際にＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしておくだけで、一斉に電源を投入した際の時刻情報を時刻情報記憶エリア２２３ｒに格納させることができるので、電源投入の前後で、同一の時刻情報に基づいて経過時間Ｔを判別することができる。従って、他の遊技機と同じ経過時間Ｔに基づいて通常演出期間から特別演出期間へ切り替えさせるタイミング及び特別演出期間から通常演出期間へ切り替えさせるタイミングを合わせることができるので、電断状態とされたパチンコ機１０のみ演出態様を切り替えられるタイミングがずれてしまうことを抑制でき、遊技を行っている遊技者が他のパチンコ機１０と異なる演出態様で演出が実行されていることに対して違和感を抱いてしまうことを抑制することができる。

【４５７５】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、時刻取得処理において（図５０４のＳ１０１１参照）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていると検出された場合に計時装置２６２の投入時刻格納エリア３５２ｂに記憶された時刻情報を読み出して（Ｓ２０５２参照）、ＲＡＭ２２３の時刻情報記憶エリア２２３ｒへ格納するように制御しているが（Ｓ２０５５参照）、この形態に限られるものではない。例えば、ＲＡＭ消去スイッチ１２２とは異なる時刻取得処理に専用に用いられるスイッチ手段を設けておき、時刻取得処理（Ｓ１０１１）において、そのスイッチ手段がオンであった場合に計時装置２６２の投入時刻格納エリア３５２ｂに記憶された時刻情報を読み出すように構成しても良い。

【４５７６】

これにより、電断状態とされる前にＲＡＭ２０３に記憶されていた情報を保持したまま、計時装置２６２の投入時刻格納エリア３５２ｂに記憶された時刻情報をＲＡＭ２２３の時刻情報記憶エリア２２３ｒへ格納することができる。よって、保留球が残っている状態で電断状態とされた場合や、特別図柄の高確率状態中に電断状態とされた場合であっても、電源の再投入に基づいて、残っていた保留球が消滅したり、特別図柄の高確率状態から低確率状態へ移行してしまうことを抑制することができるので、遊技者に不利益が発生することを抑制することができる。

【４５７７】
また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２等のスイッチ手段を用いるのではなく、計時装置２６２の計時する時刻が所定の時間帯であった場合に、計時装置２６２の投入時刻格納エリア３５２ｂに記憶された時刻情報を読み出すように構成しても良い。この場合において、所定の時間帯としては、例えば１０：００～２２：４５のようにホールの営業時間を設定しても良い。
【４５７８】
これにより、ホールの従業員が、営業時間中に電断状態とされたパチンコ機１０に対し、ミスによりＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンとしないまま再度電源を投入してしまうことで、その電源の再投入を行った時刻がＲＡＭ２３３の時刻情報記憶エリア２２３ｒに格納されてしまい、経過時間Ｔが電断状態とされなかった他のパチンコ機１０とずれてしまうことを抑制できる。よって、営業時間中に電断状態とされたパチンコ機１０と、電断状態とされなかったパチンコ機１０とで、演出期間が切り替えられるタイミングを確実に合わせることができる。また、計時装置２６２の計時する時刻情報（計時情報）に応じて、時刻情報格納エリア２３３ｆに格納される時刻情報が選択されるので、ホールの従業員は、電源投入の際に特別な操作をする必要がなく、ホールの従業員の手間を軽減することができる。
【４５７９】
更に、本実施形態のパチンコ機１０では、Ｓ２０５２の処理又はＳ２０５４の処理で読み出した時刻情報を時刻情報記憶エリア２２３ｒに格納するように構成されているが、これに代えて、レジスタ３５２に設けられたレジスタテーブル（図４７９参照）の使用していないｂｉｔに記憶させるように構成しても良い。ここで言う使用していないｂｉｔとは、例えば、アドレスＢＨのｂｉｔ６や、アドレスＥＨのｂｉｔ４～ｂｉｔ７を指し、図４７９において”●”の符号が付されたｂｉｔのうち、投入時刻格納エリア３５２ｂ以外のｂｉｔを指す。前述の通り、これらのｂｉｔは情報の書き換え、及び読み出しが可能なｂｉｔであり、データを書き換えたとしても、計時装置２６２の動作には一切の影響を与えないｂｉｔである。これにより、レジスタ３５２に設けられたレジスタテーブルを効率的に用いることができるので、投入時刻格納エリア３５２ｂに割り当てるアドレスを減らすことができる。
【４５８０】
具体的には、例えば、アドレス７Ｈのｂｉｔ０～ｂｉｔ６に秒を表す情報を記憶させ、アドレス７Ｈのｂｉｔ７、及びアドレス８Ｈのｂｉｔ０～ｂｉｔ５に分を表す情報を記憶させ、アドレス８Ｈのｂｉｔ６、ｂｉｔ７、及びアドレスＥＨのｂｉｔ４～ｂｉｔ７に時間を表す情報を記憶させても良い。これにより、データの記憶に使用しないアドレス９Ｈを削減することができ、レジスタ３５２の容量を削減することができるので、計時装置２６２の低価格化を図ることができる。
【４５８１】
なお、本実施形態のレジスタ３５２に設けられたレジスタテーブルでは、図４７９において、”○”の符号が付されたｂｉｔはＬ固定の書き換え不能なｂｉｔとされていたが、これら”○”の符号が付されたｂｉｔを書き換え可能に構成し、Ｓ２０５２の処理又はＳ２０５４の処理で読み出した時刻情報を、”○”の符号が付されたｂｉｔにも記憶させるように構成しても良い。これにより、”●”の符号が付されたｂｉｔのみに時刻情報を記憶させるよりも、更にレジスタテーブルを効率的に用いることができるので、レジスタ３５２の容量を更に削減することができ、計時装置２６２の更なる低価格化を図ることができる。
【４５８２】
次に、図５０５を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理の中でＭＰＵ２２１により実行される待機処理（Ｓ２０１２）について説明する。図５０５は、待機処理（Ｓ２０１２）の詳細な内容を示したフローチャートである。この待機処理（Ｓ２０１２）は、主制御装置１１０より設定を変更していることを示す変更中コマンドを受信した場

合に、設定の変更が完了したことを示す変更完了コマンドを受信するまで、立ち上げ処理の完了を待機させるための処理である。

【４５８３】

待機処理（Ｓ２０１２）では、まず、設定変更中フラグ２２３ｊがオンであるか判別する（Ｓ２０７１）。設定変更中フラグ２２３ｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ２０７１：Ｎｏ）、変更中コマンドを受信したか判別する（Ｓ２０７２）。この変更中コマンドは、主制御装置１１０より、設定キー１１０ｂがオン位置である場合に、ＲＡＭの初期設定が実行された後、送信されるコマンドであり、設定変更中を示すためのコマンドである（Ｓ９７５：図５００参照）。Ｓ２０７２の処理において、変更中コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２０７２：Ｙｅｓ）、設定変更中フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ２０７３）、Ｓ２０７４の処理に移行する。

【４５８４】

この設定変更中フラグ２２３ｊをオンに設定することで、後述するＳ２０７６の処理において、変更完了コマンドを受信したと判別するまで、待機処理（Ｓ２０１２）を継続させることができる。一方、Ｓ２０７１の処理において、設定変更中フラグ２２３ｊがオンではないと判別した場合（Ｓ２０７１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ２０７２の処理において、主制御装置１１０より変更中コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２０７２：Ｎｏ）、Ｓ２０７４の処理に移行する。

【４５８５】

Ｓ２０７４の処理では、主制御装置１１０より初期化コマンドを受信したか判別する（Ｓ２０７４）。この初期化コマンドは、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図４９８参照）において送信され、演出許可を示すためのコマンドである。Ｓ２０７４の処理において初期化コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２０７４：Ｎｏ）、主制御装置１１０の立ち上げ処理が完了していないため、上述したＳ２０７１の処理に戻る。一方、Ｓ２０７４の処理において、主制御装置１１０より初期化コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２０７４：Ｙｅｓ）、Ｓ２０７５の処理に移行する。

【４５８６】

Ｓ２０７５の処理では、設定変更中フラグ２２３ｊがオンであるか判別する（Ｓ２０７５）。設定変更中フラグ２２３ｊがオンであると判別した場合には（Ｓ２０７５：Ｙｅｓ）、変更完了コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ２０７６）。この変更完了コマンドは、主制御装置１１０の設定値制御処理（Ｓ５０８：図５００参照）において、設定キー１１０ｂがオフ位置であると判別した場合に送信されるコマンドであり、設定変更を示すためのコマンドである（Ｓ９７９：図５００参照）。

【４５８７】

Ｓ２０７６の処理において、変更完了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２０７６：Ｙｅｓ）、設定変更中フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ２０７７）、Ｓ２０７８の処理に移行する。一方、Ｓ２０７６の処理において、変更完了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２０７６：Ｎｏ）、変更完了コマンドを受信したと判別するまで、Ｓ２０７６の処理を繰り返し実行する。このように制御することで、設定制御処理が完了し、設定キー１１０ｂがオフ位置で検出されるまで、メイン処理が実行されることがない。一方、Ｓ２０７５の処理において、設定変更中フラグ２２３ｊがオフであると判別した場合には（Ｓ２０７５：Ｎｏ）、Ｓ２０７６およびＳ２０７７の処理をスキップし、Ｓ２０７８の処理に移行する。Ｓ２０７８の処理では、操作無効タイマ２２３ｓに５秒に対応する値を設定し（Ｓ２０７８）、本処理を終了する。

【４５８８】

次に、図５０６を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図５０６は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回のＳ２１０１の処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ２１０１）、１ｍ秒以上経過していなければ（Ｓ２

１０１：Ｎｏ）、Ｓ２１０２～Ｓ２１１２の処理を行わずにＳ２１１３の処理へ移行する。Ｓ２１０１の処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２～Ｓ２１１２が主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１１３のコマンド判定処理や、Ｓ２１１４の変動表示設定処理や、図示を省略した各種カウンタ値を更新する処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１１２の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【４５８９】

Ｓ２１０１の処理で１ｍ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０３～Ｓ２１１４の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１０５の処理へ移行する。

【４５９０】

Ｓ２１０５の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ２１０６）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。保留個数表示更新処理では、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂの値に応じて保留ランプ（図示せず）を点灯させる処理が行われる。

【４５９１】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。枠ボタン入力監視・演出処理の詳細については、図５２０を参照して、後述する。

【４５９２】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【４５９３】

Ｓ２１０９の処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（Ｓ２１１０）、Ｓ２１１１の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ２１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【４５９４】

Ｓ２１１０の処理が終わると、経過時間確認処理を実行する（Ｓ２１１１）。この経過

時間確認処理（Ｓ２１１１）については、図５２１を参照して、詳細について後述する。Ｓ２１１１の処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（Ｓ２１１３）。このコマンド判定処理（Ｓ２１１３）については、図５０７を参照して、詳細について後述する。コマンド判定処理（Ｓ２１１３）を実行した後には、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１１４）。変動表示設定処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置１１４に送信される。尚、この変動表示設定処理の詳細については、図５１５を参照して後述する。

【４５９５】

Ｓ２１１４の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１５）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１５：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１１７）、電源断処理を実行する（Ｓ２１１８）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１１９）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【４５９６】

一方、Ｓ２１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ２１１６）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１６：Ｎｏ）、Ｓ２１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１６：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【４５９７】

次に、図５０７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１１３）について説明する。図５０７は、このコマンド判定処理（Ｓ２１１３）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５０６参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。

【４５９８】

コマンド判定処理（Ｓ２１１３：図５０７）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２２０１）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ２２０２）、受信したコマンドから変動パターンを抽出し（Ｓ２２０３）、本処理を終了する。

【４５９９】

一方、Ｓ２２０１の処理において、変動パターンコマンドを受信しなかった場合には（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２２０４）。停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｅをオンにし（Ｓ２２０５）、受信したコマンドから停止種別

を抽出し（Ｓ２２０６）、本処理を終了する。
【４６００】
Ｓ２２０４の処理において、停止種別コマンドを受信しなかった場合には（Ｓ２２０４：Ｎｏ）、保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２２０７）。保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０７：Ｙｅｓ）、保留球数コマンド処理を実行し（Ｓ２２０８）、本処理を終了する。保留球数コマンド処理（Ｓ２２０８）の詳細な説明については、図５０８を参照して後述する。
【４６０１】
一方、Ｓ２２０７の処理において、保留球数コマンドを受信しなかった場合には（Ｓ２２０７：Ｎｏ）、特別図柄の入賞コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２２０９）。特別図柄の入賞コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）、入賞コマンド受信処理を開始し（Ｓ２２１０）、本処理を終了する。入賞コマンド受信処理（Ｓ２２１０）の詳細については、図５１０を参照して、後述するが、主制御装置１１０より出力された入賞コマンドに基づいて、保留された特別図柄の当否判定結果や変動種別等を判別する事前判別を実行して、その事前判別結果に基づいて実行すると決定された各保留演出を実行するための設定処理が実行される。一方、Ｓ２２０８の処理において、特別図柄の入賞コマンドを受信しなかった場合には（Ｓ２２０８：Ｎｏ）、大当たり関連コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２２１１）。大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２１１：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ２２１２）、本処理を終了する。大当たり関連処理（Ｓ２２１２）の詳細な説明については、図５１１を参照して後述する。
【４６０２】
一方、Ｓ２２１１の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２１１：Ｎｏ）、停止コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２２１３）。停止コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２１３：Ｙｅｓ）、停止処理を実行し（Ｓ２２１４）、本処理を終了する。停止処理（Ｓ２２１４）の詳細な説明については、図５１３を参照して後述する。
【４６０３】
一方、Ｓ２２１３の処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２１３：Ｎｏ）、ブート完了コマンドを受信したか否か判別する（Ｓ２２１５）。ブート完了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２１５：Ｙｅｓ）、ブート完了処理（Ｓ２２１６）を実行し、本処理を終了する。ブート完了処理（Ｓ２２１６）の詳細な説明については、図５１４を参照して後述する。一方、ブート完了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２１５：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２６１）、本処理を終了する。
【４６０４】
ここで、図５０８を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するコマンド判定処理（Ｓ２１１３：図５０７）内の一処理である保留球数コマンド処理（Ｓ２２０８）の詳細について説明する。図５０８は、保留球数コマンド処理（Ｓ２２０８）の内容を示したフローチャートである。この保留球数コマンド処理（Ｓ２２０８）では、受信した保留球数コマンドに基づいて、保留球数を抽出し特別図柄保留球数カウンタに格納する処理や保留上限時に実行される連続予告の演出の設定等がされる。
【４６０５】
保留球数コマンド処理（Ｓ２２０８）では、まず、受信したコマンドから保留球数を抽出し、対応する特別図柄保留球数カウンタに格納する（Ｓ２３０１）。次に、連続予告実行フラグ２２３ｔがオンであるか、即ち、現在が連続予告演出の実行中であるか否かを判別する（Ｓ２３０２）。連続予告実行フラグ２２３ｔがオンであると判別した場合には（Ｓ２３０２：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。
【４６０６】
一方、連続予告実行フラグ２２３ｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ２３０２：

Ｎｏ）、期間演出中フラグ２２３ｐがオンであるか、即ち、現在の遊技状況として、期間演出が実行されている期間であるか否かを判別する（Ｓ２３０３）。期間演出中フラグ２２３ｐがオンであると判別した場合には（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、連続予告を実行できる期間ではないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２３０２の処理において、期間演出中フラグ２２３ｐがオンではないと判別した場合には（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、Ｓ２３０１の処理において格納した特別図柄保留球数格納カウンタの値は上限であるか判別する（Ｓ２３０４）。

【４６０７】

Ｓ２３０４の処理において、格納した特別図柄保留球数カウンタの値が上限ではないと判別した場合には（Ｓ２３０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、格納した特別図柄保留球数カウンタの値が上限値である場合には（Ｓ２３０４：Ｙｅｓ）、保留上限時演出選択テーブル２２２ｅ（図４７３（ｂ）参照）を参照して保留上限時演出を決定する（Ｓ２３０５）。この保留上限時演出選択テーブル２２２ｅは、上述したように、保留内の大当たり個数と演出カウンタ２２３ｇとに基づいて選択される演出内容が規定されている。次に、先読み演出実行決定処理（Ｓ２３０６）を実行し、Ｓ２３０７の処理に移行する。

【４６０８】

ここで、図５０９を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する保留球数コマンド処理（Ｓ２２０８：図５０８）内の一処理である先読み演出実行決定処理（Ｓ２３０６）の詳細について説明する。図５０９は、先読み演出実行決定処理（Ｓ２３０６）の内容を示したフローチャートである。この先読み演出実行決定処理（Ｓ２３０６）は、ＳＰタイム演出が実行される期間と、連続演出の実行期間とを判別し、重複する場合に連続予告の演出の実行を禁止するための処理である。

【４６０９】

先読み演出実行決定処理（Ｓ２３０６）では、まず、入賞情報格納エリア２２３ｆに格納されている情報の読み出しを実行する（Ｓ２４０１）。次に、Ｓ２４０１の処理において読み出した情報に基づいて、先読み演出の対象となる入賞情報よりも先に消化される入賞情報の内容を抽出し（Ｓ２４０２）、抽出した内容と、先読み禁止期間選択テーブル２２２ｄ（図４７３（ａ）参照）とに基づいて先読み禁止期間を決定する（Ｓ２４０３）。

【４６１０】

次に、時刻情報記憶エリア２２３ｒに記憶されている計時情報に基づいてＳＰタイム演出が実行されるＳＰタイム期間を特定する（Ｓ２４０４）。次に、Ｓ２４０３の処理において決定した先読み禁止期間と、Ｓ２４０４の処理において特定したＳＰタイム期間とが重複しているかを判別する（Ｓ２４０５）。先読み禁止期間とＳＰタイム期間とが重複していないと判別した場合には（Ｓ２４０５：Ｎｏ）、先読み演出の実行を決定し（Ｓ２４０６）、実行する保留上限時演出の内容を演出状態記憶エリア２２３ｈに格納し（Ｓ２４０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４０５の処理において、先読み禁止期間とＳＰタイム期間とが重複していると判別した場合には（Ｓ２４０５）、先読み演出を実行できないため、Ｓ２４０６およびＳ２４０７の処理をスキップし、本処理を終了する。

【４６１１】

図５０８に戻り説明を続ける。先読み演出実行決定処理（Ｓ２３０６）を実行した後、次に、保留上限時演出を実行するか判別する（Ｓ２３０７）。保留上限時演出は、上述した先読み演出実行決定処理（Ｓ２３０６）において、先読み禁止期間とＳＰタイム期間とが重複していないと判別した場合に、実行が決定される。Ｓ２３０７の処理において、保留上限時演出を実行すると判別した場合には（Ｓ２３０７：Ｙｅｓ）、実行する保留上限時演出の内容を演出状態記憶エリア２２３ｈに格納する（Ｓ２３０８）。

【４６１２】

Ｓ２３０８の処理を実行した後、次に、連続予告実行フラグ２２３ｔをオンに設定し（Ｓ２３０９）、対象の入賞情報に対応する特図変動までの回数を連続予告カウンタ２２３ｕにセットし（Ｓ２３１０）、本処理を終了する。一方、Ｓ２３０７の処理の処理におい

て、保留上限時演出を実行しないと判別した場合には（Ｓ２３０７：Ｎｏ）、Ｓ２３０８～Ｓ２３１０の処理をスキップし、本処理を終了する。

【４６１３】

なお、本実施形態では、ＳＰタイム演出の開始期間と連続予告の演出期間とが重複した場合には、連続予告の演出の実行を禁止するよう構成したが、これに限ることなく、ＳＰタイム演出の開始期間と連続予告の演出期間とが重複するまでの時間を算出し、重複しない連続予告の演出を実行するよう構成してもよい。このように構成することで、ＳＰタイム演出の開始期間までの期間を有効に活用することができ、また、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４６１４】

また、先読み演出期間とＳＰタイム期間とが重複してしまった場合でも、第３図柄表示装置８１に表示される表示領域を分けるなど、遊技者に分かり易い表示態様で各演出を実行してもよい。

【４６１５】

次に、図５１０を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するコマンド判定処理（Ｓ２１１３：図５０７）内の一処理である入賞コマンド受信処理（Ｓ２２１０）の詳細について説明する。図５１０は、入賞コマンド受信処理（Ｓ２２１０）の内容を示したフローチャートである。

【４６１６】

入賞コマンド受信処理（Ｓ２２１０）では、まず、現在の遊技状態が大当たり中、又は、確変中、或いは、時短中のいずれかの遊技状態であるかを判別する（Ｓ２５０１）。現在の遊技状態が、大当たり中、又は、確変中、或いは、時短中のいずれかであると判別した場合には（Ｓ２５０１：Ｙｅｓ）、次に、入賞賞球コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２５０２）。入賞賞球コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２５０２：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが示す賞球情報を、獲得球数格納エリア２２３ｎに格納し（Ｓ２５０３）、Ｓ２５０４の処理に移行する。

【４６１７】

一方、Ｓ２５０１の処理において、現在の遊技状態が大当たり中、又は、確変中、或いは、時短中のいずれかの遊技状態ではない（即ち、通常状態である）と判別した場合（Ｓ２５０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ２５０２の処理において、主制御装置１１０より入賞賞球コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２５０２：Ｎｏ）、上述したＳ２５０３の処理をスキップし、Ｓ２５０４の処理に移行する。

【４６１８】

なお、本実施形態では、上述したように、遊技状態が、大当たり中、又は確変中、或いは、時短中のいずれかの遊技状態である場合に、賞球情報をＲＡＭ２２３に設けられている獲得球数格納エリア２２３ｎに格納するよう構成したが、これに限ることなく、大当たり中にのみ受信した入賞賞球コマンドに基づいて、賞球情報を獲得球数格納エリア２２３ｎに格納するよう構成してもよい。このように構成することで、処理負荷を軽減することができる。

【４６１９】

また、本実施形態では、賞球数のみを獲得球数格納エリア２２３ｎに格納するよう構成したが、これに限ることなく、打ち出した球をカウントし、払い出された賞球数との差玉数を算出し、獲得球数格納エリア２２３ｎに格納するよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者の遊技方法によって、昇格演出を実行する際に参照する獲得球数格納エリア２２３ｎの値を異ならせることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【４６２０】

Ｓ２５０４の処理では、受信したコマンドが示す入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ｆに設定する（Ｓ２５０４）。次に、期間演出中フラグ２２３ｐがオンであるか判別する（Ｓ２５０５）。期間演出中フラグ２２３ｐがオンであると判別した場合には（Ｓ２５０

５：Ｙｅｓ）、ＳＰタイム期間の演出の実行中であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２５０５の処理において、期間演出中フラグ２２３ｐがオンではないと判別した場合には（Ｓ２５０５：Ｎｏ）、連続予告演出実行フラグ２２３ｔがオンであるか判別する（Ｓ２５０６）。連続予告実行フラグ２２３ｔがオンであると判別した場合には（Ｓ２５０６：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【４６２１】

一方、Ｓ２５０６の処理において、連続予告実行フラグ２２３ｔがオンではないと判別した場合には（Ｓ２５０６：Ｎｏ）、Ｓ２５０４の処理において入賞情報格納エリア２２３ｆに設定した入賞情報を抽出する（Ｓ２５０７）。次に、Ｓ２５０７の処理において抽出した入賞情報に先読み演出を示す情報があるか判別する（Ｓ２５０８）。抽出した入賞情報に先読み演出を示す情報がないと判別した場合には（Ｓ２５０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４６２２】

一方、Ｓ２５０８の処理において、抽出した入賞情報に先読み演出を示す情報があると判別した場合には（Ｓ２５０８：Ｙｅｓ）、上述した先読み演出実行決定処理（Ｓ２３０６：図５０９参照）を実行し（Ｓ２５０９（Ｓ２３０６））、Ｓ２５１０の処理に移行する。Ｓ２５１０の処理では、先読み演出を実行するか判別する（Ｓ２５１０）。先読み演出を実行しないと判別した場合には（Ｓ２５１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４６２３】

一方、Ｓ２５１０の処理において、先読み演出を実行すると判別した場合には（Ｓ２５１０：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出にて先読み演出を実行するか判別する（Ｓ２５１１）。今回実行される変動演出にて先読み演出を実行すると判別した場合には（Ｓ２５１１：Ｙｅｓ）、連続予告実行フラグ２２３ｔをオンに設定し（Ｓ２５１２）、Ｓ２５１４の処理に移行する。一方、今回実行される変動演出にて先読み演出を実行しないと判別した場合には（Ｓ２５１１：Ｎｏ）、対象の保留図柄の表示態様を変化させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ２５１３）、Ｓ２５１４の処理に移行する。

【４６２４】

Ｓ２５１２、或いは、Ｓ２５１３の処理を実行した後、次に、決定された先読み演出の内容を演出状態記憶エリア２２３ｈに格納し（Ｓ２５１４）、対象の入賞情報に対応する特図変動までの回数を連続予告カウンタ２２３ｕの値にセットし（Ｓ２５１５）、本処理を終了する。

【４６２５】

次に、図５１１を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するコマンド判定処理（Ｓ２１１３：図５０７）内の一処理である大当たり関連処理（Ｓ２２１２）の詳細について説明する。図５１１は、大当たり関連処理（Ｓ２２１２）の内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ２２１２）は、主制御装置１１０より当たり関連のコマンドを受信した場合に実行される処理である。

【４６２６】

大当たり関連処理（Ｓ２２１２）では、まず、主制御装置１１０よりオープニングコマンドを受信したか判別する（Ｓ２６０１）。オープニングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２６０１：Ｙｅｓ）、表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ２６０２）、次に、現在の期間演出状況を演出状態記憶エリア２２３ｈに格納し（Ｓ２６０３）、本処理を終了する。

【４６２７】

一方、Ｓ２６０１の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２６０１：Ｎｏ）、ラウンド数コマンドを受信したか判別する（Ｓ２６０４）。ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ２６０４：Ｙｅｓ）、ラウンド数カウンタ２２３ｘを１加算し（Ｓ２６０５）、次に、ラウンド演出設定処理を実行する（Ｓ２６０６）。このラウンド演出設定処理（Ｓ２６０６）の詳細な説明については、図５１２を参照して後述する。ラウンド演出設定処理（Ｓ２６０６）を実行した後、次に、ラ

ウンド数カウンタ２２３ｘに基づいて、表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ２６０７）、本処理を終了する。

【４６２８】

ここで、図５１２を参照して、音声ランプ制御装置のＭＰＵ２２１が実行する大当たり関連処理（Ｓ２２１２）内の一処理であるラウンド演出設定処理（Ｓ２６０６）の詳細について説明する。図５１２は、ラウンド演出設定処理（Ｓ２６０６）の内容を示したフローチャートである。

【４６２９】

ラウンド演出設定処理（Ｓ２６０６）では、まず、獲得球数格納エリア２２３ｎに格納されている獲得済情報の読み出しを実行する（Ｓ２７０１）。次に、読み出した獲得済情報に今回実行されるラウンド中に獲得し得る球数を加算した期待値を算出する（Ｓ２７０２）。そして、算出した期待値に基づいて、昇格ポイント選択テーブル２２２ｈ（図４７６参照）を参照して、今回実行されるラウンドの付与ポイント数を決定する（Ｓ２７０３）。次に、Ｓ２７０３の処理において決定した付与ポイント数と、昇格演出選択テーブル２２２ｉ（図４７７参照）とに基づいて、ラウンド中の演出態様を決定する（Ｓ２７０４）。

【４６３０】

次に、Ｓ２７０４の処理において決定した演出態様で設定示唆演出の実行があるか判別する（Ｓ２７０５）。設定示唆演出の実行があると判別した場合には（Ｓ２７０５：Ｙｅｓ）、実行される演出内容を実行済設定示唆演出記憶エリア２２３ｋに格納し（Ｓ２７０６）、次に、決定した演出内容を示す情報を演出状態記憶エリア２２３ｈに格納し（Ｓ２７０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ２７０５の処理において、設定示唆演出の実行がないと判別した場合には（Ｓ２７０５：Ｎｏ）、Ｓ２７０６の処理をスキップし、上述したＳ２７０７の処理を実行し、本処理を終了する。

【４６３１】

図５１１に戻り説明を続ける。Ｓ２６０４の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２６０４：Ｎｏ）、エンディングコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２６０８）。エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２６０８：Ｙｅｓ）、演出状態記憶エリア２２３ｈに格納されている大当たり中に実行した演出情報の読み出しを実行し（Ｓ２６０９）、次に、実行済設定示唆演出記憶エリア２２３ｋに格納されている情報の読み出しを実行する（Ｓ２６１０）。そして、大当たり開始時の期間演出状況を演出状態記憶エリア２２３ｈから読み出し（Ｓ２６１１）、次に、現在の期間演出状況と、Ｓ２６０９～Ｓ２６１１の処理において読み出した情報に対応する表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ２６１２）、実行済設定示唆演出記憶エリア２２３ｋの情報をクリアし（Ｓ２６１４）、ラウンド数カウンタ２２３ｘの値を０に設定し（Ｓ２６１５）、本処理を終了する。一方、Ｓ２６０８の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２６０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４６３２】

本実施形態では、上述したように、大当たり遊技の開始タイミングと大当たり開始時の期間演出の経過状況とに基づいて、大当たりのエンディング時に実行される設定示唆演出の内容を決定する。このように構成することで、先読み演出などによって、遊技者が、大当たり遊技が実行されることを把握している場合に、その大当たりに当選するまでの時間をただ待つだけではなく、期間演出のどのタイミングに大当たり遊技が開始されるのかというタイミングについても興味を持つことが出来るため、大当たりに当選するまでの時間も遊技に集中させることができる。

【４６３３】

なお、本実施形態では、大当たり遊技の開始時と大当たり開始時の期間演出の経過状況とに基づいて設定示唆演出の内容を決定するよう構成したが、これに限ることなく、その大当たりに当選する特図変動の開始タイミングなども含めて複合的に設定示唆演出の内容

を決定してもよい。
【４６３４】
また、大当たり遊技の開始時に代えて、特定のラウンドの開始時と期間演出の経過状況とに基づいて、設定示唆演出の内容を決定するよう構成してもよい。このように構成することで、より長い期間遊技者に設定示唆演出について興味を持たせることができる。
【４６３５】
次に、図５１３を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するコマンド判定処理（Ｓ２１１３：図５０７）内の一処理である停止処理（Ｓ２２１４）の詳細について説明する。図５１３は、停止処理（Ｓ２２１４）の内容を示したフローチャートである。この停止処理（Ｓ２２１４）は、主制御装置１１０より停止コマンドを受信した場合に実行される処理である。
【４６３６】
停止処理（Ｓ２２１４）では、まず、連続予告カウンタ２２３ｕの値を０より大きい値であるか判別する（Ｓ２８０１）。連続予告カウンタ２２３ｕの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２８０１：Ｙｅｓ）、連続予告カウンタ２２３ｕの値を１減算する（Ｓ２８０２）。次に、減算した連続予告カウンタ２２３ｕの値が０であるか判別する（Ｓ２８０３）。連続予告カウンタ２２３ｕの値は０であると判別した場合には（Ｓ２８０３：Ｙｅｓ）、連続予告実行フラグ２２３ｔをオフに設定し（Ｓ２８０４）、Ｓ２８０５の処理に移行する。一方、Ｓ２８０１の処理において、連続予告カウンタ２２３ｕの値が０より大きい値ではない（Ｓ２８０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ２８０３の処理において連続予告カウンタ２２３ｕの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２８０３：Ｎｏ）、Ｓ２８０５の処理に移行する。
【４６３７】
Ｓ２８０５の処理では、特化モード中フラグ２２３ｗがオンであるか判別する（Ｓ２８０５）。特化モード中フラグ２２３ｗがオンであると判別した場合には（Ｓ２８０５：Ｙｅｓ）、特化モード中フラグ２２３ｗをオフに設定し（Ｓ２８０６）、Ｓ２８０７の処理に移行する。一方、Ｓ２８０５の処理において、特化モード中フラグ２２３ｗがオンではないと判別した場合には（Ｓ２８０５：Ｎｏ）、Ｓ２８０６の処理をスキップし、Ｓ２８０７の処理に移行する。
【４６３８】
Ｓ２８０７の処理では、今回受信した停止コマンドが時短状態の最終変動の停止を示す停止コマンドであるか判別する（Ｓ２８０７）。今回受信した停止コマンドが時短状態の最終変動を示す停止コマンドであると判別した場合には（Ｓ２８０７：Ｙｅｓ）、時短終了を示すための表示用終了コマンドを設定する（Ｓ２８０８）。次に、獲得球数格納エリア２２３ｎの情報をクリアし（Ｓ２８０９）、Ｓ２８１０の処理に移行する。一方、Ｓ２８０７の処理において、今回の特別図柄の変動が時短の最終変動ではないと判別した場合には（Ｓ２８０７：Ｎｏ）、Ｓ２８０８およびＳ２８０９の処理をスキップし、Ｓ２８１０の処理に移行する。
【４６３９】
なお、本実施形態では、時短の最終変動の停止コマンドを受信した場合に、獲得球数格納エリア２２３ｎの値をクリアするよう構成したが、これに限ることなく、特定の条件が成立している場合には、獲得球数格納エリア２２３ｎの値をクリアせず、次回の大当たり遊技の際に、今回格納した獲得済み情報も参照できるよう構成してもよい。このように、参照できる値を増やすことで、昇格演出の設定により幅を持たせることができ、遊技者が遊技に飽きてしまうことを防ぐことができる。
【４６４０】
Ｓ２８１０の処理では、キャラ表示フラグ２２３ｙがオンであるか判別する（Ｓ２８１０）。キャラ表示フラグ２２３ｙがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ２８１０：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置のＲＯＭ２２２に規定されている設定示唆演出選択テーブル２２２ｃ（図４７２参照）を参照して、演出態様を決定する（Ｓ２８１１）。次に

、Ｓ２８１１の処理において決定した演出態様に対応するキャラを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２８１２）、キャラ表示フラグ２２３ｙをオフに設定する（Ｓ２８１３）。そして、今回受信した停止コマンドに対応する第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ２８１４）、本処理を終了する。一方、Ｓ２８１０の処理において、キャラ表示フラグ２２３ｙがオンではないと判別した場合には（Ｓ２８１０：Ｎｏ）、Ｓ２８１１～Ｓ２８１３の処理をスキップし、上述したＳ２８１４の処理を実行し、本処理を終了する。

【４６４１】

次に、図５１４を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するコマンド判定処理（Ｓ２１１３：図５０７）内の一処理であるブート完了処理（Ｓ２２１６）の詳細について説明する。図５１４は、ブート完了処理（Ｓ２２１６）の内容を示したフローチャートである。このブート完了処理（Ｓ２２１６）は、表示制御装置１１４よりブート完了コマンドを受信した場合にボタン操作無効期間の解除が実行される処理である。

【４６４２】

ブート完了処理（Ｓ２２１６）では、まず、操作無効タイマ２２３ｓの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ２９０１）。操作無効タイマ２２３ｓが０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２９０１：Ｙｅｓ）、操作無効タイマ２２３ｓの値を０にリセットし（Ｓ２９０２）、ボタン操作が有効になったことを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２９０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９０１の処理において、操作無効タイマ２２３ｓの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ２９０１：Ｎｏ）、Ｓ２９０２およびＳ２９０３の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

【４６４３】

なお、ボタン操作無効期間がクリアされるタイミングは、これに限ることなく、電源投入時の役物動作処理など状況に応じて異なる動作期間が設定される処理が実行される場合には、役物動作処理と第３図柄表示装置８１のブート処理とが終了した場合に、ボタン操作無効期間を解除するよう構成してもよい。また、ボタン操作無効期間は、タイマで設定するものに限らず、フラグなどを用いて設定し、第３図柄表示装置８１のブート処理が完了し、ブート完了コマンドを受信した場合に解除するよう構成してもよい。

【４６４４】

次に、図５１５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ２１１４）について説明する。図５１５は、この変動表示設定処理（Ｓ２１１４）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ２１１４）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５０６参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

【４６４５】

変動表示設定処理（Ｓ２１１４：図５１５）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄがオンか否かを判別する（Ｓ３００１）。そして、変動開始フラグ２２３ｄがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合には（Ｓ３００１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ３００８の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｄがオンであると判別した場合には（Ｓ３００１：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｄをオフに設定し（Ｓ３００２）、表示用変動パターンコマンドから抽出した変動演出における変動パターン種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ３００３）。

【４６４６】

次に、連続予告実行フラグ２２３ｔがオンか否かを判別する（Ｓ３００４）。連続予告実行フラグ２２３ｔがオンではないと判別した場合には（Ｓ３００４：Ｎｏ）、演出態様設定処理を実行し（Ｓ３００５）、Ｓ３００７の処理に移行する。演出態様設定処理（Ｓ３００５）の詳細な説明については、図５１６を参照して、後述する。連続予告実行フラグ２２３ｔがオンであると判別した場合には（Ｓ３００４：Ｙｅｓ）、Ｓ３００３の処理

において取得した変動パターンと連続予告演出とに基づいて演出態様を決定する（Ｓ３００６）。

【４６４７】

そして、取得した変動パターン種別に基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定する（Ｓ３００７）。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【４６４８】

次いで、図示は省略したが、入賞情報格納エリア２２３ｆに格納されたデータをシフトする。この処理では、入賞情報格納エリア２２３ｆの第１エリア～第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第１エリア→実行エリア、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、Ｓ３００８の処理へ移行する。

【４６４９】

Ｓ３００８の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｅがオンか否かを判別する（Ｓ３００８）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合には（Ｓ３００８：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンであると判別された場合には（Ｓ３００８：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオフし（Ｓ３００９）、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ３０１０）。次に、主制御装置１１０からの停止種別コマンドによって指示された停止種別をそのまま、第３図柄表示装置８１における変動演出の停止種別として設定し（Ｓ３０１１）、停止種別演出設定処理を実行し（Ｓ３０１２）、Ｓ３０１３の処理に移行する。停止種別演出設定処理（Ｓ３０１２）の詳細については、図５１９を参照して、後述する。

【４６５０】

Ｓ３０１３の処理では、設定された停止種別に基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定する（Ｓ３０１３）。表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別に応じた停止図柄が、第３図柄表示装置８１で停止表示されるように、変動演出の停止表示が制御される。Ｓ３０１３の処理が実行された後、本処理を終了する。

【４６５１】

次に、図５１６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ２１１４：図５１５参照）で実行される演出態様設定処理（Ｓ３００５）について説明する。図５１６は、演出態様設定処理の内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（Ｓ３００５）では、時短中や確変中の高速変動演出を設定する処理やＳＰタイム期間の演出を設定するための処理である。

【４６５２】

演出態様設定処理（Ｓ３００５）では、まず、現在の遊技状態が通常状態であるか判別する（Ｓ３１０１）。現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ３１０１：Ｎｏ）、時短・確変中演出設定処理を実行し（Ｓ３１０２）、本処理を終了する。

【４６５３】

ここで、図５１７を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される演出態様設定処理（Ｓ３００５：図５１６参照）内の一処理である時短・確変用演出設定処理（Ｓ３１０２）について説明する。図５１７は、時短・確変用演出設定処理（Ｓ３１０２）の詳細を示したフローチャートである。

【４６５４】

時短・確変用演出設定処理（Ｓ３１０２）では、まず、今回の特図変動は、遊技状態が時短状態、或いは、確変状態に移行してから８１回転目であるか否か判別する（Ｓ３２０１）。今回の特図変動は８１回転目ではないと判別した場合には（Ｓ３２０１：Ｎｏ）、対応する演出態様を決定し（Ｓ３２０２）、本処理を終了する。

【４６５５】

一方、Ｓ３２０１の処理において、遊技状態が時短状態、あるいは、確変状態に移行してから８１回転目であると判別した場合には（Ｓ３２０１：Ｙｅｓ）、今回開始する特図変動の変動秒数は１．５秒であるか判別する（Ｓ３２０３）。今回開始する特図変動の変動秒数は１．５秒であると判別した場合には（Ｓ３２０３：Ｙｅｓ）、対応する演出態様を決定し（Ｓ３２０４）、高速変動モード突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３２０５）、本処理を終了する。この高速変動モード突入を示す表示用コマンドが表示制御装置１１３に対して設定されると、第３図柄表示装置８１に図４５６（ａ）に示した表示画面が表示される。

【４６５６】

一方、Ｓ３２０３の処理において、今回開始する特図変動の変動秒数は１．５秒ではないと判別した場合には（Ｓ３２０３：Ｎｏ）、変動秒数は１２秒であるか判別する（Ｓ３２０６）。変動秒数が１２秒ではないと判別した場合には（Ｓ３２０６：Ｎｏ）、上述したＳ３２０２の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３２０６の処理において、今回の特図変動の変動秒数は１２秒であると判別した場合には（Ｓ３２０６：Ｙｅｓ）、１．５秒変動を４回と、６秒変動を１回とで構成される演出態様（合算して１２秒）を決定し（Ｓ３２０７）、上述したＳ３２０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【４６５７】

本実施形態では、上述したように、確変状態、或いは、時短状態に遊技状態が移行し、移行した遊技状態での変動が８１回転となると、高速変動モードに突入するよう構成している。しかしながら、高速変動モードに突入する演出が実行された直後に、大当たり変動などのロング変動が実行されると遊技者に違和感を与えてしまう問題があった。

【４６５８】

そこで、本実施形態では、８１回転目に１２秒の変動が実行される場合には、１２秒の変動１．５秒×４回の短変動と６秒の大当たり変動演出を実行することで高速変動モード突入演出を実行する。このように構成することで、遊技者に違和感のない演出を提供することができる。

【４６５９】

なお、８１回転目がロング変動の場合、上述したように短変動に分けて変動演出を実行することに限ることなく、高速変動モード以外の特殊モード（例えば、設定示唆モード）など異なる特典を遊技者に付与するよう構成してもよい。このように構成することで、演出を多様化することができ、また、遊技者も思わぬ特典が得られることで喜びを得ることができ、遊技の継続意欲を向上させることができる。

【４６６０】

また、８１回点目がロング変動の場合には、高速変動モードの突入演出を実行しないよう構成してもよい。このように構成することで、違和感のない遊技を遊技者に提供することができる。

【４６６１】

図５１６に戻り説明を続ける。一方、Ｓ３１０１の処理において現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合には、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられている連続予告実行フラグ２２３ｔがオンであるか否かを判別する（Ｓ３１０３）。連続予告実行フラグ２２３ｔがオンであると判別した場合には（Ｓ３１０３：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３１０３の処理において、連続予告実行フラグ２２３ｔがオンではないと判別した場合に（Ｓ３１０３：Ｎｏ）、期間演出中フラグ２２３ｐがオンであるか否かを判別する（Ｓ３１０４）。期間演出中フラグ２２３ｐがオンであると判別した場合には（Ｓ３１０４：Ｙｅｓ）、期間演出設定処理を実行し（Ｓ３１０５）、対応

する演出態様を決定し（Ｓ３１０６）、本処理を終了する。一方、期間演出中フラグ２２３ｐがオンではないと判別した場合には（Ｓ３１０４：Ｎｏ）、上述したＳ３１０６の処理を実行し、本処理を終了する。

【４６６２】

次に、図５１８を参照し、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する演出態様設定処理（Ｓ３００５：図５１６参照）内の一処理である期間演出設定処理（Ｓ３１０５）について説明する。図５１８は、期間演出設定処理（Ｓ３１０５）の内容を示したフローチャートである。この期間演出設定処理（Ｓ３１０５）では、ＳＰタイム期間中に実行されたリーチ回数や特別図柄の変動回数に基づいて、設定示唆演出の実行を設定するための処理を実行する。

【４６６３】

期間演出設定処理（Ｓ３１０５）では、まず、今回実行する変動が大当たり変動であるか否かを判別する（Ｓ３３０１）。今回実行する特図変動が大当たり変動であると判別した場合には（Ｓ３３０１：Ｙｅｓ）、大当たり当選を示すための演出態様を決定し（Ｓ３３１２）、本処理を終了する。一方、Ｓ３３０１の処理において、今回実行する変動が大当たり変動ではないと判別した場合には（Ｓ３３０１：Ｎｏ）、取得した変動パターンに基づいて今回の変動パターンがリーチであるかを特定する（Ｓ３３０２）。次に、Ｓ３３０２の処理において特定した変動パターンはリーチ変動であるか判別する（Ｓ３３０３）。リーチ変動であると判別した場合には（Ｓ３３０３：Ｙｅｓ）、ミッション情報記憶エリア２２３ｑのリーチ回数を示す値を更新する（Ｓ３３０４）。

【４６６４】

次に、更新したリーチ回数は、ミッション情報記憶エリア２２３ｑに設定された回数と同じ値であるか判別する（Ｓ３３０５）。更新したリーチ回数は、設定回数と同じ値であると判別した場合には（Ｓ３３０５：Ｙｅｓ）、設定示唆演出選択テーブル２２２ｃを参照して演出態様を決定する（Ｓ３３０６）。次に、決定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３０７）、Ｓ３３０８の処理に移行する。一方、Ｓ３３０５の処理において、リーチ回数と設定回数とが同じ値ではないと判別した場合には（Ｓ３３０５：Ｎｏ）、Ｓ３３０６およびＳ３３０７の処理をスキップし、Ｓ３３０８の処理に移行する。

【４６６５】

次に、ミッション情報記憶エリア２２３ｑの変動回数を示す値を更新する（Ｓ３３０８）。そして更新した変動回数と設定回数とが同じ値であるか判別する（Ｓ３３０９）。更新した変動回数と設定回数とが同じ値であると判別した場合には（Ｓ３３０９：Ｙｅｓ）、設定示唆演出選択テーブル２２２ｃを参照して演出態様を決定し（Ｓ３３１０）、決定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３１１）、本処理を終了する。一方、Ｓ３３０９の処理において、変動回数と設定回数とが同じ値ではないと判別した場合には（Ｓ３３０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４６６６】

上述したように、本実施形態では、ＳＰタイム期間中に実行された特別図柄の変動回数と、そのリーチ回数とに基づいて、設定示唆演出を実行できるよう構成している。このように構成することで、遊技者にＳＰタイム期間中により多くの変動が実行されるよう願いながら遊技を実行させることができるため、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【４６６７】

なお、ＳＰタイム演出期間中に実行される設定示唆演出の実行条件として、ＳＰタイム演出期間中に実行された変動時間の合算に基づいて実行してもよい。このように構成することで、変動時間の長い特図抽選が実行され、その抽選結果が外れである場合にも、これからの遊技に期待を持たせることができる。

【４６６８】

また、実行された演出結果を、ポイントとして記憶させておき、その記憶されたポイン

トを遊技者自身が使うか否かを決定し、そのポイントに基づいて、信頼度の高い設定示唆演出を実行するよう構成してもよい。このように、遊技者自身に設定示唆演出を見るタイミングを決定させることで、遊技の自由度を向上させることができる。

【４６６９】

次に、図５１９を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する変動表示設定処理（Ｓ２１１４：図５１５参照）内の一処理である停止種別演出設定処理（Ｓ３０１２）について説明する。図５１９は、停止種別演出設定処理（Ｓ３０１２）の内容を示したフローチャートである。この停止種別演出設定処理（Ｓ３０１２）、期間演出中に特図変動の停止種別がリーチ外れである場合に、特定の設定示唆演出を実行するための処理である。

【４６７０】

停止種別演出設定処理（Ｓ３０１２）が実行されると、まず、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられている期間演出中フラグ２２３ｐがオンに設定されているか、即ち、現在が期間演出中であるか判別する（Ｓ３４０１）。期間演出中フラグ２２３ｐがオンではないと判別した場合には（Ｓ３４０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３４０１の処理において期間演出中フラグ２２３ｐがオンであると判別した場合には（Ｓ３４０１：Ｙｅｓ）、Ｓ３４０２の処理に移行する。

【４６７１】

Ｓ３４０２の処理では、今回実行されている特図変動の停止種別は、リーチ外れであるか否かを判別する（Ｓ３４０２）。特図変動の停止種別がリーチ外れではないと判別した場合には（Ｓ３４０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、特図変動の停止種別がリーチ外れであると判別した場合には（Ｓ３４０２：Ｙｅｓ）、キャラ表示フラグ２２３ｙをオンに設定し（Ｓ３４０３）、本処理を終了する。

【４６７２】

次に、図５２０を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図５０６参照）内の一処理である枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７）の詳細について説明する。図５２０は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７）の詳細な内容を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７）では、枠ボタン２２の押下動作が判別されて、押下されたことに基づいて、予告演出等の実行が設定される。

【４６７３】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７）では、まず、操作無効タイマ２２３ｓの値が０より大きい値であるか、即ち、ボタン操作の無効期間が設定されているか判別する（Ｓ３５０１）。操作無効タイマ２２３ｓの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ３５０１：Ｙｅｓ）、枠ボタン２２の操作無効期間であるため、そのまま本処理を終了する。一方、操作無効タイマの値が０より大きい値ではない、即ち、枠ボタン２２の操作無効期間ではないと判別した場合には（Ｓ３５０１：Ｎｏ）、枠ボタン２２の押下を検出したか判別する（Ｓ３５０２）。枠ボタン２２の押下を検出していないと判別した場合には（Ｓ３５０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４６７４】

一方、Ｓ３５０２の処理において、枠ボタン２２が押下されたと判別した場合には（Ｓ３５０２：Ｎｏ）、予告演出の実行中であるか判別する（Ｓ３５０３）。予告演出中であると判別した場合には（Ｓ３５０３：Ｙｅｓ）、抽選で決定された予告演出を示す表示用予告表示コマンドを表示制御装置１１４に対し設定し（Ｓ３５０４）、そのまま本処理を終了する。

【４６７５】

一方、Ｓ３５０３の処理において、予告演出の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ３５０３：Ｎｏ）、背景モードを１加算して、背景モード記憶エリア２２３ｖに設定し（Ｓ３５０５）、Ｓ３５０５の処理において設定した背景モードに対応した変動パターンへの表示用切替コマンドを表示制御装置１１４に対して設定し（Ｓ３５０６）、本処理を終

了する。
【４６７６】
なお、枠ボタン２２が押下された回数を、カウンタ等を設け記憶しておき、その合計回数に基づいて、設定示唆演出が実行されるよう構成してもよい。また、枠ボタン２２の長押し演出が実行された場合に、遊技者が枠ボタン２２を長押しした時間を計測しておき、その合計時間に基づいて、設定示唆演出が実行されるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者に意欲的に枠ボタン２２を押下する演出に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【４６７７】
次に、図５２１を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図５０６参照）内の一処理である経過時間確認処理（Ｓ２１１１）の詳細について説明する。図５２１は、経過時間確認処理（Ｓ２１１１）の詳細な内容を示したフローチャートである。この経過時間確認処理（Ｓ２１１１）では、現在の時刻情報と電源投入からの経過時間とに基づいて、現在の演出期間を設定するための処理が実行される。
【４６７８】
経過時間確認処理（Ｓ２１１１）では、まず、計時装置２９２（図４６２参照）の計時する現在の時刻情報の読み出しを実行し（Ｓ３６０１）、次に、電源投入からの経過時間Ｔを算出する（Ｓ３６０２）。そして、Ｓ３６０２の処理において算出した経過時間Ｔに基づいて、演出切替テーブル２２２ｂ（図４７１参照）より現在の演出期間を特定する（Ｓ３６０３）。
【４６７９】
次に、Ｓ３６０３の処理において、演出切替テーブル２２２ｂより特定した演出期間は、ＳＰタイム期間であるか判別する（Ｓ３６０４）。特定した演出期間は、ＳＰタイム期間であると判別した場合には（Ｓ３６０４：Ｙｅｓ）、期間演出中フラグ２２３ｐがオンであるか、即ち、すでにＳＰタイム期間を設定しているか判別する（Ｓ３６０５）。期間演出中フラグ２２３ｐがオンであると判別した場合には（Ｓ３６０５：Ｙｅｓ）、ＳＰタイム期間を設定する必要が無いため、そのまま本処理を終了する。
【４６８０】
一方、Ｓ３６０５の処理において、期間演出中フラグ２２３ｐがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６０５：Ｎｏ）、期間演出中フラグ２２３ｐをオンに設定し（Ｓ３６０６）、ＳＰタイム期間に移行したことを示すための背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４に対し設定し（Ｓ３６０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０４の処理において、特定した演出期間がＳＰタイム期間ではないと判別した場合には（Ｓ３６０４：Ｎｏ）、特化モード中フラグ２２３ｗがオンであるか否かを判別する（Ｓ３６０８）。
【４６８１】
Ｓ３６０８の処理において、特化モード中フラグ２２３ｗがオンであると判別した場合には（Ｓ３６０８：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３６０８の処理において特化モード中フラグ２２３ｗがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６０８：Ｎｏ）、期間演出中フラグ２２３ｐがオンであるか、即ち、現在がＳＰタイム期間の終了が設定されているかを判別する。（Ｓ３６０９）。期間演出中フラグ２２３ｐがオンである、即ち、ＳＰタイム期間の終了が設定されていないと判別した場合には（Ｓ３６０９：Ｙｅｓ）、特別図柄の変動中であるか判別する（Ｓ３６１０）。特別図柄の変動中であると判別した場合には（Ｓ３６１０：Ｙｅｓ）、特化モード設定処理（Ｓ３６１１）を実行し、本処理を終了する。この特化モード設定処理（Ｓ３６１１）の詳細な説明については、図５２２を参照して後述する。
【４６８２】
一方、Ｓ３６１０の処理において、特別図柄の変動中ではないと判別した場合には（Ｓ３６１０：Ｎｏ）、期間演出中フラグ２２３ｐをオフに設定し（Ｓ３６１２）、次に、現在の遊技状態が確変中であるか判別する（Ｓ３６１３）。現在の遊技状態が確変中であると判別した場合には（Ｓ３６１３：Ｙｅｓ）、設定値を示唆する演出態様（図４５４参照

）を抽選で決定し（Ｓ３６１６）、Ｓ３６１５の処理に移行する。一方、Ｓ３６１３の処理において、現在の遊技状態が確変中ではないと判別した場合には（Ｓ３６１４）、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に設けられている設定示唆演出選択テーブル２２２ｃを参照して、演出態様を決定し（Ｓ３６１４）、Ｓ３６１５の処理に移行する。Ｓ３６１５の処理では、Ｓ３６１４の処理、或いは、Ｓ３６１６の処理において決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ３６１５）、背面画像表示用コマンドを設定し（Ｓ３６１７）、Ｓ３６１８の処理に移行する。

【４６８３】

本実施形態では、ＳＰタイム期間の終了時に、特図が変動中ではない、且つ、遊技状態が確変中である場合には、設定示唆演出として、ＳＰタイム期間の終了時に遊技状態が確変状態ではない場合よりも信頼度の高い設定示唆演出が実行されるよう構成されている。このように構成することで、ＳＰタイム期間を確変状態で終了し、信頼度の高い設定示唆演出を見たいと所望しながら遊技を実行するという新しい遊技性をもたせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【４６８４】

なお、上述したように、本実施形態では、ＳＰタイム期間の終了時に設定示唆演出を表示するよう構成したが、これに限ることなく、ＳＰタイム期間の開始時に設定示唆演出を実行するよう構成してもよい。このように構成することで、ＳＰタイム期間の開始前に遊技を中止しようか考えている遊技者に対して、ＳＰタイム期間の開始まで遊技を続行し、設定示唆演出を見るまで遊技を継続しようという遊技の継続意欲を持たせることができる。

【４６８５】

また、上述したように、ＳＰタイム期間の終了時の遊技状態に基づいて、信頼度の高い設定示唆演出を実行するよう構成したが、これに限ることなく、今回実行したＳＰタイム期間中の遊技結果に基づいて、ＳＰタイム期間の終了時に信頼度の高い設定示唆演出を実行するよう構成してもよい。

【４６８６】

このように構成する場合には、今回のＳＰタイム期間中に、遊技状態が複数回移行したかを判別し、その結果に基づいて、信頼度の高い設定示唆演出が実行されるようにするとよい。例えば、今回のＳＰタイム期間中に、遊技状態が２回移行（例えば、通常状態から時短状態、さらに確変状態に移行）した場合には、遊技状態が１回移行した場合、或いは、遊技状態が移行しなかった場合と比較して、信頼度の高い示唆演出を実行する。このように構成することで、遊技者は、ＳＰタイム期間中になるべく多くの大当たりに当選し、遊技状態がより多く移行させることを所望しながら遊技を実行するので、ＳＰタイム期間中に意欲的に遊技に参加することができる。

【４６８７】

一方、Ｓ３６０９の処理において、期間演出中フラグ２２３ｐがオンではないと判別した場合（Ｓ３６０９：Ｎｏ）、或いは、上述したＳ３６１７の処理を実行した後、次に、ＳＰタイム期間までの残時間を算出する（Ｓ３６１８）。そして、Ｓ３６１８の処理で算出したＳＰタイム期間までの残時間を示す情報を時刻情報記憶エリア２２３ｒに格納し（Ｓ３６１９）、本処理を終了する。

【４６８８】

次に、図５２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する経過時間確認処理（Ｓ２１１１：図５２１参照）内の一処理である特化モード設定処理（Ｓ３６１０）について説明する。図５２２は、特化モード設定処理（Ｓ３６１０）の内容を示したフローチャートである。この特化モード設定処理（Ｓ３６１０）は、ＳＰタイム期間の終了タイミングに特別図柄が変動している場合に実行される処理であり、ＳＰタイム期間の終了後の特図変動期間において設定示唆演出が実行されやすいモードを設定するための処理である。

【４６８９】

特化モード設定処理（Ｓ３６１０）では、実行されている特別図柄の残り変動時間が５秒より長い時間であるか判別する（Ｓ３７０１）。実行されている特別図柄の残り変動時間が、５秒より短い時間であると判別した場合には（Ｓ３７０１：Ｎｏ）、残り変動時間では、特化モード演出を設定できないため、そのまま本処理を終了する。一方、実行されている特別図柄の残り変動時間が５秒よりも長い時間であると判別した場合には（Ｓ３７０１：Ｙｅｓ）、特化モード突入を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３７０２）、特化モード中フラグ２２３ｗをオンに設定し（Ｓ３７０３）、Ｓ３７０４の処理に移行する。

【４６９０】

Ｓ３７０４の処理では、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に設けられている演出実行数選択テーブル２２２ｆ（図４７４参照）を参照して、特化モード中における示唆演出の実行数を決定する（Ｓ３７０４）。次に、実行中の特図変動演出に対して、示唆演出の実行を追加するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３７０５）、実行済設定演出記憶エリア２２３ｋに、今回の特化モード中に実行される示唆演出の種別を格納し（Ｓ３５０６）、本処理を終了する。

【４６９１】

上述したように、本実施形態では、ＳＰタイム期間の終了タイミングを跨ぐように、特別図柄の変動演出が実行されている場合において、残変動期間の長さに基づいて実行する演出を切り替えることができるよう構成している。このように構成することで、ＳＰタイム期間の終了演出が急に切り替わってしまうなどの違和感の無い演出を提供することができる。

【４６９２】

なお、本実施形態では、ＳＰタイム期間の終了タイミングに、特別図柄が変動中であるかを判別し、その残期間に応じて、特化モード演出を実行するか否かを判別するよう構成したがこれに限ることなく、特別図柄の変動開始時に、ＳＰタイム期間の終了タイミングを跨いで実行されるかを判別し、その判別結果に基づいて変動開始時に特化モードを設定するよう構成してもよい。このように構成することで、より多くの時間を特化モードとして設定することが出来るので、より多様な演出態様を遊技者に提供することができる。

【４６９３】

＜第１実施形態における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図５２３から図５３７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【４６９４】

まず、図５２３を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図５２３は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【４６９５】

このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「０００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「０００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲ

ＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【４６９６】

ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【４６９７】

これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ２３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【４６９８】

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

【４６９９】

ここで、図５２４を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図５２４は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１）を示すフローチャートである。

【４７００】

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

【４７０１】
一方、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、ＭＰＵ２３１がＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理していては、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、ＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ２３３に設けられたプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送し格納する処理を実行する。
【４７０２】
具体的には、まず、上述のＭＰＵ２３１及びキャラクタＲＯＭ２３４のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１より読み出されバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａへ転送する（Ｓ６１０１）。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。
【４７０３】
そして、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地、即ち、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（Ｓ６１０２）。これにより、ＭＰＵ２３１は、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。
【４７０４】
また、Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。
【４７０５】
Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａが設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ２３１ａによって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア２３３ａに未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送する（Ｓ６１０３）。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル（表示データテーブル、転送データテーブル）をデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する。
【４７０６】
そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行（Ｓ６１０４）した後、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図５２３のＳ６００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図５２３のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定し（Ｓ６１０５）、ブート処理の完了を示

すための完了コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し（Ｓ６１０６）、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。

【４７０７】

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

【４７０８】

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

【４７０９】

一方、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【４７１０】

なお、図５２４に示すブート処理では、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ６１０２の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ６１０３～Ｓ６１０６の処理を実行するようにしてもよい。

【４７１１】

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

トプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を含めて複数回繰り返した後、Ｓ６１０３～Ｓ６１０６の処理を実行するようにしてもよい。

【４７１２】

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

【４７１３】

また、本実施形態では、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶させてもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、ブート処理を開始すると、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を行わずに、Ｓ６１０３～Ｓ６１０６の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア２３３ａへ転送する処理が不要となるので、キャラクタＲＯＭ２３４かプログラム格納エリア２３３ａへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるＭＰＵ２３１における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。

【４７１４】

ここで、図５２３の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【４７１５】

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

【４７１６】

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

【４７１７】

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

【４７１８】

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

【４７１９】

Ｓ６００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ６００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図５３５（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図５３５（ａ）のＳ７５０２参照）。

【４７２０】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図５２５（ｂ）参照）において、電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）（図示せず）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図５２５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図５２５（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。

【４７２１】

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

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

【４７２２】

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

【４７２３】

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

【４７２４】

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

【４７２５】

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

【４７２６】

次いで、図５２５（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図５２５（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【４７２７】

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

【４７２８】
次いで、図５２５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図５２５（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。
【４７２９】
上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【４７３０】
ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図５２５（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３）を実行する。
【４７３１】
コマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。
【４７３２】
このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図５２６～図５３１を参照して後述する。
【４７３３】
表示設定処理（Ｓ６３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）などによって表示

データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図５３２～図５３４を参照して後述する。

【４７３４】

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

【４７３５】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図５３５および図５３６を参照して後述する。

【４７３６】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示とから、図４８６に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。なお、描画処理の詳細については、図５３７を参照して後述する。

【４７３７】

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

【４７３８】

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

定処理（Ｓ６３０９）を実行して、Ｓ６３０４の処理へ移行する。
【４７３９】
次いで、図５２６～図５３１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の詳細について説明する。まず、図５２６は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【４７４０】
このコマンド判定処理では、図５２６に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３）。
【４７４１】
そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ６４０４）。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【４７４２】
ここで、図５２７（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）の詳細について説明する。図５２７（ａ）は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。
【４７４３】
変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６５０１）。
【４７４４】
ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。
【４７４５】
仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。
【４７４６】
これに対し、本実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０に

よって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【４７４７】

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

【４７４８】

この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６５０５の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【４７４９】

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

【４７５０】

ここで、図５２６の説明に戻る。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【４７５１】

ここで、図５２７（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）の詳細について説明する。図５２７（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【４７５２】

停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｅ、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図５２５（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。

【４７５３】

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

【４７５４】

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

【４７５５】

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

【４７５６】

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

【４７５７】

図５２６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【４７５８】

ここで、図５２８（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４０９）の詳細について説明する。図５２８（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【４７５９】

オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６７０１）。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し

（Ｓ６７０２）、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ６７０３）。その後、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６７０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６７０５）、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【４７６０】

図５２６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【４７６１】

ここで、図５２８（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図５２８（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【４７６２】

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

【４７６３】

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

【４７６４】

図５２６に戻って説明を続ける。Ｓ６４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１３）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【４７６５】

ここで、図５２９を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について説明する。図５２９は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【４７６６】

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

【４７６７】

次いで、Ｓ６９０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９０４）。

そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９０５）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【４７６８】

図５２６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動停止コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、表示用変動停止コマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、変動停止コマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【４７６９】

ここで、図５３０（ａ）を参照して、変動停止コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図５３０（ａ）は、変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。この変動停止コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動停止コマンドに対応する処理を実行するものである。

【４７７０】

この表示用変動停止コマンドとは、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図５１５のＳ２１１４参照）において設定された表示用変動パターンコマンドの終了タイミング、即ち、主制御装置１１０における各特別図柄の変動パターンを設定する処理にて設定された変動パターン（変動時間）の終了タイミング（主制御装置１１０が停止コマンドを設定するタイミング）にて、音声ランプ制御装置１１３から出力される表示用停止コマンド（正常停止コマンド）と、音声ランプ制御装置１１３の停止処理（図５１３のＳ２２１４参照）にて設定された各種表示コマンドを示すものである。

【４７７１】

変動停止コマンド処理では、まず、表示用変動停止コマンドによって示される変動停止データテーブルを決定し、その決定した変動停止データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９３１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９３２）。

【４７７２】

次いで、Ｓ６９３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動停止データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９３３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９３４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９３５）、変動停止コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【４７７３】

図５２６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、変動停止コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６）、表示用報知コマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、報知コマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【４７７４】

ここで、図５３０（ｂ）を参照して、報知コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図５３０（ｂ）は、報知コマンド処理を示すフローチャートである。この報知コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した（表示用）報知コマンドに対応する処理を実行するものである。

【４７７５】

この報知コマンドは、主制御装置１１０にて設定された各種異常状態を示すためのコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信した場合に設定される各種報知コマンドのうち、表示制御装置１１４に出力された表示用報知コマンドを表示制御装置１１４が受信した場合に実行される処理である。

【４７７６】

報知コマンド処理では、まず、報知コマンドによって示される報知態様に対応した表示

（報知）データテーブルを決定し、その決定した表示（報知）データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９５１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９５２）。

【４７７７】

次いで、Ｓ６９５１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示（報知）データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９５３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９５４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９５５）、報知コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【４７７８】

なお、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３の設定した各種報知コマンドのうち、報知対象が第３図柄表示装置８１（表示装置）であることを示す表示用コマンドのみを表示制御装置１１４が判別するように構成しているが、これに限ること無く、表示用コマンド以外の発光用コマンドや、音声出力用コマンドや、役物駆動用コマンドといった関連コマンドも一旦受信し、表示制御装置１１４の処理にて設定されたデータ内容（表示態様）を示すための情報を追加した状態で、関連コマンドを対応する制御装置に出力するように構成しても良い。

【４７７９】

図５２６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１６の処理において、表示用報知コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１８）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１８：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【４７８０】

ここで、図５３１を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１９）の詳細について説明する。図５３１は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【４７８１】

背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）に通知する背面画像変更フラグ２３３ｗをオンに設定する（Ｓ７００１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘの各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して（Ｓ７００２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【４７８２】

通常画像転送設定処理では、Ｓ７００１の処理により設定される背面画像変更フラグ２３３ｗがオンされていることを検出すると、Ｓ７００２の処理によって設定される背面画像判別フラグ２３３ｘから、変更後の背面画像種別を特定する。

【４７８３】

また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ７００２によって設定された背面画像判別フラグ２３３ｘから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【４７８４】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２

０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７００２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【４７８５】

ここで、図５２６の説明に戻る。Ｓ６４１８の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２０）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４２０：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４２１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【４７８６】

ここで、図５３１（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４２１）の詳細について説明する。図５３１（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【４７８７】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７１０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【４７８８】

表示設定処理では、Ｓ７１０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ７１０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【４７８９】

なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ７１０２の処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【４７９０】

ここで、図５２６の説明に戻る。Ｓ６４１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４２０：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【４７９１】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【４７９２】
なお、Ｖ割込処理（図５２５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図５２７（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図５２７（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。
【４７９３】
ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図５２７（ａ）参照）では、Ｓ６５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ６５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。
【４７９４】
次いで、図５３２～図５３４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３）の詳細について説明する。図５３２は、この表示設定処理を示すフローチャートである。
【４７９５】
この表示設定処理では、図５３２に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７２０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７２０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７２０２～Ｓ７２０４の処理をスキップし、Ｓ７２０５の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７２０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７２０２）、Ｓ７２０３～Ｓ７２０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。
【４７９６】
Ｓ７２０３の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２０３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７２０３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７２０４）。
【４７９７】
ここで、図５３３を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図５３３は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７３０１）。
【４７９８】
タスク処理（Ｓ６３０４）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【４７９９】
そして、警告画像設定処理では、Ｓ７３０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ７３０２）、表示設定処理に戻る。
【４８００】
ここで、図５３２の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７２０４）の後、又は、Ｓ７２

０３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（Ｓ７２０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７２０５の処理へ移行する。

【４８０１】

Ｓ７２０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７２０５）。ここで、図５３４を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図５３４は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。

【４８０２】

このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ７４０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【４８０３】

Ｓ７４０１の処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ７４０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７４０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。

【４８０４】

そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７４０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７４０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４０４）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７４０５）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。

【４８０５】

一方、Ｓ７４０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７４０３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７４０６）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７４０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７４０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。

【４８０６】

ここで、図５３２に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７２０６）。タ

スク処理（Ｓ６３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７２０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【４８０７】

次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７２０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７２０８）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７２０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７２０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７２０９）。

【４８０８】

その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７２０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７２１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７２１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７２１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７２１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７２１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【４８０９】

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

【４８１０】

なお、Ｓ７２１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７２１５によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【４８１１】

一方、Ｓ７２０９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ７２０９：Ｙｅ

ｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示させるための処理を行う。

【４８１２】

まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ２３３ｄへ設定し（Ｓ７２１７）、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１８）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７２１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７２２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７２２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。

【４８１３】

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

【４８１４】

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

【４８１５】

なお、Ｖ割込処理（図５２５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。

【４８１６】

次いで、図５３５及び図５３６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５）の詳細について説明する。まず、図５３５（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【４８１７】

この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７５０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７５０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７５０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図５３５（ｂ）を参照して後述する。

【４８１８】

一方、Ｓ７５０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７５０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７５０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は

、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図５３６を参照して後述する。

【４８１９】

次いで、図５３５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）について説明する。図５３５（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）を示すフローチャートである。

【４８２０】

この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７６０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７６０２）。このＳ７６０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７６０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。また、Ｓ７６０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。

【４８２１】

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

【４８２２】

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

【４８２３】

Ｓ７６０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７６０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ７６０５）、本処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図５２５（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図５２５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図５２５（ｂ）のＳ６３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図５２６～図５３１参照）および表示設定処理（図５３２～図５３４参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図５３６参照）により

、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図５３５（ａ）のＳ７５０１：Ｎｏ参照）。

【４８２４】

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

【４８２５】

よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後、表示制御装置１１４は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【４８２６】

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

【４８２７】

次いで、図５３６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）について説明する。図５３６は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）を示すフローチャートである。

【４８２８】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ６３０３）のポインタ更新処理（Ｓ７２０５）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ７７０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ７７０２）、転送データ情報であれば（Ｓ７７０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ７７０３）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ７７０４）、Ｓ７７０５の処理へ移行する。

【４８２９】

また、Ｓ７７０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ７７０２：Ｎｏ）、Ｓ７７０３及びＳ７７０４の処理をスキップして、Ｓ７７０５の処理へ移行する。Ｓ７７０５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定

したか否かを判別し（Ｓ７７０５）、転送指示を設定していれば（Ｓ７７０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０６）。

【４８３０】

このＳ７７０６の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７７０６の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｙｅｓ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。また、Ｓ７７０５の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ７７０５：Ｎｏ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。

【４８３１】

Ｓ７７０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７７０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７７０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７７０８）、Ｓ７７０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７７１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグ２３３ｗはオンか否かを判別する（Ｓ７７０９）。そして、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【４８３２】

一方、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば（Ｓ７７０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ２３３ｗをオフに設定した後（Ｓ７７１０）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ７７１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７７１２）、Ｓ７７１３の処理へ移行する。

【４８３３】

Ｓ７７１３の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ７７１３）。このＳ７７１３の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｉより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。

【４８３４】

そして、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ７７１３：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【４８３５】
一方、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ７７１３：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ７７１４）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【４８３６】
Ｓ７７１４の処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを更新し（Ｓ７７１５）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【４８３７】
このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。

【４８３８】
また、本実施形態では、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される。そして、ＭＰＵ２３１は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルのポインタ２３３ｆで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ２３７に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【４８３９】
ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って

、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【４８４０】

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

【４８４１】

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

【４８４２】

次いで、図５３７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６）の詳細について説明する。図５３７は、この描画処理を示すフローチャートである。

【４８４３】

描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示から、描画リスト（図４８６）を生成する（Ｓ７８０１）。即ち、Ｓ７８０１の処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。

【４８４４】

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

【４８４５】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３

ｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ７８０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【４８４６】

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

【４８４７】

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

【４８４８】

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

【４８４９】

描画処理は、Ｓ７８０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ７８０３）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。

【４８５０】

ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図５２５（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッフ

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

【４８５１】

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

【４８５２】

＜第２実施形態について＞

次に、図５３８から図５４７を参照して第２実施形態について説明をする。本第２実施形態におけるパチンコ機１０は、上述した第１実施形態に対して、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技中演出として、先読み演出が実行される場合に、その先読み演出期間とＳＰタイム期間との重複度合いに基づいて実行される演出の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。なお、上述した第１実施形態と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【４８５３】

ここで、上述した第１実施形態では、特図変動演出の一部として実行される先読み演出の禁止期間を設定する際に、実行され得る先読み演出の実行期間を算出し、その算出結果とＳＰタイム期間とが重複した場合に、先読み演出の実行を禁止するように構成していた。これに対して、本第２実施形態では、大当たり遊技中に実行される先読み演出に対しても禁止期間を設定するように構成している。これにより、大当たり遊技中に実行される先読み演出がＳＰタイム期間と重複してしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【４８５４】

さらに、本第２実施形態では、先読み演出期間と、ＳＰタイム期間とが重複した場合において、先読み演出の演出態様を可変させることにより、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制するように構成している。

【４８５５】

＜第２実施形態における演出内容について＞

まず、図５３８から図５４０を参照して、本第２実施形態におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。図５３８（ａ）は、大当たり遊技中に実行される特典演出の１つであるラッキー演出が開始された時点における表示画面の一例を示した図である。図５３８（ａ）に示した通り、本実施形態では、大当たり遊技の最初のラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）が開始されると「ラッキー演出抽選開始」の文字が表示される。このラッキー演出とは、大当たり遊技中に実行される特典演出であって、獲得済みの特図保留内に大当たり当選する特図保留（当たり保留）が存在することを遊技者に報知するための演出（保留連演出）が実行されるか否かを遊技者に報知するための演出である。

【４８５６】

また、詳細な説明は後述するが、ラッキー演出抽選に当選した場合であっても、大当たり遊技終了後の遊技状況（ＳＰタイム期間の設定状況）によっては、保留連演出が実行されない場合がある。このような場合には、ラッキー演出の演出態様として保留連演出以外の演出（代替演出）が実行されることを示す演出態様が設定されるように構成している。

【４８５７】

図５３８（ｂ）は、ラッキー演出の演出態様として、保留連演出が実行されることを遊技者に報知するための演出態様が設定された場合に表示される表示画面の一例を示す図である。図５３８（ｂ）に示した通り、保留連演出が実行される場合には、キャラクタ８１０が「保留連」の文字が付されたプラカード１８１１を掲げる演出が実行される。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に再度大当たり当選することを分かり易く報知することができる。

【４８５８】

なお、図５３８（ｂ）に示した図では、１ラウンド目のラウンド遊技期間中にラッキー演出が開始され、そのラウンド遊技期間中にラッキー演出の演出結果が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中のどのタイミングでラッキー演出を開始させても良いし、ラッキー演出が開始されたラウンドとは異なるラウンドでラッキー演出の演出結果を表示するように構成しても良い。さらに、この場合、ラッキー演出が開始され易いラウンドを、設定値によって異ならせるように構成しても良いし、ラッキー演出の演出結果に基づいて異ならせるように構成しても良い。

【４８５９】

このように構成することで、どのタイミングでラッキー演出が実行されるのかを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。また、ラッキー演出が実行されない大当たり遊技中演出を実行可能に構成しても良い。

【４８６０】

次に、図５３９（ａ）を参照して、保留連演出の演出内容について説明をする。本実施形態では、大当たり遊技のエンディング期間から保留連演出が開始され、大当たり遊技の終了後、特別図柄抽選で大当たり当選するまでの期間、保留連演出が実行される。そして、保留連演出の演出態様として、多くの魚（魚群）が、第３図柄表示装置８１の表示画面を右から左へと移動する演出態様が設定される。

【４８６１】

具体的には、図５３９（ａ）に示した通り、大当たり遊技の終了画面にて保留連演出が実行されることを示す「魚群まつり突入」の文字が表示されると共に、表示画面の右側にて魚群が待機している画像が表示される。

【４８６２】

そして、魚群まつり中における特別図柄変動画面では、図５３９（ｂ）に示した通り、魚群が右から左へと移動する演出が実行された後に、第３図柄が大当たり当選を示す停止表示態様（７７７）で停止表示される。

【４８６３】

このように、大当たり遊技中から保留連演出を実行することにより、遊技者に対して、大当たり遊技が実行されること（保留連すること）を前回の大当たり遊技期間中に報知することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【４８６４】

一方で、本実施形態では、保留連演出が実行される先読み演出期間と、ＳＰタイム期間と、が重複すると判別された状態のうち、その重複期間が所定期間（２秒）未満である場合には、保留連演出の演出態様を通常の演出態様（図５３９（ｂ）参照）から、短縮演出態様へと切り替えて実行するように構成している。

【４８６５】

図５４０は、保留連演出の短縮演出態様を示すための表示画面である。図５４０に示した通り、短縮演出態様が設定された場合には、特別図柄が停止表示されるよりも前に、表示画面にて魚群が右から左へと移動する演出を実行させた後に、第３図柄を、大当たり当選を示す停止表示態様で仮停止させる演出が実行される。つまり、ＳＰタイム期間が設定されるタイミングと、保留連演出期間とが若干重複する場合には、保留連演出の演出結果を示すタイミングが、ＳＰタイム期間が設定されるタイミングよりも前（２秒前）となるように構成している。これにより、ＳＰタイム期間と重複すること無く、保留連演出を実行させることができ易くすることができる。

【４８６６】
＜第２実施形態における電気的構成について＞
次に、図５４１から図５４３を参照して、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する電気的構成について説明をする。まず、図５４１（ａ）を参照して音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図５４１（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。
【４８６７】
図５４１（ａ）に示した通り、本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、先読み規制期間テーブル２２２ａａと、代替演出選択テーブル２２２ａｂと、を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【４８６８】
先読み規制期間テーブル２２２ａａは、大当たり遊技中に実行される保留連演出の演出期間を算出する際に参照されるデータテーブルであって、ラッキー演出の抽選にて保留連演出を実行し得る契機が成立したと判別した場合に、その演出期間を算出する際に参照されるものである。
【４８６９】
本実施形態では、大当たり遊技の遊技期間として、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数と、１のラウンド遊技にて費やし得る最大時間（３０秒）と、に基づいて１回の大当たり遊技に用いられる最大時間を算出し、その最大時間を考慮した保留連演出期間を算出するように構成している。そして、その最大時間内にＳＰタイム期間が設定されるか否かを判別し、設定されないと判別した場合には、保留連演出を実行するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中にどのように遊技が行われた場合であっても、ＳＰタイム期間と保留連演出期間とが重複することが無いため、遊技者に対して分かり難い演出が実行されることを抑制することができる。
【４８７０】
なお、本実施形態では、大当たり遊技の最大時間とＳＰタイム期間とを比較する構成を用いているが、これに限ること無く、大当たり遊技の最大時間を大当たり遊技の進行度合いに応じて補正する補正処理を実行するように構成しても良い。この場合、大当たり遊技にて新たなラウンド遊技が実行される場合に、残りのラウンド遊技数と、各ラウンド遊技にて費やし得る最大時間（３０秒）とに基づいて保留連演出の演出期間を補正すれば良い。このように構成することで、１回のラウンド遊技が３０秒未満で終了した場合、即ち、３０秒が経過するよりも前に、特定入賞口６５ａへと球を９個入賞させることによってラウンド遊技の終了条件を成立させた場合に対応させて大当たり遊技の最大時間を可変算出することができるため、保留連演出を実行させ易くすることができる。
【４８７１】
さらに、この場合、大当たり遊技の開始タイミングでは、ＳＰタイム期間と保留連演出期間とが重複する状態であって、大当たり遊技の進行状況に応じてＳＰタイム期間と保留連演出期間とが重複しないように遷移する可能性がある。このような状況が発生した場合には、大当たり遊技の開始タイミングにおいて保留連演出を実行可能と判別した場合よりも、遊技者に有利な特典を付した保留連演出を実行可能に構成すると良く、例えば、保留連演出に加えて、設定値を示唆するための設定示唆演出を特典として追加するように構成すると良い。さらに、大当たり遊技中の遊技者に対して、ＳＰタイム期間と保留連演出期間とが重複した状態から重複しない状態へと遷移させるための遊技条件を報知する条件報知手段を設けると良い。これにより、様々な特典を獲得しようと、条件報知手段により報知された遊技条件を成立させようと意欲的に遊技を行わせることができる。
【４８７２】
なお、本実施形態では、保留連演出期間を速めることによりＳＰタイム期間との重複関係を解消する技術思想でパチンコ機１０を構成しているが、これとは異なり、例えば、保

留連演出の開始期間を遅らせることによりＳＰタイム期間が終了した後に保留連演出を実行させる技術思想に基づく構成としても良く、例えば、大当たり遊技の特定タイミング（エンディング期間）から保留連演出を実行するように構成した場合には、実行中の大当たり遊技を早く進行させる第１遊技を実行した場合には、保留連演出の実行タイミングがＳＰタイム期間と重複し、第１遊技よりも大当たり遊技を遅く進行させる第２遊技を実行した場合には、保留連演出の実行タイミングがＳＰタイム期間と重複しないと判別した場合には、遊技者に対して第２遊技（例えば、球を発射しない遊技）を促す案内態様を表示するように構成しても良い。

【４８７３】

ここで、図５４２を参照して、先読み規制期間テーブル２２２ａａの内容について説明をする。図５４２が先読み規制期間テーブル２２２ａａに規定されている内容を示した図である。図５４２に示した通り、先読み規制期間テーブル２２２ａａには、先読み演出（保留連演出）の対象となる特図保留の位置と、先読み演出期間内における大当たり数と、に基づいて規制対象期間（秒）が規定されている。

【４８７４】

具体的には、演出対象保留が「１」、即ち、大当たり遊技終了後に実行される１回目の特別図柄抽選にて大当たり当選することを示す先読み演出（保留連演出）が実行される場合には、１回の大当たり遊技における最大期間と、１回の特別図柄変動における最大期間と、を合算した「４４０秒」が規制対象期間として規定されている。この規制対象期間内において、ＳＰタイム期間が設定されない場合には、先読み演出を実行した場合であっても、その先読み演出期間中にＳＰタイム期間が設定されることが無いため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【４８７５】

以下、演出対象保留が「２」、期間内大当たり数が「１」の場合には、規制対象期間として「８８０秒」が、演出対象保留が「３」で期間内大当たり数が「１」の場合には、規制対象期間として「９００秒」が、期間内大当たり数が「２」の場合には、規制対象期間として「１２５０秒」が規定され、演出対象保留が「４」で期間内大当たり数が「１」の場合には、規制対象期間として「９２０秒」が、期間内大当たり数が「２」の場合には、規制対象期間として「１２７０秒」が規定され、期間内大当たり数が「３」の場合には、規制対象期間として「１６２０秒」が規定される。

【４８７６】

また、演出対象保留が「５」で期間内大当たり数が「１」の場合には、規制対象期間として「９４０秒」が、期間内大当たり数が「２」の場合には、規制対象期間として「１２９０秒」が規定され、期間内大当たり数が「３」の場合には、規制対象期間として「１６４０秒」が規定され、期間内大当たり数が「４」の場合には、規制対象期間として「１９９０秒」が規定される。演出対象保留が「６」で期間内大当たり数が「１」の場合には、規制対象期間として「９６０秒」が、期間内大当たり数が「２」の場合には、規制対象期間として「１３１０秒」が規定され、期間内大当たり数が「３」の場合には、規制対象期間として「１６６０秒」が規定され、期間内大当たり数が「４」の場合には、規制対象期間として「２０１０秒」が規定され、期間内大当たり数が「５」の場合には、規制対象期間として「２３６０秒」が規定される。

【４８７７】

演出対象保留が「７」で期間内大当たり数が「１」の場合には、規制対象期間として「９８０秒」が、期間内大当たり数が「２」の場合には、規制対象期間として「１３３０秒」が規定され、期間内大当たり数が「３」の場合には、規制対象期間として「１６８０秒」が規定され、期間内大当たり数が「４」の場合には、規制対象期間として「２０３０秒」が規定され、期間内大当たり数が「５」の場合には、規制対象期間として「２３８０秒」が規定され、期間内大当たり数が「６」の場合には、規制対象期間として「２７３０秒」が規定される。そして、演出対象保留が「８」で期間内大当たり数が「１」の場合には、規制対象期間として「１０００秒」が、期間内大当たり数が「２」の場合には、規制対

象期間として「１３５０秒」が規定され、期間内大当たり数が「３」の場合には、規制対象期間として「１７００秒」が規定され、期間内大当たり数が「４」の場合には、規制対象期間として「２０５０秒」が規定され、期間内大当たり数が「５」の場合には、規制対象期間として「２４００秒」が規定され、期間内大当たり数が「６」の場合には、規制対象期間として「２７５０秒」が規定され、期間内大当たり数が「７」の場合には、規制対象期間として「３０００秒」が規定される。

【４８７８】

このように構成することで、大当たり遊技中に実行される先読み演出（保留連演出）として、複数の大当たり遊技を対象に保留連演出を実行可能に構成した場合において、その保留連演出の最後までＳＰタイム期間が設定されないか否かを予め判別することで、遊技者に対して保留連演出を分かり易く提供することができる。

【４８７９】

代替演出選択テーブル２２２ａｂは、ラッキー演出にて保留連演出の実行契機が成立したと判別された場合であって、保留連演出の実行が禁止された場合におけるラッキー演出の演出態様及び、保留連演出の代わりに実行される代替演出の態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【４８８０】

ここで、図５４３を参照して、代替演出選択テーブル２２２ａｂの詳細な説明をする。図５４３は、代替演出選択テーブル２２２ａｂに規定されている内容を示した図である。図５４３に示した通り、代替演出選択テーブル２２２ａｂには、先読み演出（ラッキー演出）の対象期間内に発生し得る大当たり当選数（期間内大当たり数）と、先読み演出期間と、ＳＰタイム期間との重複期間の長さと、取得した演出カウンタ２２３ｇの値とに対応させて、異なる演出態様が規定されている。なお、代替演出選択テーブル２２２ａｂに規定されている各種演出態様は、実行可能な演出態様であって、決定された演出態様の実行条件が成立している場合に決定された演出態様を代替演出として実行させるように構成している。

【４８８１】

より具体的には、大当たり個数（期間内大当たり数）が「１～３」であって、重複期間が「２～１０秒」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｇの範囲が「０～６９」の範囲に「重複態様」が、「７０～８９」の範囲に「設定示唆」が、「９０～９９」の範囲に「演出なし」が規定され、重複期間が「１０～３０秒」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｇの範囲が「０～６９」の範囲に「設定示唆」が、「７０～８９」の範囲に「演出なし」が、「９０～９９」の範囲に「重複態様」が規定され、重複期間が「３０秒～」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｇの範囲が「０～８９」の範囲に「演出なし」が、「９０～９９」の範囲に「強制保留連」が規定されている。

【４８８２】

また、大当たり個数（期間内大当たり数）が「４～」であって、重複期間が「２～１０秒」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｇの範囲が「０～６９」の範囲に「重複態様」が、「７０～８９」の範囲に「設定示唆」が、「９０～９９」の範囲に「強制保留連」が規定され、重複期間が「１０～」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｇの範囲が「０～８９」の範囲に「強制保留連」が、「９０～９９」の範囲に「演出なし」が規定されている。

【４８８３】

なお、上述した通り、重複期間が２秒以内である場合には、図５４０を参照して説明をした短縮保留連演出が実行されるため、代替演出選択テーブル２２２ａｂには規定されていない。

【４８８４】

ここで、代替演出の演出態様として、「設定示唆」が選択された場合には、保留連演出が実行されること無く、代わりに、ＳＰタイム期間が設定されるまでの期間を用いて設定値を遊技者に示唆するための設定示唆態様が決定され、「重複態様」が選択された場合に

は、後述する図５４８（ｂ）に示した表示内容のように、ラッキー演出（先読み演出）と、ＳＰタイム演出（期間演出）との表示領域を区分けして両方の演出を重複して実行させる演出態様が決定される。

【４８８５】

また、「強制保留連」が選択された場合は、ＳＰタイム期間が設定された場合でも、ＳＰタイム演出を実行すること無く、ラッキー演出として保留連演出を強制的に実行するための演出態様が決定される。つまり、「強制保留連」が選択された場合には、周囲のパチンコ機１０にてＳＰタイム演出が実行されている状態において、ＳＰタイム演出が実行されず保留連演出が継続して実行されるため、遊技者に対して大きな違和感を与える演出を実行することができる。なお、「演出なし」が選択された場合には、代替演出が実行されない。

【４８８６】

以上、説明をした通り、代替演出選択テーブル２２２ａｂは、先読み演出（ラッキー演出）の対象期間内に発生し得る大当たり当選数（期間内大当たり数）と、先読み演出期間と、ＳＰタイム期間との重複期間の長さと、取得した演出カウンタ２２３ｇの値とに対応させて、複数の演出態様を選択可能に構成されており、期間内大当たり数、即ち、大当たり当選し得る回数が多いほど、「強制保留連」の演出態様が選択され易くなるように構成している。よって、「強制保留連」が選択され、周囲のパチンコ機１０にてＳＰタイム演出が実行されている状態にてＳＰタイム演出が実行されず保留連演出が継続して実行された場合には、多くの大当たりに当選し得る状態であることを遊技者に報知することができる。

【４８８７】

また、先読み演出期間と、ＳＰタイム期間との重複期間の長さに応じて、他の演出態様の選択割合を異ならせている。よって、どのタイミングで先読み演出が実行されるかに応じて代替演出として選択される（選択され易い）演出態様を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。また、先読み演出期間と、ＳＰタイム期間との重複期間が短いほうが、代替演出として「重複態様」を選択し易く構成しているため、重複態様で各演出を実行することで演出効果を高めながらも、長時間の間、重複態様で各演出が実行され難くすることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【４８８８】

＜第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図５４４から図５４７を参照して、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の内容について説明をする。本実施形態では、上述した第１実施形態に対して、大当たり関連処理（図５１１のＳ２２１２参照）に代えて大当たり関連処理２（図５４４のＳ２２５２参照）を、ラウンド演出設定処理（図５１２のＳ２６０６参照）に代えてラウンド演出設定処理２（図５４５のＳ２６５１参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【４８８９】

まず、図５４４を参照して、大当たり関連処理２（Ｓ２２５２）の処理内容について説明をする、図５４４は、大当たり関連処理２（Ｓ２２５２）の処理内容を示すためのフローチャートである。この大当たり関連処理２（Ｓ２２５２）は、上述した第１実施形態の大当たり関連処理（図５１１のＳ２２１２参照）に対して、ラウンド数コマンドを受信した場合に実行される処理内容と、エンディングコマンドを受信した場合に実行される処理内容と、の一部を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【４８９０】

大当たり関連処理２（Ｓ２２５２）が実行されると、上述した大当たり関連処理（図５１１のＳ２２１２参照）と同一のＳ２６０３～Ｓ２６０５の処理を実行し、Ｓ２６０５の処理を終えると、ラウンド演出設定処理２（Ｓ２６５１）を実行し、その後、上述した大

当たり関連処理（図５１１のＳ２２１２参照）と同一のＳ２６０７の処理を実行した後に、本処理を終了する。なお、Ｓ２６５１の処理にて実行されるラウンド演出設定処理２の詳細な内容については、図５４５を参照して後述する。

【４８９１】

一方、Ｓ２６０４の処理においてラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２６０４：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ２６０８）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ２６０８：Ｙｅｓ）、保留連演出実行フラグ２２３ａａがオンに設定されているか、即ち、エンディング期間中に実行される終了画面演出として保留連演出が実行されるかを判別し（Ｓ２６５２）、保留連演出実行フラグ２２３ａａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２６５２：Ｙｅｓ）、保留連演出用の背景モード（魚群まつり用の背景モード）を背景モード記憶エリア２２３ｖに格納し（Ｓ２６５３）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ２６５４）、ラウンド数カウンタ２２３ｘの値を０に設定し（Ｓ２６５５）、本処理を終了する。

【４８９２】

次に、図５４５を参照して、ラウンド演出設定処理２（Ｓ２６５１）の処理内容について説明をする。図５４５はラウンド演出設定処理２（Ｓ２６５１）の処理内容を示すためのフローチャートである。このラウンド演出設定処理２（Ｓ２６５１）では、上述したラウンド演出設定処理（図５１２のＳ２６０６参照）に対して、１ラウンド目のラウンド遊技が開始される場合に、保留連演出の実行条件が成立したかを判別するための処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【４８９３】

ラウンド演出設定処理２（Ｓ２６５１）が実行されると、まず、ラウンド数カウンタ２２３ｘの値に基づいて、今回実行されるラウンドが１ラウンド目であるかを判別し（Ｓ２７５１）、１ラウンド目では無いと判別した場合には（Ｓ２７５１：Ｎｏ）、上述した第１実施形態のラウンド演出設定処理（図５１２のＳ２６０６参照）と同一のＳ２７０１～Ｓ２７０７の処理を実行し、本処理を終了する。

【４８９４】

一方、Ｓ２７５１の処理において、今回のラウンドが１ラウンド目であると判別した場合は（Ｓ２７５１：Ｙｅｓ）、保留連演出設定処理を実行し（Ｓ２７５２）、次に、Ｓ２７５２の処理によって、保留連演出の実行が決定されたかを判別する（Ｓ２７５３）。Ｓ２７５３の処理において、保留連演出の実行が決定されたと判別した場合は（Ｓ２７５３：Ｙｅｓ）、保留連演出実行フラグ２２３ａａをオンに設定し（Ｓ２７５４）、上述したＳ２７０１の処理へ移行する。

【４８９５】

また、Ｓ２７５３の処理において、保留連演出の実行が決定されていないと判別した場合は（Ｓ２７５３：Ｎｏ）、Ｓ２７５４の処理をスキップして、Ｓ２７０１の処理へ移行する。

【４８９６】

なお、本実施形態では、保留連演出の実行を決定するための処理（保留連演出設定処理）を、１ラウンド目に実行可能に構成しているが、これに限定されること無く、任意のラウンド数で実行するように構成しても良く、例えば、特定の大当たり種別（大当たりＡ１、Ｂ１）が設定された大当たり遊技のみ実行されるラウンド数（８ラウンド目）の実行タイミングにて保留連演出設定処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり種別に応じて、保留連演出設定処理の実行の有無を決定することができるため、短いラウンド数の大当たり遊技が実行された場合には、保留連演出が実行されない場合であっても、保留連に期待させながら大当たり遊技終了後の遊技を行わせることができる。

【４８９７】

また、１回の大当たり遊技中において、保留連演出設定処理を複数回（例えば、１ラウ

ンド目と８ラウンド目）実行可能に構成し、最後に実行された保留連演出設定処理にて決定された内容に基づいて演出態様を最終決定するように構成しても良い。この場合、大当たり遊技中に新たに獲得した特図保留内に大当たり当選を示す情報が含まれている場合であっても保留連演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。

【４８９８】

次に、図５４６を参照して、保留連演出設定処理（Ｓ２７５２）の処理内容について説明をする。図５４６は保留連演出設定処理（Ｓ２７５２）の処理内容を示すためのフローチャートである。この保留連演出設定処理（Ｓ２７５２）では、保留連演出の実行条件が成立しているか否かを判別するための処理と、保留連演出の実行条件が成立している場合において、保留連演出の演出期間を算定し、ＳＰタイム期間との重複度合いに基づいて実際に実行する演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

【４８９９】

保留連演出設定処理（Ｓ２７５２）が実行されると、まず、入賞情報格納エリア２２３ｆに格納されている情報を読み出し（Ｓ３８０１）、読み出した情報に含まれている大当たり当選情報（大当たり当選することを示す情報）を、入賞情報格納エリア２２３ｆに格納されている格納位置に対応付けて特定する（Ｓ３８０２）。つまり、Ｓ３８０２の処理では、獲得済みの特図保留が当たり保留であるか否かを、保留記憶順序（特別図柄抽選の実行順序）に対応させて特定する。

【４９００】

Ｓ３８０２の処理を終えると、先読み規制期間選択テーブル２２２ａａを参照して、保留連演出の実行期間を算出し（Ｓ３８０３）、次いで、計時情報記憶エリア（時刻情報記憶エリア）２２３ｒに記憶されている計時情報に基づいてＳＰタイム演出が実行されるＳＰ期間（ＳＰタイム期間）を特定する（Ｓ３８０４）。

【４９０１】

次に、Ｓ３８０３の処理で算出した保留連演出の演出期間と、Ｓ３８０４の処理で特定したＳＰ期間とが重複するかを判別し（Ｓ３８０５）、重複しないと判別した場合は（Ｓ３８０５：Ｎｏ）、保留連演出の実行を決定し（Ｓ３８０６）、本処理を終了する。即ち、算出した保留連演出の演出期間をフルに用いた保留連演出が実行された場合であっても、保留連演出の演出期間中にＳＰタイム演出が実行されないと判別した場合は、保留連演出をそのまま実行する。

【４９０２】

一方、Ｓ３８０５の処理において、重複すると判別した場合は（Ｓ３８０５：Ｙｅｓ）、保留連演出の代わりに実行する代替演出を設定するための代替演出設定処理を実行し（Ｓ３８０７）、本処理を終了する。

【４９０３】

ここで、図５４７を参照して、代替演出設定処理（Ｓ３８０７）の処理内容について説明する。図５４７は、代替演出設定処理（Ｓ３８０７）の処理内容を示すためのフローチャートである。この代替演出設定処理（Ｓ３８０７）では、先読み演出（ラッキー演出）の対象期間内に発生し得る大当たり当選数（期間内大当たり数）と、先読み演出期間と、ＳＰタイム期間との重複期間の長さと、取得した演出カウンタ２２３ｇの値とに対応させて、異なる演出態様の代替演出を決定するための処理が実行される。

【４９０４】

代替演出設定処理（Ｓ３８０７）が実行されると、まず、保留連演出の演出期間とＳＰ期間（ＳＰタイム期間）との重複状況（重複期間）を判定し（Ｓ３９０１）、Ｓ３９０１の判定結果に基づいて、重複期間が２秒以内であるかを判別する（Ｓ３９０２）。Ｓ３９０２の処理において、２秒以内であると判別した場合は（Ｓ３９０２：Ｙｅｓ）、ＳＰタイム演出よりも、保留連演出が先に実行される重複関係であるかを判別し（Ｓ３９０３）、保留連演出が先に実行されると判別した場合に（Ｓ３９０３：Ｙｅｓ）、短縮保留連演出の実行を決定し（Ｓ３９０４）、本処理を終了する。

【４９０５】

ここで、短縮保留連演出が実行されると、図５４０に示した通り、ＳＰタイム期間が設定される前に保留連演出の演出結果が表示させる短縮演出態様が決定される。このように、重複期間が短い場合には、一方の演出期間を短縮させる処理を実行するように構成することで、複数の演出が重複して実行されてしまい遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【４９０６】

一方、Ｓ３９０２の処理において、重複期間が２秒以上であると判別した場合には（Ｓ３９０２：Ｎｏ）、代替演出選択テーブル２２２ａｂを参照して、代替演出の演出態様を決定し（Ｓ３９０５）、決定した演出態様に応じた各種演出の実行を決定し（Ｓ３９０７，Ｓ３９０８）、本処理を終了する。

【４９０７】

＜第２実施形態の変形例について＞

次に、図５４８を参照して、第２実施形態における技術思想を用いた変形例について説明をする。上述した第２実施形態では、先読み演出期間とＳＰタイム期間とが重複した場合において、重複して各演出が実行されたとしても遊技者が困惑をすることが無い演出態様（重複演出態様）で各演出を実行可能な技術思想が記載されていた。

【４９０８】

この技術思想を、上述した第１実施形態における先読み演出、即ち、特別図柄変動に対応して実行される先読み演出に用いても良い。

【４９０９】

具体的には、先読み演出である「魚群まつり」の実行期間中に、ＳＰタイム準備期間中に突入すると、図５４８（ａ）に示した表示画面が表示される。そして、その後、ＳＰタイム期間が設定されると、図５４８（ｂ）に示した通り、魚群まつりの演出態様（魚群画像）が表示領域ＨＲ１へと移動し、表示領域ＨＲ１内で先読み演出が実行される重複演出態様が設定される。つまり、第３図柄表示装置８１の表示画面の主表示領域Ｄｍでは、複数のパチンコ機１０にて同期して実行される期間演出（ＳＰタイム演出）を実行することで、複数のパチンコ機１０に一体感を持たせた演出を実行させながら、主表示領域Ｄｍの一部領域（表示領域ＨＲ１）を用いて、先読み演出を継続して実行させる。

【４９１０】

このように、各演出が実行される領域を区画することにより、遊技者に対して複数の演出を重複させて実行した場合であっても、演出内容が混同してしまい遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【４９１１】

なお、本変形例では、ＳＰタイム演出の表示領域を先読み演出の表示領域よりも大きくした例を示しているが、これに限ること無く、ＳＰタイム演出よりも先読み演出の表示領域を大きく構成しても良いし、先読み演出の演出結果（大当たり当選の有無）に応じて、先読み演出の演出領域（表示領域ＨＲ１）の大きさを異ならせても良く、例えば、先読み演出の演出結果が遊技者に有利な結果（有利な大当たりに当選）である場合のほうが、遊技者に不利な結果（不利な大当たりに当選）である場合よりも、演出領域が大きくなるように構成すると良い。このように構成することで、ＳＰタイム期間と、先読み演出期間とが重複する場合のみ、先読み演出の演出結果を、演出領域の大きさに基づいて遊技者に予測させることができるため、各演出の実行タイミングに対して遊技者に興味を持たせることができる。

【４９１２】

また、本変形例では、ＳＰタイム演出も先読み演出も第３図柄表示装置８１の表示画面にて表示するように構成しているが、これに限ること無く、演出の実行期間が重複した場合には、何れかの演出を、第３図柄表示装置８１以外の表示装置（例えば、サブ液晶表示装置）の表示画面にて表示するように構成しても良いし、パチンコ機１０に設けられる装飾用の役物を用いて何れかの演出を実行するように構成しても良い。この場合、ＳＰタイム演出期間と、先読み演出期間とが重複した場合のみ設定される専用演出態様で演出を実

行させることができるため、様々な演出を体感したい遊技者に対して、各演出の実行タイミングに対して遊技者に興味を持たせることができる。

【４９１３】

＜第３実施形態について＞

次に、図５４９から図５５７を参照して、第３実施形態について説明をする。上述した第１実施形態および第２実施形態では、様々な演出を用いて設定示唆演出を実行可能に構成することで、どのタイミングで設定示唆演出を実行するかを遊技者に分かり難くし、実行される様々な演出に対して興味を持たせ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるものであった。

【４９１４】

これに対して、本第３実施形態では、遊技者に対して、設定示唆演出が実行され得る実行条件を予め報知可能に構成し、その実行条件が成立するように遊技者が遊技を行うことで設定示唆演出を実行させ易くする構成を追加している点で上述した第１実施形態、及び第２実施形態と相違している。なお、それ以外の内容は同一であり、同一の内容については詳細な説明を省略する。

【４９１５】

＜第３実施形態における演出内容について＞

まず、図５４９を参照して、本第３実施形態のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、通常状態が設定されている状態で、第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）と、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）と、を獲得順に記憶可能に構成しており、各保留記憶数を示すための保留図柄を最大で８個表示可能に構成している。

【４９１６】

そして、保留図柄の表示態様を可変させる演出である保留変化演出が実行され、１の保留図柄の表示態様が特定表示態様となった場合において、その特定表示態様が表示されている期間中に、所定数（例えば６個以上）の保留記憶を獲得することで、保留図柄の表示態様を用いて設定示唆演出を実行可能に構成している。

【４９１７】

このように構成することで、遊技者に対して、設定示唆演出を多く実行させようと、多くの保留記憶を獲得させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【４９１８】

さらに、本第３実施形態では、上述した特定表示態様で表示されている保留図柄を、異なる表示態様へと可変させるように保留変化演出の可変シナリオを設定可能に構成しており、特定表示態様で表示されている保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されるまでの期間、或いは、特定表示態様が異なる表示態様へと切り替わるまでの期間を、設定示唆演出が実行され易い期間として設定可能に構成している。これにより、遊技者に対して設定示唆演出が実行され易い期間がいつまで継続するのかを分かり難くすることができるため、特定表示態様の保留図柄が表示された直後から遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【４９１９】

加えて、保留変化演出の可変シナリオとして、特定表示態様で表示されている保留図柄の表示態様を、特定表示態様よりも遊技者に有利となる特殊表示態様へと可変させる可変シナリオを設定可能に構成しており、保留図柄の表示態様が特殊表示態様へと可変された場合には、特定表示態様の保留図柄が表示されている場合よりも、設定示唆演出が実行される保留図柄の範囲が拡大するように構成している。このように構成することで、特定表示態様の保留図柄に対して、表示態様を可変させる可変演出が実行された場合に、特殊表示態様へと可変し、遊技者により有利な状態（設定示唆演出が実行され易い状態）が創出されるか、特定表示態様が通常の表示態様へと可変し、遊技者に不利な状態（設定示唆演出が実行され難い状態）が創出されるかを注目させることができる。

【４９２０】

また、詳細な説明は省略するが、本第３実施形態においても、上述した第１実施形態と同様に、保留変化演出を用いて、当該保留に対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な結果（大当たり当選）であることを示唆可能に構成している。つまり、保留変化演出が実行された場合には、当該保留の特別図柄抽選の結果を示唆する表示態様、或いは、設定示唆演出の実行頻度を異ならせるための表示態様の何れかを表示可能に構成している。よって、保留変化演出の演出結果によって、遊技者に対して様々な特典を付与することができるため、演出効果を高めることができる。

【４９２１】

ここで、図５４９を参照して、保留変化演出の演出内容について説明をする。図５４９（ａ）は、保留変化演出によって保留図柄の表示態様が特定表示態様へと変化した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図５４９（ｂ）は、特定表示態様の保留図柄が表示されている状態で保留記憶を８個獲得した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図５４９（ｃ）は、保留変化演出によって特定表示態様が通常表示態様へと変化した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図５４９（ｄ）は、保留変化演出によって保留図柄の表示態様が特定表示態様から特殊表示態様へと変化した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【４９２２】

図５４９（ａ）に示した通り、特定表示態様（図では「？」を付した表示態様で表示）の保留図柄が保留図柄用台座ｍ４に表示されると、保留用台座ｍ６～ｍ８の領域、即ち、特図保留数が６～８個に対応する領域が、設定示唆演出が実行される領域となることを遊技者に案内するための案内態様として「特殊図柄表示ゾーン」として表示される。そして、キャラクタＪ０が遊技者に特図保留を獲得させる遊技を促すための案内態様として「？がある間に保留を貯めてね」のコメントが表示される。

【４９２３】

この特殊図柄表示ゾーンが表示されている期間中に、特図保留数が６個以上になると、保留用台座ｍ６～ｍ８の領域に表示される保留図柄の表示態様を用いた設定示唆演出が実行される。具体的には、保留図柄の色や形状を可変させることにより、現在設定されている設定値を示唆するための表示態様で保留図柄が表示される。なお、この場合も上述した第１実施形態と同様に、設定示唆演出選択テーブル２２２ｃを参照して演出パターン（設定示唆内容）が決定され、その演出パターンに対応した表示態様で保留図柄が表示される。

【４９２４】

これにより、保留図柄の表示態様として特定表示態様（？を付した表示態様）が表示された場合には、遊技者に対して保留記憶を多く獲得し、保留図柄の表示態様を用いた設定示唆演出を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【４９２５】

ここで、特定表示態様が表示されている期間中に特図保留を所定数（６個）以上獲得すると、図５４９（ｂ）に示した通り、各保留図柄の表示態様を用いた設定示唆演出が実行される。図５４９（ｂ）に示した図では、第６保留用台座ｍ６の保留図柄に対して演出パターンＡの表示態様（図では「Ａ」を付した表示態様で表示）が、第７保留用台座ｍ７、および第８保留用台座の保留図柄に対して演出パターンＢの表示態様（図では「Ｂ」を付した表示態様で表示）が表示されている。

【４９２６】

そして、特殊図柄表示ゾーンに表示された各表示態様（設定示唆演出の演出結果）の履歴情報を示すためのコメントとして「Ａ×１，Ｂ×２ＧＥＴ！」のコメントをキャラクタＪ０が発している態様の履歴表示が実行される。これにより、特定表示態様の保留図柄の表示位置が特別図柄変動の実行に基づいて移動（シフト）することにより、新たに特殊図柄表示ゾーンに保留図柄を表示させた場合においても、特殊図柄表示ゾーンに表示された保留図柄の表示態様の全貌を遊技者に分かり易く報知することができる。

【４９２７】

なお、本実施形態では、特殊図柄表示ゾーンの領域にて設定示唆演出の表示態様が設定された保留図柄が、特殊図柄表示ゾーン外へと移動（シフト）した場合に、設定示唆演出の表示態様がクリアされるように構成している。よって、表示画面には設定示唆演出に対応して表示される保留図柄の表示態様は最大で３個まで表示可能となる。このように、特殊図柄表示ゾーンから外れた保留図柄の表示態様が設定示唆演出に対応する表示態様では無くなるように構成することで、特殊図柄表示ゾーン内で表示された設定示唆演出の表示態様を記憶する必要が生じる。よって、長時間遊技を行っている遊技者のほうが、多くの設定示唆演出の演出態様を把握し易くすることができる。

【４９２８】

また、図５４９（ｂ）に示した状態で保留変化演出が実行され、特定表示態様で表示されていた保留図柄が通常表示態様（図では黒色の丸で表示）へと変化すると、保留図柄を用いた設定示唆演出の実行条件が成立していない状態（特定表示態様が表示されていない状態）となるため、図５４９（ｃ）に示した通り、特殊図柄表示ゾーンの表示が消去され、設定示唆演出が実行され易い期間が終了したことを示すためのコメントとして「終了」のコメントをキャラクタＪ０が発している態様が表示される。

【４９２９】

一方で、図５４９（ｂ）に示した状態で保留変化演出が実行され、特定表示態様で表示されていた保留図柄が特殊表示態様（図では星印で表示）へと変化すると、図５４９（ｄ）に示した通り、特定表示態様の保留図柄が表示されている場合よりも、設定示唆演出が実行される保留図柄の範囲（特殊図柄表示ゾーン）が拡大表示される。このように構成することで、特定表示態様の保留図柄に対して、表示態様を可変させる可変演出が実行された場合に、特殊表示態様へと可変し、遊技者により有利な状態（設定示唆演出が実行され易い状態）が創出されるか、特定表示態様が通常の表示態様へと可変し、遊技者に不利な状態（設定示唆演出が実行され難い状態）が創出されるかを注目させることができる。

【４９３０】

＜第３実施形態の電気的構成について＞

次に、図５５０および図５５１を参照して、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する電気的構成について説明をする。まず、図５５０（ａ）を参照して音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図５５０（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。

【４９３１】

図５５０（ａ）に示した通り、本第３実施形態では、上述した第１実施形態に対して、保留変化演出選択テーブル２２２ｂａを追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【４９３２】

保留変化演出選択テーブル２２２ｂａは、先読み演出の１つとして実行される保留変化演出の演出シナリオを選択する際に参照されるデータテーブルであって、先読み演出として保留図柄の表示態様を可変させる保留変化演出を実行すると判別した場合（図５５４のＳ２５０８参照）に、実行される保留変化演出設定処理（図５５５のＳ２５６０参照）において参照される。

【４９３３】

この保留変化演出選択テーブル２２２ｂａを参照して選択された保留変化演出の変化パターンが保留変化パターン格納エリア１１２ｂｂに格納され、格納されている保留変化パターンに基づいて保留図柄の変化タイミングであると判別した場合に、保留変化パターンに規定されている表示態様へと保留図柄の表示態様が変化される。

【４９３４】

ここで、図５５１を参照して、保留変化演出選択テーブル２２２ｂａの内容について詳細に説明をする。図５５１は保留変化演出選択テーブル２２２ｂａに規定されている内容を模式的に示した図である。図５５１に示した通り、保留変化演出選択テーブル２２２ｂ

ａには、保留変化演出の対象となる特図保留が示す当否判定結果と、取得した演出カウンタ２２３ｇの値とに対応させて、４種類の保留変化パターンが規定されている。

【４９３５】

具体的には、対象保留の当否判定結果が当たりであって、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「０～５９」の範囲には、保留変化パターンとして「パターン１」が、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「６０～８９」の範囲には、保留変化パターンとして「パターン２」が、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「９０～９８」の範囲には、保留変化パターンとして「パターン３」が、規定されている。

【４９３６】

一方、対象保留の当否判定結果が外れであって、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「０～６９」の範囲には、保留変化パターンとして「パターン４」が、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「７０～８９」の範囲には、保留変化パターンとして「パターン１」が、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「９０～９８」の範囲には、保留変化パターンとして「パターン２」が、規定されている。

【４９３７】

ここで、各保留変化パターンの内容について説明をする。「パターン１」は、対象保留を獲得したことを示す保留図柄が表示されてから２秒後に表示態様が第１態様（特定表示態様）へと変化し、その対象保留に対応する特別図柄変動が実行されるまで継続して第１態様が標示される保留変化パターンである。

【４９３８】

「パターン２」は、対象保留を獲得したことを示す保留図柄が表示された後、次の特別図柄変動が開始されるタイミングで表示態様が第１態様（特定表示態様）へと変化し、その対象保留に対応する特別図柄変動が実行されるまで継続して第１態様が表示される保留変化パターンである。

【４９３９】

「パターン３」は、対象保留を獲得したことを示す保留図柄が表示された後、次の特別図柄変動が開始されるタイミングで表示態様が第１態様（特定表示態様）へと変化し、２回目の特別図柄変動（次々回の特別図柄変動）が開始されるタイミングで表示態様が第２態様（特殊表示態様）へと変化し、その対象保留に対応する特別図柄変動が実行されるまで継続して第２態様が標示される保留変化パターンである。

【４９４０】

「パターン４」は、次の特別図柄変動が開始されるタイミングで表示態様が第１態様（特定表示態様）へと変化し、２回目の特別図柄変動（次々回の特別図柄変動）が開始されるタイミングで表示態様が第１態様（特定表示態様）から、第３態様（通常表示態様）へと変化する保留変化パターンである。

【４９４１】

このように、選択される保留変化パターンに応じて、特殊図柄表示ゾーンが表示される期間を異ならせるように構成することで、遊技者に対して、特殊図柄表示ゾーンが表示される期間がどの程度継続するのかを分かり難くすることができる。よって、特殊図柄表示ゾーンが表示された直後から意欲的に特図保留を獲得しようと遊技を行わせることができる。

【４９４２】

＜第３実施形態における制御処理について＞

次に、図５５２から図５５７を参照して、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の内容について説明をする。本実施形態では、上述した第１実施形態に対して、保留球数コマンド受信処理（図５０８のＳ２２０８参照）に代えて保留球数コマンド処理（図５５２のＳ２２５８参照）を、入賞コマンド受信処理（図５１０のＳ２２１０参照）に代えて入賞コマンド受信処理３（図５５４のＳ２２６０参照）を、変動表示設定処理（図５１５のＳ２１１４参照）に代えて変動表示設定処理３（図５５６のＳ２１６４参照）を、液晶演出実行管理処理（図５０６のＳ２１１

０）に代えて液晶演出実行管理処理３（図５５７のＳ２１６０参照）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【４９４３】

まず、図５５２を参照して、保留球数コマンド処理３（Ｓ２２５８）の制御処理の内容について説明をする。図５５２は、保留球数コマンド処理３（Ｓ２２５８）の処理内容を示したフローチャートである。図５５２に示した通り、保留球数コマンド処理３（Ｓ２２５８）では、上述した保留球数コマンド受信処理（図５０８のＳ２２０８参照）に対して、保留態様設定処理（Ｓ２３５１）の処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【４９４４】

次に、図５５３を参照して、保留態様設定処理（Ｓ２３５１）の内容について説明をする。図５５３は、保留態様設定処理（Ｓ２３５１）の処理内容を示すためのフローチャートである。この保留態様設定処理（Ｓ２３５１）では、新たな保留図柄を表示する際に、今回表示する保留図柄が特殊図柄表示ゾーン（特殊表示ゾーン）内であるかを判別し、その判別結果に基づいた表示態様（演出態様）を決定するための処理が実行される。

【４９４５】

保留態様設定処理（Ｓ２３５１）が実行されると、まず、特殊保留演出実行中フラグ２２３ｂａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４００１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４００１：Ｙｅｓ）、次に、格納した値、即ち、保留球数コマンド処理３（図５５２のＳ２２５８参照）にて実行されるＳ２３０１の処理において特別図柄保留球数カウンタに格納された値（何個目の特図保留となるかを示すための情報）が、現在設定されている特殊表示ゾーン（特殊図柄表示ゾーン）に該当するかを判別する（Ｓ４００２）。

【４９４６】

Ｓ４００２の処理において、特殊表示ゾーン内であると判別した場合は（Ｓ４００２：Ｙｅｓ）、設定示唆演出として保留図柄の表示態様を決定するために、設定示唆演出選択テーブル２２２ｂを参照して今回の保留図柄表示に用いる演出パターン（演出態様）を決定し（Ｓ４００３）、決定した演出態様に対応する保留図柄の表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４００４）、本処理を終了する。

【４９４７】

次に、図５５４を参照して、入賞コマンド受信処理３（Ｓ２２６０）の処理内容について説明をする。図５５４は、入賞コマンド受信処理３（Ｓ２２６０）の処理内容を示すためのフローチャートである。この入賞コマンド受信処理３（Ｓ２２６０）では、上述した入賞コマンド受信処理（図５１０のＳ２２１０参照）に対して、変動演出以外の先読み演出を実行すると判別した場合に（Ｓ２５０８：Ｎｏ）、保留変化演出設定処理（図５５５のＳ２５６０）を実行するように構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【４９４８】

次に、図５５５を参照して、保留変化演出設定処理（Ｓ２５６０）の処理内容について説明をする。図５５５は、保留変化演出設定処理（Ｓ２５６０）の処理内容を示すためのフローチャートである。この保留変化演出設定処理（Ｓ２５６０）では、保留変化演出が実行される場合において、その保留変化パターン（変化シナリオ）を決定するための処理が実行される。

【４９４９】

保留変化演出設定処理（Ｓ２５６０）が実行されると、まず、保留変化演出選択テーブル２２２ｂａを参照して保留変化パターンを決定し（Ｓ４１０１）、決定した保留変化パターンを保留変化パターン格納エリア２２３ｂｂに格納し（Ｓ４１０２）、格納された保留変化パターンが特殊保留演出（特殊図柄表示ゾーンが表示される演出）を含むものであるかを判別する（Ｓ４１０３）。

【４９５０】
そして、特殊保留演出が含まれると判別した場合は（Ｓ４１０３：Ｙｅｓ）、特殊保留演出実行中フラグ２２３ｂａをオンに設定し（Ｓ４１０４）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１０３の処理において、特殊保留演出が含まれないと判別した場合は（Ｓ４１０３：Ｎｏ）、Ｓ４１０４の処理をスキップして本処理を終了する。
【４９５１】
次に、図５５６を参照して、変動表示設定処理３（Ｓ２１６４）の内容について説明をする。図５５６は、変動表示設定処理３（Ｓ２１６４）の処理内容を示すためのフローチャートである。この変動表示設定処理３（Ｓ２１６４）では、上述した変動表示設定処理（図５１５のＳ２１１４参照）に対して、特殊保留演出（図５４９参照）に関わる処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【４９５２】
変動表示設定処理３（Ｓ２１６４）が実行されると、まず、上述した変動表示設定処理（図５１５のＳ２１１４参照）と同一のＳ３００１～Ｓ３００３の処理を実行する。そして、Ｓ３００３の処理を終えると、次に、特殊保留演出実行中フラグ２２３ｂａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４２０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、今回の変動が、特殊保留演出の対象保留に係る変動であるかを判別し（Ｓ４２０２）、対象保留に係る変動であると判別した場合は（Ｓ４２０２：Ｙｅｓ）、特殊保留演出実行中フラグ２２３ｂａをオフに設定し（Ｓ４２０３）、以降、上述した変動表示設定処理（図５１５のＳ２１１４参照）と同一のＳ３００４～Ｓ３０１３の処理を実行し、本処理を終了する。
【４９５３】
一方、Ｓ４２０１の処理において、特殊保留演出実行中フラグ２２３ｂａがオンに設定されていない、即ち、特殊保留演出が実行されていないと判別した場合（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４２０２の処理において、特殊保留演出の対象保留に係らない変動、即ち、特殊保留演出の対象となる保留図柄に対応する特別図柄変動以外の特別図柄変動が実行されると判別した場合は（Ｓ４２０２：Ｎｏ）、Ｓ４２０３の処理をスキップして、上述した変動表示設定処理（図５１５のＳ２１１４参照）と同一のＳ３００４～Ｓ３０１３の処理を実行し、本処理を終了する。
【４９５４】
次に、図５５７を参照して、液晶演出実行管理処理３（Ｓ２１６０）の処理内容について説明をする。図５５７は、液晶演出実行管理処理３（Ｓ２１６０）の処理内容を示すためのフローチャートである。この液晶演出実行管理処理３（Ｓ２１６０）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５０６参照）にて１ミリ秒毎に実行される処理であって、実行中の演出の内容を定期的に更新するための処理が実行される。例えば、演出の進行内容を経過時間に基づいて可変させていくための演出シナリオを決定し、その演出シナリオに基づいて演出態様を可変させる場合には、液晶演出実行管理処理３（Ｓ２１６０）にて経過時間を特定し、特定した経過時間が演出シナリオに規定されている演出態様の可変タイミングと合致したと判別した場合に、演出態様を可変させるための表示用コマンドが設定される。
【４９５５】
＜第４実施形態について＞
次に、第４実施形態について説明をする。上述した第１実施形態では、設定されている遊技状態に応じて異なる変動パターンを選択するように変動パターン選択テーブル２２２ａを規定し、遊技状態に応じて、リーチ外れ演出が実行される割合を異ならせるように構成していた。そして、ＳＰタイム期間中においてリーチ外れ演出が実行された場合には、特典として設定示唆演出が実行されるように構成していた。そして、リーチ外れ演出が実行され難い遊技状態のほうが、変動演出として設定示唆演出を実行させ難くなるため、他の演出を用いて設定示唆演出を実行するように構成した。つまり、何れの遊技状態が設定

されている場合であっても、ＳＰタイム期間中において実行される設定示唆演出の回数が均等となるように構成していた。

【４９５６】

これに対して、本第４実施形態では、同一の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている状態においても、リーチ外れ演出が選択される割合を可変させることが可能に構成している。具体的には、遊技者が枠ボタン２２を操作することにより背景モードを変更可能に構成し、選択されている背景モードに応じて、同一の変動パターンが選択された場合であっても、リーチ演出（リーチ外れ演出）の実行頻度を異ならせるように構成している。

【４９５７】

このように、遊技者が選択した背景モードによってリーチ外れ演出の実行頻度を異ならせるように構成することで、リーチ演出が実行された場合における大当たり当選の期待度を異ならせることができる。よって、大当たり当選の有無に関わらずリーチ演出を見たい遊技者は、リーチ演出（リーチ外れ演出）の実行頻度が高い背景モードを選択し、リーチ演出の大当たり期待度を高めたい遊技者は、リーチ演出（リーチ外れ演出）の実行頻度が低い背景モードを選択することで所望の演出で遊技を行うことができる。

【４９５８】

また、上述した第１実施形態と同様に、ＳＰタイム期間中においてリーチ外れ演出が実行された場合には、設定示唆演出が実行されるように構成しているため、設定示唆演出の実行頻度についても遊技者が選択可能となる。よって、既に設定されている設定値を把握している遊技者は、他の遊技者（隣で遊技を行っている遊技者）に設定値を把握され難くするために設定示唆演出の実行頻度が低い背景モードを選択し、いち早く設定値を把握したい遊技者は、設定示唆演出の実行頻度が高い背景モードを選択することができる。

【４９５９】

さらに本実施形態では、リーチ演出の実行頻度が低い状態（リーチ外れ演出が実行され難い状態）では、設定示唆演出として、現在設定されている設定値を遊技者が予測し易い演出態様（強示唆態様）が選択され易くなるように構成し、リーチ演出の実行頻度が高い状態（リーチ外れ演出が実行され易い状態）では、設定示唆演出として、現在設定されている設定値を遊技者が予測し難い演出態様（弱示唆態様）が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、設定示唆演出が実行され易いが弱示唆態様が選択され易い遊技と、設定示唆演出が実行され難いが強示唆態様が選択され易い遊技と、を遊技者に選択させることが可能となる。

【４９６０】

つまり、本実施形態では、設定示唆演出の実行回数を均一化させるのでは無く、実行される設定示唆演出によって遊技者が獲得する設定値を予測するための情報量を均一化させるという技術思想の基、為された発明となる。

【４９６１】

さらに、本技術思想に基づく発明として、実現頻度が低い遊技状況が発生するほど、強示唆態様が選択され易くすると良く、例えば、１回のＳＰタイム期間中に複数回の大当たり遊技が実行された場合に、強示唆態様が選択され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、よりレアな遊技状況を創出させることにより、設定値を予測し易い情報を付与することが可能となるため、遊技者に対して様々な遊技状況を創出させようと工夫をしながら遊技を行わせることができる。

【４９６２】

＜第４実施形態における電気的構成について＞

まず、図５５８及び図５５９を参照して、本実施形態における電気的構成について説明をする。本第４実施形態におけるパチンコ機１０は、上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外の構成、即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成や

、表示制御装置１１３の各電気的構成の内容については同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【４９６３】

図５５８（ａ）は、本第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図５５８（ａ）に示した通り、本実施形態のＲＯＭ２２２は、上述した第１実施形態のＲＯＭ２２２に対して、変動パターン選択テーブル２２２ａに代えて変動パターン選択４テーブル２２２ｃａを設け、新たに終了時態様選択テーブル２２２ｃｂを追加した点で相違しており、それ以外が同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【４９６４】

変動パターン選択４テーブル２２２ｃａは、上述した変動パターン選択テーブル２２２ａと同様に、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、実行させる変動演出の演出パターンを選択する際に参照されるデータテーブルである。上述した第１実施形態では、その詳細な説明を省略したが、受信した変動パターンを示す情報や、現在の遊技状態や、取得した演出カウンタ２２３ｇの値とに対応させて各種変動演出の演出パターンが規定されている。

【４９６５】

ここで、図５５９を参照して、変動パターン選択４テーブル２２２ｃａの詳細な内容について説明をする。図５５９は、変動パターン選択４テーブル２２２ｃａに規定されている内容のうち、特徴的な規定内容を模式的に示した図である。なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態のパチンコ機１０は、複数種類のリーチ演出を実行可能に構成しており、変動パターン選択４テーブル２２２ｃａには、受信した変動パターンコマンドに対応しさせて各種リーチ演出の種別が規定されている。

【４９６６】

図５５９に示した通り、変動パターン選択４テーブル２２２ｃａには、現在の遊技状態（特別図柄、及び普通図柄の確率状態に加え、選択されている背景モードに応じた遊技状態）と、主制御装置１１０から受信した変動パターン種別と、取得した演出カウンタ２２３ｇの値とに対応させて各種変動演出パターンが規定されている。

【４９６７】

具体的には、遊技状態が「通常１」、即ち、遊技状態が通常状態であって、背景モードが「砂浜ステージ」であって、受信した変動パターンが「当たり各種」、即ち、主制御装置１１０の変動パターン選択テーブル２０２ｂを参照して選択された変動パターンが当たり変動Ａ～当たり変動Ｃである場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値に関わらず（取得し得る演出カウンタ２２３ｇの全範囲に対して）、変動演出として「各種当たり」が規定されている。

【４９６８】

図５５９では詳細な図示は省略しているが、実際には、受信した変動パターンが示す変動時間の長さと、取得した演出カウンタ２２３ｇの値と、に対応させて複数種類の変動演出（リーチ演出）のうち、何れかの変動演出（リーチ演出）が規定されている。なお、特別図柄の当たり当選に対応する変動パターンを受信した場合には、変動演出の結果が大当たり当選を示す結果となるため、リーチ外れ演出が実行されることが無い。

【４９６９】

次に、遊技状態が「通常１」、即ち、遊技状態が通常状態であって、背景モードが「砂浜ステージ」であって、受信した変動パターンが「外れ変動Ａ」、即ち、主制御装置１１０の通常用変動パターンテーブル２０２ｂ１を参照して選択された変動パターンが外れ変動Ａ（変動時間５秒）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値に関わらず（取得し得る演出カウンタ２２３ｇの全範囲に対して）、変動演出として「短外れ」が規定されている。この「短外れ」が選択された場合には、リーチ演出が実行されること無く、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための表示態様で第３図柄が停止表示される変動演出が実行される。

【４９７０】
遊技状態が「通常１」、即ち、遊技状態が通常状態であって、背景モードが「砂浜ステージ」であって、受信した変動パターンが「外れ変動Ｂ」、即ち、主制御装置１１０の通常用変動パターンテーブル２０２ｂ１を参照して選択された変動パターンが外れ変動Ｂ（変動時間２０秒）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「０～４９」の範囲に対して、変動演出として「中外れ」が規定され、「５０～９８」の範囲に対して、変動演出として「リーチ外れ」が規定されている。「中外れ」が選択された場合には、変動演出としてリーチ演出が実行されるか否かを煽る演出が実行された後に、リーチ演出が実行されること無く、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための表示態様で第３図柄が停止表示される変動演出が実行される。

【４９７１】
ここで、「中外れ」に対応する変動演出の具体例としては、第３図柄が外れを示す表示態様（大当たり当選を示す表示態様以外）で仮停止した後に、再度、第３図柄を変動させる疑似変動演出を実行することでリーチ演出が実行されることを遊技者に期待させる変動演出や、変動表示中の第３図柄の変動速度を一時的に低速にすることで、上述した短外れに対応する変動演出よりも、リーチ演出が実行される（リーチ演出が実行されることになる組合せで第３図柄の一部を停止表示させる）期待度を高めた変動演出がある。

【４９７２】
このような「中外れ」の変動演出に対応する演出態様は、何れもリーチ外れ演出やリーチ当たり演出においても途中まで同様の演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、中外れの変動演出が実行されている場合において、遊技者に対して実行されている変動演出が「中外れ」、「リーチ外れ」、「リーチ当たり」の何れに基づいて実行された変動演出であるかを分かり難くすることができる。

【４９７３】
また、「リーチ外れ」に対応する変動演出の具体例としては、第３図柄が外れを示す表示態様（大当たり当選を示す表示態様以外）で仮停止した後に、再度、第３図柄を変動させる疑似変動演出を実行することでリーチ演出が実行されることを遊技者に期待させた後に、リーチ演出が実行される変動演出や、変動表示中の第３図柄の変動速度を一時的に低速にすることで、上述した短外れに対応する変動演出よりも、リーチ演出が実行される（リーチ演出が実行されることになる組合せで第３図柄の一部を停止表示させる）期待度を高めた後にリーチ演出を実行する変動演出がある。

【４９７４】
そして、遊技状態が「通常１」、即ち、遊技状態が通常状態であって、背景モードが「砂浜ステージ」であって、受信した変動パターンが「外れ変動Ｃ」、即ち、主制御装置１１０の通常用変動パターンテーブル２０２ｂ１を参照して選択された変動パターンが外れ変動Ｃ（変動時間６０秒）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値に関わらず、変動演出として「リーチ外れ」が規定されている。つまり、外れ変動Ｃが選択された場合には、必ずリーチ外れの変動演出が実行されるように構成している。

【４９７５】
一方、遊技状態が「通常２」、即ち、遊技状態が通常状態であって、背景モードが「深海ステージ」であって、受信した変動パターンが「当たり各種」である場合、即ち、主制御装置１１０の変動パターン選択テーブル２０２ｂを参照して選択された変動パターンが当たり変動Ａ～当たり変動Ｃである場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値に関わらず（取得し得る演出カウンタ２２３ｇの全範囲に対して）、変動演出として「各種当たり」が規定されている。なお、変動演出として「各種当たり」が選択された場合に実行される変動演出の内容については、上述した通常１の場合と同様であるため、その詳細な説明を省略する。

【４９７６】
遊技状態が「通常２」、即ち、遊技状態が通常状態であって、背景モードが「深海ステージ」であって、受信した変動パターンが「外れ変動Ａ」、即ち、主制御装置１１０の通

常用変動パターンテーブル２０２ｂ１を参照して選択された変動パターンが外れ変動Ａ（変動時間５秒）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「０～４９」の範囲に対して、変動演出として「短外れ」が規定され、「５０～９８」の範囲に対して、変動演出として「リーチ外れ」が規定されている。

【４９７７】

この、外れ変動Ａに対して実行されるリーチ外れ演出は、第３図柄変動が実行された直後（２秒後）にリーチ演出が実行され、その２秒後にリーチ外れを示す表示態様で第３図柄が停止表示される変動演出が実行される。つまり、遊技者に対して大当たり当選するか否かを煽ることで演出効果を高める目的では無く、リーチ外れ演出の実行頻度を高めることを目的とした変動演出が実行される。なお、このように短時間でリーチ演出（リーチ外れ演出）を実行する場合には、例えば、変動演出が実行される場合に、３つの第３図柄のうち、１つの第３図柄を停止表示させたまま、他の１つの第３図柄を停止表示させたままの第３図柄と同一の表示態様で即座に停止表示させることで短時間でリーチ状態となるように構成すると良い。このように、全ての第３図柄を変動表示させること無くリーチ状態を創出するように構成することで、遊技者に分かり易い演出態様でリーチ状態を短時間で創出することができる。なお、この場合、変動表示されない第３図柄に対して、変動表示されないこと（停止表示されたままであること）を遊技者に報知するための報知態様として、例えば「ＬＯＣＫ」の文字が付されたアイコンを付加すると良い。これにより、変動表示されることの無い第３図柄が存在することを遊技者に分かり易く報知することができる。

【４９７８】

遊技状態が「通常２」、即ち、遊技状態が通常状態であって、背景モードが「深海ステージ」であって、受信した変動パターンが「外れ変動Ｂ」、即ち、主制御装置１１０の通常用変動パターンテーブル２０２ｂ１を参照して選択された変動パターンが外れ変動Ｂ（変動時間２０秒）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値が「０～９」の範囲に対して、変動演出として「中外れ」が規定され、「１０～９８」の範囲に対して、変動演出として「リーチ外れ」が規定されている。そして、受信した変動パターンが「外れ変動Ｃ」、即ち、変動時間が６０秒である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値に関わらず、変動演出として「リーチ外れ」が規定されている。つまり、外れ変動Ｃが選択された場合には、必ずリーチ外れの変動演出が実行されるように構成している。

【４９７９】

以上、説明をした通り、本実施形態では、通常状態が設定されている場合において、選択されている背景モードに応じてリーチ外れ演出が実行される頻度を異ならせている。具体的には、背景モードとして「砂浜ステージ」が選択されている場合（通常１の場合）よりも、「深海ステージ」が選択されている場合（通常２の場合）のほうが、リーチ外れ演出が実行され易くなるように構成している。よって、同一の遊技状態（通常状態）が設定されている場合においてもリーチ外れ演出、ひいてはリーチ演出の実行頻度を異ならせることができるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

【４９８０】

なお、本実施形態では、遊技者が枠ボタン２２を操作することにより、背景モードを変更可能に構成し、設定された背景モードに応じてリーチ演出（リーチ外れ演出）の実行頻度を異ならせているが、リーチ演出（リーチ外れ演出）の実行頻度を異ならせるための構成はこれに限られるものでは無く、例えば、遊技状態が変更されること無く実行される特別図柄抽選の回数が所定回数（例えば、５０回）に到達した場合に背景モードが切り替わるように構成しても良いし、計時装置２９２により計時される時刻が所定時刻（例えば、午後１時）となった場合に背景モードが切り替わるように構成しても良いし、大当たり遊技終了後に特定の遊技状態（例えば、確変状態）が設定される大当たり種別を複数有する場合には、大当たり遊技終了後に特定の遊技状態が設定される複数の大当たり種別のうち、第１大当たり種別が設定された場合と、第２大当たり種別が設定された場合と、で特定の遊技状態が設定された場合に異なる背景モードが設定されるように構成しても良い。

【４９８１】
このように、遊技者が任意に背景モードを選択できない仕様であったとしても、遊技者に対してリーチ演出の実行頻度を異ならせた遊技を実行させることができるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。
【４９８２】
次に、遊技状態が時短状態、或いは確変状態である場合には、背景モードに関わらず、同一の変動演出が実行されるように変動演出が規定されており、遊技状態が「時短・確変」、即ち、遊技状態が時短状態、或いは確変状態であって、受信した変動パターンが「当たり各種」である場合、即ち、主制御装置１１０の時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２を参照して選択された変動パターンが当たり変動Ａ、当たり変動Ｂである場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値に関わらず（取得し得る演出カウンタ２２３ｇの全範囲に対して）、変動演出として「各種当たり」が規定されている。なお、変動演出として「各種当たり」が選択された場合に実行される変動演出の内容については、上述した通常１の場合と同様であるため、その詳細な説明を省略する。
【４９８３】
また、受信した変動パターンが「外れ変動Ｄ」である場合、即ち、主制御装置１１０の時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２を参照して選択された変動パターンが外れ変動Ｄ（変動時間３秒）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値に関わらず（取得し得る演出カウンタ２２３ｇの全範囲に対して）、変動演出として「短外れ」が規定されている。つまり、変動時間が３秒と短い変動パターンではリーチ演出が実行されること無く、外れを示す第３図柄が停止表示される変動演出が実行される。
【４９８４】
受信した変動パターンが「外れ変動Ｂ，Ｃ」である場合、即ち、主制御装置１１０の時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２を参照して選択された変動パターンが外れ変動Ｂ（変動時間２０秒）、或いは、外れ変動Ｃ（変動時間６０秒）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値に関わらず（取得し得る演出カウンタ２２３ｇの全範囲に対して）、変動演出として「リーチ外れ」が規定されている。
【４９８５】
さらに、遊技状態が確変状態であって、高速変動モードである場合には、背景モードに関わらず、同一の変動演出が実行されるように変動演出が規定されており、遊技状態が「確変高速変動期間」、即ち、遊技状態が確変状態、且つ、高速変動モードであって、受信した変動パターンが「当たり各種」である場合、即ち、主制御装置１１０の高速変動用変動パターンテーブル２０２ｂ３を参照して選択された変動パターンが短当たり変動Ａ、短当たり変動Ｂである場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値に関わらず（取得し得る演出カウンタ２２３ｇの全範囲に対して）、変動演出として「各種当たり」が規定されている。なお、変動演出として「各種当たり」が選択された場合に実行される変動演出の内容については、上述した通常１の場合と同様であるため、その詳細な説明を省略する。
【４９８６】
また、受信した変動パターンが「外れ各種」である場合、即ち、主制御装置１１０の高速変動用変動パターンテーブル２０２ｂ３を参照して選択された変動パターンが短外れ変動Ａ（変動時間１．５秒）、短外れ変動Ｂ（変動時間６秒）である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｇの値に関わらず（取得し得る演出カウンタ２２３ｇの全範囲に対して）、変動演出として「短外れ」が規定されている。つまり、高速変動モード中はリーチ外れ演出が実行されること無く、リーチ演出が実行された時点で大当たり当選していることが報知されることになる。
【４９８７】
以上、説明をした通り、本実施形態では、主制御装置１１０の制御処理において選択された変動パターンに対応する変動演出を実行する場合において、遊技状態（現在設定されている遊技状態や背景モード）に基づいて異なる変動演出が決定され得るように構成し、遊技状態に応じてリーチ演出（リーチ外れ演出）の実行頻度を異ならせるように構成して

いる。
【４９８８】
そして、遊技状態としては、通常状態が最もリーチ演出（リーチ外れ演出）の実行頻度、即ち、所定回数の特別図柄抽選が実行された場合にその抽選結果を示すための変動演出の演出態様としてリーチ演出が実行される頻度が最も高くなり、次いで、時短状態、確変状態の順でリーチ演出の実行頻度が低くなるように構成している。さらに、確変状態が設定されている場合のうち、高速変動モード中においてはリーチ外れ演出が実行されないように構成している。このように構成することで、各遊技状態におけるリーチ外れ演出の実行頻度を明確に規定することができる。
【４９８９】
図５５８（ａ）に戻り説明を続ける。終了時態様選択テーブル２２２ｃｂは、期間演出（ＳＰタイム演出）の終了時に実行される設定示唆演出の演出内容（示唆態様）を決定する際に参照されるデータテーブルであって、期間演出の開始タイミングにおける遊技状態と、期間演出の終了タイミングにおける遊技状態と、に対応させて異なる示唆態様が規定されている。
【４９９０】
本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、期間演出が実行されている場合には、期間演出が実行されていない場合よりも、変動演出に基づいて設定示唆演出が実行され易くなるように構成している。より具体的には、期間演出中に実行される特別図柄抽選の実行回数やリーチ演出の実行回数に基づいて設定示唆演出を実行したり、リーチ外れ演出が実行された場合に設定示唆演出を実行したりするように構成している。
【４９９１】
つまり、期間演出（ＳＰタイム演出）が実行されるＳＰタイム期間は、遊技者に対して設定値を予測させるための情報が多く提供されるため、遊技者に有利な特典（設定示唆情報）が付与され易くなる特典期間となる。しかしながら、このＳＰタイム期間は、計時装置２９２による計時結果に基づいて設定される期間であり、実際の遊技内容に関わらず設定されるものであるため、例えば、大当たり遊技中にＳＰタイム期間が設定されたり、リーチ外れ演出が実行され難い遊技状態（高速変動モード）中にＳＰタイム期間が設定されたりする場合がある。
【４９９２】
このように、ＳＰタイム期間が設定された場合であっても、そのＳＰタイム期間中における遊技状況によって、設定示唆演出の実行頻度が異なってしまうため遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
【４９９３】
これに対して本第４実施形態では、ＳＰタイム期間の終了タイミングにおいて設定値を示唆する演出態様で演出（期間演出終了時演出）を実行可能に構成し、期間演出終了時演出の演出態様を、ＳＰタイム期間が設定された時点における遊技状態（特別図柄の確率状態、普通図柄の確率状態、背景モード、大当たり遊技中か否かによって特定される遊技の状態）と、ＳＰタイム期間が終了した時点における遊技状態とに基づいて決定するように構成している。
【４９９４】
具体的には、ＳＰタイム期間中が変動演出に基づく設定示唆演出が実行され難い遊技状態である場合のほうが、変動演出に基づく設定示唆演出が実行され易い遊技状態である場合よりも期間演出終了時演出中に設定値を予測し易い態様（強示唆態様）で設定示唆演出が実行され易くなるように構成している。つまり、設定示唆演出が実行され難い状況でＳＰタイム期間中の遊技が実行された場合には、ＳＰタイム期間の終了タイミングにおいて、強示唆態様の設定示唆演出が実行され易くなる。このように構成することで、遊技状態に関わらず、ＳＰタイム期間中に遊技を行った遊技者に対して設定値を予測するための情報（設定推測要素）を均等に付与することができる。よって、どのような遊技状態でＳＰタイム期間が設定された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制

することができる。
【４９９５】
ここで、図５６０を参照して、終了時態様選択テーブル２２２ｃｂの内容について説明をする。図５６０は終了時態様選択テーブル２２２ｃｂに規定されている内容を模式的に示した図である。この終了時態様選択テーブル２２２ｃｂは、ＳＰタイム期間（ＳＰタイム演出）の終了画面にて実行される設定示唆演出の示唆態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定値の予測し易さに応じた５段階の示唆態様（最低示唆態様、低示唆態様、中示唆態様、高示唆態様、最高示唆態様）が、ＳＰ期間開始時の遊技状態と、ＳＰタイム期間終了時の遊技状態との組合せに対応させて選択されるように規定されている。
【４９９６】
具体的には、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「通常１」で、終了時の遊技状態が「通常１」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「低示唆態様」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「通常１」で、終了時の遊技状態が「通常２」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「低示唆態様」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「通常１」で、終了時の遊技状態が「時短・確変」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「中示唆態様」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「通常１」で、終了時の遊技状態が「高速変動」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「高示唆態様」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「通常１」で、終了時の遊技状態が「大当たり中」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「高示唆態様」がそれぞれ選択されるように規定している。
【４９９７】
ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「通常２」で、終了時の遊技状態が「通常１」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「低示唆態様」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「通常２」で、終了時の遊技状態が「通常２」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「最低示唆態様」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「通常２」で、終了時の遊技状態が「時短・確変」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「中示唆態様」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「通常２」で、終了時の遊技状態が「高速変動」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「高示唆態様」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「通常２」で、終了時の遊技状態が「大当たり中」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「高示唆態様」がそれぞれ選択されるように規定している。
【４９９８】
また、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「時短・確変」で、終了時の遊技状態が「通常１、通常２」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「中示唆態様」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「時短・確変」で、終了時の遊技状態が「時短・確変」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「高示唆態様」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「時短・確変」で、終了時の遊技状態が「高速変動」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「最高示唆態様」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「時短・確変」で、終了時の遊技状態が「大当たり中」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「最高示唆態様」がそれぞれ選択されるように規定している。

【４９９９】
ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「高速変動」で、終了時の遊技状態が「高速変動」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「最高示唆態様」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「高速変動」で、終了時の遊技状態が「大当たり中」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「最高示唆態様」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「高速変動」で、終了時の遊技状態が「高速変動、大当たり中以外」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「高示唆態様」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「大当たり中」で、終了時の遊技状態が「大当たり中」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「確定報知」が、ＳＰタイム期間開始時の遊技状態が「大当たり中」で、終了時の遊技状態が「大当たり中以外」である場合には、ＳＰタイム期間の終了時に実行される設定示唆演出の示唆態様（設定示唆態様）として「高示唆態様」がそれぞれ選択されるように規定している。
【５０００】
＜第４実施形態における制御処理について＞
次に、図５６１、及び図５６２を参照して、本第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第４実施形態では、上述した第１実施形態に対して、経過時間確認処理（図５２１のＳ２１１１参照）に代えて経過時間確認処理４（図５６１のＳ２１７１参照）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【５００１】
まず、図５６１を参照して、経過時間確認処理４（Ｓ２１７１）の内容について説明をする。図５６１は、経過時間確認処理４（Ｓ２１７１）の処理内容を示すためのフローチャートである。この経過時間確認処理４（Ｓ２１７１）は、上述した経過時間確認処理（図５２１のＳ２１１１参照）に対して、期間演出（ＳＰタイム演出）の終了時に表示される終了画面の表示態様を設定するための処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【５００２】
図５６１に示した通り、経過時間確認処理４（Ｓ２１７１）が実行されると、上述した経過時間確認処理（図５２１のＳ２１１１参照）と同一のＳ３６０１～Ｓ３６０７の処理が実行され、Ｓ３６０７の処理を終えると、次に、現在の遊技状態を遊技状態格納エリア２２３ｃａに格納し（Ｓ３６７１）、本処理を終了する。このＳ３６７１の処理では、現在の遊技状態、即ち、期間演出が実行されるＳＰ期間（ＳＰタイム期間）の開始タイミングにて設定されている遊技状態として、特別図柄の確率状態、普通図柄の確率状態に加え、選択中の背景モードの種別（砂浜ステージ、深海ステージ）を示す情報と、高速変動モード中であるか否かを示す情報と、大当たり遊技中であることを示す情報と、を含む遊技状態情報が遊技状態格納エリア２２３ｃａに格納される。ここで遊技状態格納エリア２２３ｃａに格納された遊技状態情報は、期間演出終了時に表示される終了画面の表示態様を決定する際に参照される。
【５００３】
また、Ｓ３６０４の処理において、現在の演出期間がＳＰ期間（ＳＰタイム期間）では無いと判別した場合は（Ｓ３６０４：Ｎｏ）、次に、特化モード中フラグ２２３ｗがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３６０８）、特化モード中フラグ２２３ｗがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３６０８：Ｎｏ）、期間演出中フラグ２２３ｐがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３６０９）。
【５００４】
Ｓ３６０９の処理において、期間演出中フラグ２２３ｐがオンに設定されている、即ち

、現在がＳＰ期間（ＳＰタイム期間）が終了したタイミングであって、ＳＰタイム演出が実行中であることを示す期間演出中フラグ２２３ｐがオンのままの状態（期間演出の終了を設定するタイミング）であると判別した場合には（Ｓ３６０９：Ｙｅｓ）、次いで、特別図柄変動が実行されている状態であるかを判別し（Ｓ３６１０）、特別図柄変動中であると判別した場合には（Ｓ３６１０：Ｙｅｓ）、上述した経過時間確認処理（図５２１のＳ２１１１参照）と同一のＳ３６１１の処理を実行し、本処理を終了する。詳細な説明は省略するが、Ｓ３６１１の処理では、ＳＰタイム期間（ＳＰ期間）の終了タイミングにおいて実行されている特別図柄変動の残変動時間（ＳＰタイム期間の終了時点から実行中の特別図柄変動が停止表示されるまでの期間）に応じて、その残変動時間中に実行させる演出態様を決定するための処理が実行される。

【５００５】

一方、Ｓ３６１０の処理において特図変動中では無いと判別した場合は（Ｓ３６１０：Ｎｏ）、次に、終了画面設定処理を実行し（Ｓ３６７２）、期間演出中フラグ２２３ｐをオフに設定し（Ｓ３６１２）、第３図柄表示装置８１の表示画面の背景画像種別を、ＳＰタイム期間を示す背景画像から通常演出期間を示す背景画像へと切り替えるための背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ３６１３）、次いで、上述した経過時間確認処理（図５２１のＳ２１１１参照）と同一のＳ３６１４，Ｓ３６１５の処理を実行し、本処理を終了する。

【５００６】

次に、図５６２を参照して、終了画面設定処理（Ｓ３６７２）の内容について説明をする。図５６２は、終了画面設定処理（Ｓ３６７２）の処理内容を示すためのフローチャートである。この終了画面設定処理（Ｓ３６７２）は、上述した経過時間確認処理４（図５６１のＳ２１７１参照）において、期間演出（ＳＰタイム演出）を終了させるための条件（ＳＰタイム期間が終了し、特図変動演出が停止表示されている）が成立した場合に実行されるものであって、ＳＰタイム演出の終了画面に表示される表示態様として、ＳＰタイム期間中における遊技状態（遊技状況）に応じて異なる表示態様を決定するための処理が実行される。

【５００７】

終了画面設定処理（Ｓ３６７２）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア２２３ｃａから期間演出開始時の遊技状態、即ち、経過時間確認処理４（図５６１のＳ２１７１参照）にて実行されるＳ３６７１の処理にて格納された遊技状態と、現時点における遊技状態と、を読み出し（Ｓ４４０１）、Ｓ４４０１の処理にて読み出した各遊技状態（期間演出開始時の遊技状態と、期間演出終了時の遊技状態）に基づいて終了時態様選択テーブル２２２ｃｂを参照して、期間演出終了画面に表示する設定示唆態様を決定する（Ｓ４４０２）。

【５００８】

そして、決定した設定示唆態様と、現在の遊技状態とに対応する表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０３）、本処理を終了する。

【５００９】

なお、上述した各実施形態では、リーチ外れ演出の実行頻度を可変させることにより、設定示唆演出の実行頻度を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、リーチ外れ演出の実行頻度を変えること無く、リーチ外れ演出が選択された場合において設定示唆演出を実行する頻度を可変可能に構成しても良い。

【５０１０】

この場合、リーチ外れ演出中に設定示唆演出が実行されるか否かを遊技者に煽るための示唆予告演出を実行し、示唆予告演出の演出結果に基づいて設定示唆演出が実行されるか否かを遊技者に報知するように構成すると良い。これにより、設定示唆演出が実行されないリーチ外れ演出が実行された場合であっても、示唆予告演出が実行されることにより、最後まで設定示唆演出が実行されることを期待させることができるため実行される演出に興味を持たせることができる。

【５０１１】
さらに、示唆予告演出を実行する場合には、その演出結果として、リーチ外れ演出がリーチ当たり演出へと切り替わる復活態様も実行され得るように構成すると良く、例えば、リーチ外れ演出の演出結果として、第３図柄を大当たり当選とは異なる組合せで停止表示させた後に、示唆予告演出を実行し、示唆予告演出として第１演出が実行された場合には、設定示唆演出が実行され、第２演出が実行された場合には、設定示唆演出が実行されずそのまま変動演出が終了し、第３演出が実行された場合には、外れ停止している第３図柄を再変動させ大当たり当選を示す表示態様で第３図柄を停止表示させるように構成すると良い。
【５０１２】
このように構成することで、示唆予告演出が実行された場合に、設定示唆演出の有無だけでは無く、大当たり当選に対しても期待を持たせることができ、演出効果を高めることができる。
【５０１３】
＜第５実施形態＞
次に、図５６３から図５６５を参照して、第５実施形態について説明をする。本第５実施形態は、上述した第１実施形態に対して、パチンコ機１０への電源投入時に実行される各種処理（各種立ち上げ処理）の処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。
【５０１４】
上述した第１実施形態では、パチンコ機１０に電源が投入されると、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４といった各種制御装置が起動し、主制御装置１１０にて実行される立ち上げ処理（図４９８参照）にて設定される立ち上げコマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力され、音声ランプ制御装置１１３にて立ち上げコマンドを受信した場合に、音声ランプ制御装置１１３にて立ち上げ処理が開始されるように構成していた。
【５０１５】
つまり、音声ランプ制御装置１１３にて実行される立ち上げ処理の実行タイミングを、電源投入時では無く、主制御装置１１０から立ち上げコマンドを受信したタイミングとするように構成していた。これにより、主制御装置１１０の立ち上げ処理の実行期間と音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理の実行期間とに一定の関連性を持たせることができ、例えば、主制御装置１１０の故障により立ち上げ処理が実行されない事態が発生した場合に、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理のみ実行されてしまうことを抑制することができるものであった。
【５０１６】
また、主制御装置１１０から出力される立ち上げコマンドを受信しない限り音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理を進行させることができないため、例えば、悪意のある遊技者が正規の主制御装置１１０に代えて非正規の主制御装置を取り付けて不正遊技を行う場合において、パチンコ機１０を動作させるために必要な情報（コマンド）の数を増加させることで不正遊技を行われ難くすることができるものであった。
【５０１７】
これに対して、本実施形態では、パチンコ機１０に電源が投入されると、電源装置１１５から各種制御装置に対して一斉に所定の電力が供給されるように構成し、電源装置１１５から供給された所定の電力を各種制御装置が受け取った際に、立ち上げ処理が実行されるように構成している。つまり、電源装置１１５から各種制御装置への電力供給タイミングに基づいて、各種制御装置にて実行される立ち上げ処理の実行タイミングに一定の関連性を持たせることができるように構成している。
【５０１８】
このように構成することで、主制御装置１１０から立ち上げコマンドを音声ランプ制御装置１１３へと出力するための処理を省略することができ、主制御装置１１０における制

御処理を簡素化することができる。
【５０１９】
なお、電源投入されてから電源装置１１５により所定電力が供給されるまでは、電源が投入されてから所定電圧（例えば、直列５Ｖ）へと電圧が上昇し、安定するまでの起動期間を要する必要がある。そして、所定電力が供給された場合に、リセット信号も合わせて出力される（立ち上げ後、最初に所定電力が供給された場合に処理内容がリセットされる）ように構成している。これにより、所定電力が供給されるまでの起動期間中において微量な電力が各種制御装置へと出力され、立ち上げ処理等の制御処理が実行されてしまうという不具合が発生した場合であっても、その不具合を確実に解消することができる。
【５０２０】
さらに、本第５実施形態では、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１のブート処理が完了したことを示すためのブート完了コマンドを受信したかを判別する処理を実行するように構成し、立ち上げ処理中にブート完了コマンドを受信した場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理が完了するよりも前に、第３図柄表示装置８１のブート処理が完了している場合には、枠ボタン２２に対する操作を無効にする操作無効期間を設定するための処理（操作無効タイマ２２３ｓをセットする処理）をスキップするように構成している。
【５０２１】
このように構成することで、例えば、設定変更操作に時間を費やしたことにより、パチンコ機１０に電源が投入されてから音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理が終了するまでの時間が長くなった場合（第３図柄表示装置８１のブート処理が終了するまでの期間よりも長くなった場合）における音声ランプ制御装置１１３の制御処理の負荷を軽減することができる。
【５０２２】
＜第５実施形態における主制御装置１１０の制御処理について＞
ここで、図５６３を参照して、本第５実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２１１にて実行される処理の内容について説明をする。本第５実施形態では、上述した第１実施形態に対して、立ち上げ処理の一部内容を変更した処理が実行され、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【５０２３】
図５６３は本第５実施形態における主制御装置１１０の立ち上げ処理の処理内容を示すためのフローチャートである。図５６３に示した通り、立ち上げ処理が実行されると、初期設定処理（Ｓ９５１）が実行され、それ以外は上述した第１実施形態と同一の処理（Ｓ９０２～Ｓ９１７）が実行される。
【５０２４】
ここで、Ｓ９５１の処理は、上述した初期設定処理（Ｓ９０１）に対して、音声ランプ制御装置１１３へと出力するための立ち上げコマンドを設定するための処理が実行されない点で相違している。よって、本第５実施形態では、主制御装置１１０の立ち上げ処理が実行されたことを示す情報が音声ランプ制御装置１１３へと出力されることが無い。よって、主制御装置１１０にて実行される制御処理の処理負荷を軽減することができる。
【５０２５】
＜第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞
次に、図５６４及び図５６５を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理の内容について説明をする。本第５実施形態では、上述した第１実施形態に対して、立ち上げ処理（図５０３参照）に代えて立ち上げ処理（図５６４参照）を実行する点と、立ち上げ処理（図５６４参照）において実行される待機処理（図５０５のＳ２０１２参照）に代えて、待機処理５（図５６５のＳ２０５１参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【５０２６】
図５６４に示した通り、立ち上げ処理が実行されると、まず待機処理５を実行し（Ｓ２０５１）、その後、上述した立ち上げ処理（図５０３参照）と同一のＳ２００２～Ｓ２０１４の処理を実行し、本処理終了を終了する。
【５０２７】
次に、図５６５を参照して、待機処理５の（Ｓ２０５１）の処理内容について説明をする、図５６５は、待機処理５（Ｓ２０５１）の処理内容を示すためのフローチャートである。この待機処理５（Ｓ２０５１）は、上述した第１実施形態の待機処理（図５０５のＳ２０１２参照）に対して、ブート完了コマンドの受信に関する処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【５０２８】
待機処理５（Ｓ２０５１）が実行されると、まず、上述した第１実施形態の待機処理（図５０５のＳ２０１２参照）と同一のＳ２０７１～Ｓ２０７７の処理を実行し、その後、表示制御装置１１４から出力されるブート完了コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２０９１）。Ｓ２０９１の処理において、ブート完了コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ２０９１：Ｙｅｓ）、ボタン操作が有効であることを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２０９２）、メイン処理へ移行する。一方、Ｓ２０９１の処理において、ブート完了コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２０９１：Ｎｏ）、上述した第１実施形態の待機処理（図５０５のＳ２０１２参照）と同一のＳ２０７８の処理を実行し、メイン処理へと移行する。
【５０２９】
以上、説明をした通り、本第５実施形態では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される立ち上げ処理（図５６４参照）において、ブート完了コマンドを受信したことを判別可能な処理を実行するように構成しているため、音声ランプ制御装置１１３の立ち上がり処理が完了するよりも前に、第３図柄表示装置８１のブート処理が完了している場合には、操作無効タイマ２２３ｓをセットする処理を排除することができる。よって、パチンコ機１０を立ち上げるための処理の簡素化することができる。また、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理のほうが、第３図柄表示装置８１のブート処理よりも先に完了した場合には、上述した第１実施形態と同様に操作無効タイマ２２３ｓをセットするように構成しているため、第３図柄表示装置８１のブート処理が完了するよりも前に操作手段（枠ボタン２２）への操作が有効に判別されることを禁止することができる。
【５０３０】
なお、本実施形態では、操作無効タイマ２２３ｓに対して所定期間（５秒）を示すための値をセットすることにより、操作手段（枠ボタン２２）への操作が有効に判別されることを禁止する期間を設定するように構成している。そして、操作無効タイマ２２３ｓにセットされる値として、第３図柄表示装置８１のブート処理が完了するのに要する期間よりも長い期間をセットするように構成している。
【５０３１】
このように構成することで、操作無効タイマ２２３ｓにセットされている値が０に更新されるまでの間は無条件で操作手段（枠ボタン２２）への操作が無効となるように制御を行えば良く、パチンコ機１０を立ち上げるための処理の簡素化することができる。
【５０３２】
なお、この構成に限ること無く、例えば、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理が完了した時点において第３図柄表示装置８１のブート処理が完了していないと判別した場合に、その状態を示すための待機フラグをオンに設定し、第３図柄表示装置８１のブート処理が完了したと判別した場合に待機フラグをオフに設定するように構成し、待機フラグがオンに設定されている間、枠ボタン２２への操作が無効となるように構成しても良い。このように構成することで、待機フラグの設定状況を定期的に判別する処理を追加する必要が生じるが、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理と第３図柄表示装置８１のブー

ト処理とが何れも終了した時点まで確実に枠ボタン２２への操作を無効とし、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理と第３図柄表示装置８１のブート処理とが共に終了したタイミングで確実に枠ボタン２２への操作を有効に判別することができる。

【５０３３】

なお、本実施形態では、操作手段（枠ボタン２２）に対する操作の有無、及び操作内容を音声ランプ制御装置１１３が判別（特定）するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、表示制御装置１１４が操作手段（枠ボタン２２）に対する操作の有無、及び操作内容を判別可能に構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置８１のブート処理が完了した状態において、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理が終了している場合と、終了していない場合、即ち、パチンコ機１０に電源が投入された後、枠ボタン２２への操作を有効に判別可能であるが、全ての制御装置の立ち上げ処理が終了していない第１状態と、パチンコ機１０が有する全ての制御装置の立ち上げ処理が終了し正常に遊技が可能な第２状態と、で枠ボタン２２への操作に対する処理内容を可変させても良い。

【５０３４】

具体的には、第１状態中（設定変更操作中）は、枠ボタン２２を操作した場合に、パチンコ機１０の音量調整を実行する処理を実行し、第２状態中（遊技状態中）は、枠ボタン２２を操作した場合に、パチンコ機１０の音量調整を実行する処理に加え、背景モードを選択する処理や、変動演出に関わる処理を実行するように構成すると良い。このように、パチンコ機１０の起動状況に応じて、枠ボタン２２を操作した場合に実行される処理内容を切り替えることで、起動状況に適した操作のみを実行することが可能となる。

【５０３５】

＜第６実施形態について＞

次に、図５６６から図５７０を参照して、第６実施形態について説明をする。上述した第１実施形態および第２実施形態では、先読み演出の実行の有無を決定する際に、今回実行され得る先読み演出の演出期間を算出し、その算出した演出期間と、ＳＰタイム期間との重複関係を判別し、その判別結果に基づいて先読み演出の実行の有無や、演出態様を決定するように構成していた。このように構成した場合には、先読み演出の実行契機が成立した場合において、先読み演出の演出期間を詳細に算出した上でＳＰタイム期間との重複関係を判別することにより、可能な限り先読み演出を実行することができるものであったが、先読み演出の実行契機が成立したタイミングがどのタイミングであっても、ＳＰタイム期間との重複関係を判別するための処理を実行する必要があり、音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理の処理負荷が増大してしまうという問題があった。

【５０３６】

これに対して本第６実施形態では、計時装置２９２により計時される時刻情報に基づいて電源投入されてからの計時期間を特定可能に構成し、その計時期間に対して、ＳＰタイム期間と先読み演出の演出期間とが重複しない（し難い）ように、先読み演出の実行を禁止する禁止期間を規定するように構成している。

【５０３７】

つまり、計時期間として先読み演出が禁止されている期間に突入した場合には、先読み演出の実行契機が成立したかの判別をすること無く、先読み演出の実行を禁止するように構成している。このように、計時期間に対して予め先読み演出の実行を禁止する期間（先読み禁止期間）を規定しておくことにより、先読み演出とＳＰタイム演出とが重複して実行されてしまい遊技者に分かり難い演出が実行されることを禁止（抑制）するための処理を簡素化することができる。

【５０３８】

さらに、本実施形態では、特図保留数と保留内の大当たり当選の有無とに基づいて異なる先読み禁止期間を規定している。つまり、先読み演出が実行されるまで、或いは、先読み演出中に大当たり遊技が実行される場合と、先読み演出が実行されるまで、或いは、先読み演出中に大当たり遊技が実行されない場合と、で先読み禁止期間の長さを異ならせるように構成している。

【５０３９】
このように、今後実行される（され得る）先読み演出として、先読み演出が実行されるまでの期間が長い場合、或いは、先読み演出期間自体が長い演出パターンと、先読み演出が実行されるまでの期間が短い場合、或いは、先読み演出期間自体が短い演出パターンとを区分けし、各パターンに対応させて先読み禁止期間を規定することで、先読み禁止期間が無用に長くなることを抑制することができる。よって、先読み演出の実行頻度を高めることができ、演出効果を高めることができる。
【５０４０】
また、本第６実施形態では、大当たり当選の有無に応じて、先読み演出期間を第１パターン（先読み演出が実行されるまでの期間が長い場合、或いは、先読み演出期間自体が長い演出パターン）と第２パターン（先読み演出が実行されるまでの期間が短い場合、或いは、先読み演出期間自体が短い演出パターン）とに区分けするように構成している。
【５０４１】
これにより、大当たり遊技期間が関連することにより、先読み演出期間が長くなる（先読み演出が実行されるまでの期間が長くなる）ことが考えられる状況においては、長い先読み禁止期間が参照され、大当たり遊技期間が関連することの無い状況において、短い先読み禁止期間が参照される。このように大当たり遊技期間という長い期間を先読み演出期間を識別するための判断材料として用いることで、先読み禁止期間が無用に長くなることを抑制することができる。よって、先読み演出の実行頻度を高めることができ、演出効果を高めることができる。
【５０４２】
加えて、本第６実施形態では、上述した第１実施形態、及び、第２実施形態とは異なる、先読み演出が実行されるか否かの判別を実行するよりも前に、今回入賞した特図保留の位置（特図保留数）と、獲得済みの特図保留内の大当たり当選の有無とに基づいて、先読み演出の実行有無を判別するか否かを決定しているように構成している。このように構成することで、先読み禁止期間中である場合に、先読み演出の実行有無を判別する処理が実行されることを抑制することができるため、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の処理負荷を軽減することができる。
【５０４３】
なお、本実施形態では、上述した通り、先読み禁止期間を特定するための要素として大当たり当選の有無（大当たり遊技期間の有無）を用いているが、これに限ること無く、例えば、実行される大当たり遊技の種別（ラウンド数）を要素としても良いし、各特図保留に対応する特別図柄変動の変動パターンとして、所定時間（例えば６０秒）以上の変動時間が設定される変動パターンを示す情報が格納されている特図保留が所定個数（例えば、１個）以上格納されているか否かの判別結果を要素としても良い。つまり、今回獲得した特図保留に基づいて先読み演出が実行された場合に、先読み演出期間がどのタイミングで設定されるかを大まかに特定し得る情報を用いて対応する先読み禁止期間を特定可能に構成すれば良い。
【５０４４】
＜第６実施形態における電気的構成について＞
次に、図５６６から図５６８を参照して、本第６実施形態における電気的構成について説明をする。本第６実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の一部構成を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成についてはその詳細な説明を省略する。まず、図５６６を参照して、本第６実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図５６６は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。
【５０４５】
図５６６に示した通り、本第６実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２は、上述した第１実施形態に対して、演出切替テーブル２２２ｂに代

えて演出切替６テーブル２２２ｆａを、先読み禁止期間選択テーブル２２２ｄに代えて先読み禁止期間選択６テーブル２２２ｆｂを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【５０４６】

演出切替６テーブル２２２ｆａは、上述した第１実施形態の演出切替テーブル２２２ｂ（図４７１参照）と同様に、計時装置２９２の時刻情報（計時情報）に基づいて、演出期間を切り替える際に参照されるデータテーブルである。本実施形態では、設定されている演出期間に応じて異なる演出を実行可能に構成している。そして、演出切替６テーブル２２２ｆａは、第３図柄表示装置８１、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７により行われる演出（演出態様）を実行するための演出期間を選択するために用いられる。さらに、演出期間に加え、先読み演出の実行有無を判別するための処理（先読み演出実行決定処理（図５７０のＳ２５０９参照））の実行を禁止するための先読み禁止期間が規定されているデータテーブルである。

【５０４７】

この演出切替６テーブル２２２ｆａは、新たな入賞情報（特図保留）を獲得したことを示すためのコマンドを受信した場合に参照され、先読み禁止期間に該当すると判定された場合には、先読み演出実行決定処理（図５７０のＳ２５０９参照）がスキップされる。これにより、先読み禁止期間において先読み演出実行決定処理が（図５７０のＳ２５０９参照）が実行されることを抑制することができるため、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理を簡素化することができる。

【５０４８】

ここで、図５６７を参照して、演出切替６テーブル２２２ｆａの詳細な内容について説明をする。図５６７は、演出切替６テーブル２２２ｆａに規定されている内容を模式的に示した図である。図５６７に示した通り、演出切替６テーブル２２２ｆａは、演出切替テーブル２２２ｂ（図４７１参照）に対して、演出期間に加えて、先読み禁止期間を複数の種別（禁則レベル）で規定している点で相違している。この禁則レベルは、後述する先読み禁止期間選択６テーブル２２２ｆｂを参照して決定されるものであって、新たな入賞情報（特図保留）を獲得したことを示すためのコマンドを受信した場合における特図保留状況に対応して異なる種別が決定されるように構成している。

【５０４９】

より具体的には、特図保留状況として、獲得済みの特図保留球数（１～８個）と、対象となる特図保留に対応する特別図柄変動が実行されるまでの期間において大当たり遊技が実行され得るか否か（今回獲得した特図保留以外の特図保留に大当たり当選を示す情報が含まれているか否か）の判別結果と、に基づいて禁則レベルが決定されるように構成している。そして、決定された禁則レベルと、現在の経過時間Ｔ（電源投入からの経過時間）とに基づいて、先読み禁止期間に該当するかを判別し、先読み禁止期間に該当すると判別した場合に、先読み演出実行決定処理（図５７０のＳ２５０９参照）がスキップされる。

【５０５０】

ここで、図５６７を参照して、演出切替６テーブル２２２ｆａに規定されている内容を具体的に説明すると、計時装置２９２の計時内容に基づいて算出された経過時間Ｔ（電源が投入されてからの経過時間）に応じて演出期間が規定されており、経過時間Ｔが８８分以内の範囲には通常演出期間が規定されている。

【５０５１】

そして、通常演出期間が規定されている経過時間Ｔのうち、経過時間Ｔが８３分以内の範囲、即ち、ＳＰタイム期間が設定されるまでの猶予期間が７分以上ある範囲においては、大当たり遊技期間を含む先読み演出、または大当たり遊技終了後に実行される先読み演出の実行が決定されたとしても（長い先読み演出期間が設定されたとしても）、ＳＰタイム期間と先読み演出期間とが重複し得ない範囲であるため、「禁則無し」が規定されている。

【５０５２】

また、通常演出期間が規定されている経過時間Ｔのうち、経過時間Ｔが８３分～８５分１０秒の範囲には、「禁則レベル５」が、経過時間Ｔが８５分１０秒～８５分３０秒の範囲には、「禁則レベル４」が、経過時間Ｔが８５分３０秒～８５分５０秒の範囲には、「禁則レベル３」が、経過時間Ｔが８５分５０秒～８６分１０秒の範囲には、「禁則レベル２」が、経過時間Ｔが８６分１０秒～８８分の範囲には、「禁則レベル１」が、それぞれ規定されている。

【５０５３】

そして、経過時間Ｔが８８分～９０分の範囲にはＳＰタイム準備期間が規定され、ＳＰタイム準備期間中には、「先読み禁止」が規定され、経過時間Ｔが９０分～９３分の範囲にはＳＰタイム期間（楽曲Ａ用）が規定されている。以降、上述した第１実施形態の演出切替テーブル２２２ｂ（図４７１参照）と同様に、経過時間に対して、通常演出期間、ＳＰタイム準備期間、ＳＰタイム期間とがそれぞれ規定されておる、ＳＰタイム期間が設定されるまでの猶予期間の長さに応じて、異なる種別の禁則レベルが規定されている。

【５０５４】

先読み禁止期間選択６テーブル２２２ｆｂは、該当する先読み禁止期間の種別（禁則レベル）を決定する際に参照されるデータテーブルであって、判別の対象となる特図保留数（対象保留の格納位置）と、期間中の大当たり有無（対象保留以外の特図保留に大当たりがあるいか否か）を示す情報と、に基づいて異なる禁則レベルが規定されている。つまり、この先読み禁止期間選択６テーブル２２２ｆｂでは、対象保留に対応する特別図柄変動が実行されるまで（先読み演出が終了するまで）の期間（先読み演出が実行され得る期間）を、特図保留数と大当たり遊技の有無とに基づいて大まかに特定し、その特定された期間において先読み演出を実行可能か否かを判別するように構成している。

【５０５５】

よって、対象保留の値が大きくなるほど、対象保留に対応する特別図柄変動が実行されるまでの間に多くの特別図柄保留が実行されることで、先読み演出が実行され得る期間が長くなるため、禁則レベルとして先読み禁止期間が長い種別（高レベルの禁則種別）が決定され易くなる。同様に、対象保留に対応する特別図柄変動が実行されるよりも前に、大当たり遊技が実行された場合には、対象保留に対応する特別図柄変動が実行されるまでの期間が長くなる（大当たり遊技終了後になる）ことで、先読み演出が実行され得る期間が長くなるため、禁則レベルとして先読み禁止期間が長い種別（レベルが高い禁則種別）が決定され易くなる。

【５０５６】

一方で、対象保留の値が小さいほど、或いは、特図保留内に大当たり当選を示す情報が無い場合は、対象保留に対応する特別図柄変動が実行されるまでの期間が短くなるため、禁則レベルとして先読み禁止期間が短い種別（低レベルの禁則種別）が決定され易くなる。

【５０５７】

具体的には、対象保留が「１」であって、期間中の大当たり当選が「あり」の場合は、禁則レベルとして「レベル５」が規定されており、期間中の大当たり当選が「なし」の場合は、禁則レベル「レベル１」が規定されている。また、対象保留が「２」であって、期間中の大当たり当選が「あり」の場合は、禁則レベルとして「レベル５」が規定されており、期間中の大当たり当選が「なし」の場合は、禁則レベル「レベル２」が規定されている。対象保留が「３」であって、期間中の大当たり当選が「あり」の場合は、禁則レベルとして「レベル５」が規定されており、期間中の大当たり当選が「なし」の場合は、禁則レベル「レベル３」が規定されている。また、対象保留が「４」であって、期間中の大当たり当選が「あり」の場合は、禁則レベルとして「レベル５」が規定されており、期間中の大当たり当選が「なし」の場合は、禁則レベル「レベル４」が規定されている。

【５０５８】

＜第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図５６９及び図５７０を参照して本第６実施形態における音声ランプ制御装置１

１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第６実施形態では、上述した第１実施形態に対して、先読み演出実行決定処理（図５０９のＳ２３０６参照）に代えて先読み演出実行決定処理６（図５６９のＳ２３７６参照）を、入賞コマンド受信処理（図５１０のＳ２２１０参照）に代えて入賞コマンド受信処理６（図５７０のＳ２２８０参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【５０５９】

まず、図５６９を参照して、先読み演出実行決定処理６（Ｓ２３７６）の内容について説明をする。図５６９は、先読み演出実行決定処理６（Ｓ２３７６）の処理内容を示すためのフローチャートである。この先読み演出実行決定処理６（Ｓ２３７６）では、入賞情報格納エリア２２３ｆに格納されている（保留記憶されている）情報を読み出し、格納されている情報の個数（特図保留球数）と、大当たり当選を示す情報の有無を特定する処理を実行し、その処理結果に基づいて、現在が先読み禁止期間であるかを判別する処理を実行するように構成している。

【５０６０】

つまり、上述した第１実施形態および第２実施形態のように、実際に実行され得る先読み演出の演出態様（演出期間）を決定し、その決定された先読み演出の演出期間がＳＰタイム期間と重複するかを判別するのでは無く、入賞情報格納エリア２２３ｆに格納されている情報に基づいて先読み演出が実行され得る期間を大まかに特定し、その特定した期間に対応する禁則レベルを決定し、決定された禁則レベルが規定されているタイミングであるかを経過時間Ｔに基づいて判定するように構成している。そして、決定された禁則レベルが規定されているタイミングであれば、先読み演出の実行の有無を決定する処理、及び、先読み演出の演出態様を決定する処理をスキップし、決定された禁則レベルが規定されていないタイミングであれば、先読み演出の実行の有無を決定する処理、及び、先読み演出の演出態様を決定する処理を実行可能に構成している。

【５０６１】

このように構成することで、実行されない可能性がある先読み演出の演出態様を決定する処理を予め実行することが無くなるため、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理（各種演出内容を決定するための処理）の処理負荷を軽減することができる。

【５０６２】

この先読み演出実行決定処理６（Ｓ２３７６）が実行されると、まず、入賞情報格納エリア２２３ｆに格納されている情報（特別図柄抽選の結果を示すための情報、変動パターンを示すための情報、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ａ、或いは、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂのカウンタ値に対応する情報（保留球数を示すための情報））を読み出し（Ｓ２４０１）、次に、Ｓ２４０１の処理に基づいて、今回受信した入賞情報コマンドよりも前に受信した入賞情報コマンドに対応する情報、即ち、今回受信した入賞情報コマンドよりも先に特別図柄変動が実行される入賞情報コマンドに対応する情報に大当たり当選を示す情報が含まれているかを抽出する（Ｓ２４０２）。

【５０６３】

即ち、Ｓ２４０２の処理では、今回の先読み演出実行決定処理６（Ｓ２３７６）の対象となる入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が実行されるよりも前に、大当たり遊技が実行される可能性があるかを判別する際に参照される情報（先読み大当たり情報）が抽出される。

【５０６４】

そして、Ｓ２４０２の処理を終えると、次に、Ｓ２４０１、及びＳ２４０２の処理にて抽出した内容（各種情報）と、先読み禁止期間選択６テーブル２２２ｆｂと、に基づいて現在の禁則レベル（禁則無し、禁則レベル１～５、先読み禁止）を決定し（Ｓ２４７１）、演出切替６テーブル２２３ｆａを参照して、現時点における禁則レベルを特定し（Ｓ２４７２）、Ｓ２４７１の処理にて決定された禁則レベルが、現時点における禁則レベルと

して規定されているかを判別し（Ｓ２４７３）、規定されていると判別した場合には（Ｓ２４７３）、今回受信した入賞情報コマンドに対応する特図保留を対象として先読み演出を実行することが出来ない（困難）な状態であるため、先読み演出の実行の有無を決定する処理（Ｓ２４７５）、及び、先読み演出の演出態様を決定する処理（Ｓ２４７６～Ｓ２４７９）をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【５０６５】

一方、Ｓ２４７３の処理において、Ｓ２４７１の処理にて決定された禁則レベルが、現時点における禁則レベルとして規定されていないと判別した場合は（Ｓ２４７３：Ｎｏ）、今回受信した入賞情報コマンドに対応する特図保留を対象として先読み演出を実行するかを判別し（Ｓ２４７４）、先読み演出を実行しないと判別した場合は（Ｓ２４７４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、先読み演出を実行すると判別した場合、即ち、受信した入賞情報コマンドに、先読み演出を実行するための情報が含まれていると判別した場合は（Ｓ２４７４：Ｙｅｓ）、今回実行する先読み演出が、変動演出（特別図柄変動に対応させて実行される変動演出）を用いた先読み演出（複数の変動演出を用いた先読み演出）であるかを判別し（Ｓ２４７５）、変動演出を用いた先読み演出であると判別した場合は（Ｓ２４７５：Ｙｅｓ）、連続予告２２３ｔをオンに設定し（Ｓ２４７６）、決定された先読み演出の内容を演出状態記憶エリア２２３ｈに格納し（Ｓ２４７８）、先読み演出の対象となる入賞情報に対応する特図変動（特別図柄変動）までの回数（変動回数）を連続予告カウンタ２２３ｕにセットし（Ｓ２４７９）、本処理を終了する。

【５０６６】

一方、Ｓ２４７５の処理において、変動演出にて先読み演出を実行しない（保留先読み演出を実行する）と判別した場合は（Ｓ２４７５；Ｎｏ）、対象の保留図柄の表示態様を変化させるための表示用コマンドを設定し、本処理を終了する。

【５０６７】

ここで、上述した先読み演出の演出態様について、説明をする。具体的には、連続する３つの特別図柄変動に対応する変動演出の演出期間を用いた先読み演出として、最初に実行される変動演出（１回目の変動演出）にて先読み演出が実行されたことを示すための先読み表示態様（例えば、新たな変動演出（特別図柄変動）が実行される毎にカウントダウンされる数字を表示する表示態様や、新たな変動演出（特別図柄変動）が実行される毎に色が可変される可変表示態様を表示する表示態様や、先読み演出中であることを遊技者に示すための表示態様（所謂、チャンス目）で第３図柄を停止表示させる表示態様）を表示し、遊技者に対して、先読み演出が実行されたことを分かり易く報知する。そして、次に実行される変動演出（２回目の変動演出）にて、先読み演出が実行されたことを示すための先読み表示態様を可変表示、或いは、継続表示することで先読み演出が継続することを遊技者に分かり易く報知する。最後に、最終変動演出（３回目の変動演出）にて、今回の変動演出が、先読み演出の対象となる変動演出（先読み演出の演出内容を決定する要素である特別図柄変動）であることを示すための先読み結果表示態様を表示する先読み演出が実行される。

【５０６８】

このように、変動演出を用いた先読み演出を実行することにより、先読み演出がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすると共に、その先読み演出中に実行される個々の変動演出に対して演出結果が表示されるため、遊技者は変動演出の演出結果が表示される場合に、今回の変動演出が先読み結果を示す変動演出であって、対応する特別図柄の抽選結果が大当たりであることを期待させると共に、先読み演出が継続することも期待させることができ演出効果を高めることができる。

【５０６９】

なお、先読み演出中の変動演出であることを遊技者に分かり易く報知するための表示態様を表示するタイミングは対象となる変動演出の開始タイミングでも良いし、終了タイミングでも良い。つまり、変動演出が開始されてから、次の変動演出が開始されるまでの間に、遊技者に対して、先読み演出中の変動演出であることを把握させることができるタイ

ミングであればいつでも良い。
【５０７０】
また、先読み演出中の変動演出であることを遊技者に分かり易く報知するための表示態様を表示させる期間としては、先読み演出が実行される全ての期間を設定しても良いし、特定のタイミング（例えば、第３図柄が変動を開始させるタイミングや、変動を停止させるタイミング）のみ表示させるように構成しても良い。さらに、複数の変動演出を跨ぐように表示させるように構成しても良い。
【５０７１】
このように、先読み演出中の変動演出であることを遊技者に分かり易く報知するための表示態様を表示するタイミングや表示期間を異ならせることにより、遊技者に対して先読み演出が開始された変動演出や、先読み演出が終了した変動演出を把握させ難くすることができ、意外性のある演出、例えば、先読み演出が終了したと思わせながら実際には継続している先読み演出を提供することが可能となる。よって、演出効果を高めることができる。また、詳細な説明は省略するが、変動演出を用いた先読み演出では、先読み演出の対象となる変動演出数（特別図柄変動回数）が多い程、大当たり当選の期待度が高くなるように構成されている。このように構成することで、遊技者は先読み演出中に実行される変動演出数（特別図柄変動回数）に対して注視することになるため、遊技者に対して先読み演出が開始された変動演出や、先読み演出が終了した変動演出を把握させ難くすることで遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【５０７２】
一方で、変動演出を用いること無く実行される先読み演出としては、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される保留図柄を用いた保留先読み演出（図４４９参照）が実行される。図４４９に示した通り、この保留先読み演出は、先読み演出の対象となる（先読み演出の演出結果が表示される）保留図柄（特別図柄変動）を遊技者に分かり易く報知した状態で、その保留図柄の表示態様を可変させることにより、先読み演出の演出結果が大当たり当選である期待度を高める演出が実行される。つまり、上述した変動演出を用いた先読み演出では、先読み演出の対象がどの保留図柄（特別図柄変動）であるかを遊技者に分かり難くすることで、変動演出が終了する毎に先読み演出が継続することを期待させ、演出効果を高めるものであったのに対し、保留先読み演出は、先読み演出の対象となる保留図柄に対応する特別図柄変動が実行されるまでに保留図柄の表示態様が大当たり当選の期待度が高い表示態様へと表示されることを期待させることで演出効果を高めるものである。
【５０７３】
このように、実行される先読み演出の態様によって、異なる要因で演出効果を高めることができるように構成することで、実行される演出が単調となり、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、上述したように異なる態様の先読み演出を実行可能に構成したパチンコ機１０であれば、過去に実行された先読み演出の態様に関する情報（実行回数、実行内容、演出結果（当否判定結果））を一時的に記憶可能な記憶手段を設け、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、新たに実行される先読み演出の態様を決定するように構成しても良い。これにより、先読み演出の態様が偏ってしまい、実行される演出の内容が単調となったしまうことを抑制することができる。
【５０７４】
次に、図５７０を参照して、入賞コマンド受信処理６（Ｓ２２８０）の処理内容について説明をする。図５７０は、入賞コマンド受信処理６（Ｓ２２８０）の処理内容を示すためのフローチャートである。図５７０に示した通り、本実施形態における入賞コマンド受信処理６（Ｓ２２８０）のは、上述した第１実施形態の入賞コマンド受信処理（図５１０のＳ２２１０参照）に対して、先読み演出実行決定処理６（図５６９のＳ２２７６参照）を実行可能に構成した点で相違している。
【５０７５】
入賞コマンド受信処理６（Ｓ２２８０）が実行されると、まず、上述した第１実施形態

の入賞コマンド受信処理（図５１０のＳ２２１０参照）と同一のＳ２５０１～Ｓ２５０６の処理を実行し、次いで、先読み演出実行決定処理６（Ｓ２５０９（Ｓ２３７６））の処理を実行し、本処理を終了する。

【５０７６】

なお、上述した第１実施形態の入賞コマンド受信処理（図５１０のＳ２２１０参照）にて実行されたＳ２５１０～Ｓ２５１５に関連する処理は、本第６実施形態では、先読み演出実行決定処理６（図５６９のＳ２３７６参照）にて実行されるように構成しているため、本図では省略している。また、上述した第１実施形態では、２つのタイミングにおける判別結果に基づいて先読み演出実行決定処理（図５０９のＳ２３０６）を実行可能に構成しており、本第６実施形態も同一の２つのタイミングにおける判別結果に基づいて先読み演出実行決定処理６（図５６９のＳ２３７６）を実行可能に構成しているが、実行されるタイミング（実行するために必要となる契機）が同一となる側の処理内容（図５０８に記載の処理内容）については、その詳細な説明を省略している。

【５０７７】

＜第７実施形態＞

次に、図５７１から図５７９を参照して、第７実施形態について説明をする。本第７実施形態では、上述した第１実施形態に対して、高速変動モード中に実行される擬似変動演出（図３７８（ａ）参照）の演出内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【５０７８】

上述した第１実施形態では、高速変動モードが設定される場合、即ち、特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルの種別を切り替えることで、比較的短い変動時間の変動パターンが選択され易い高速変動パターンテーブルが参照される状態となった場合に、遊技者に対して高速変動モードが設定されたことを報知してしまうと、高速変動モードが設定されたことを報知したにも関わらず、高速変動以外の変動パターンで特別図柄変動が実行される可能性があり、遊技者に違和感のある演出が実行されてしまうという問題を解決するために、高速変動モードに対応する高速変動パターンテーブルが設定されたことに加え、実際に決定される変動パターンが高速変動であることを条件に高速変動モードが設定されたことを遊技者に報知するように構成していた。

【５０７９】

つまり、実際に特別図柄変動が高速変動する場合に、高速変動モードが設定されたことを遊技者に報知するように構成し、遊技者に報知した内容と、実際の遊技内容とが合致し、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるように構成していた。

【５０８０】

さらに、高速変動パターンテーブルを参照して特別図柄変動の変動パターンが決定される状態において、高速変動（変動時間１．５秒）以外の変動パターンとして変動時間が６秒の外れ変動パターンが決定された場合には、高速変動モードが設定されたことを報知すること無く、高速変動モードが間もなく到来することを遊技者に告知するために「高速変動準備中」の文字を表示するように構成していた（図４５７（ｂ）参照）。つまり、内部的には、高速変動パターンテーブルが参照される遊技状態へと移行したにも関わらず、高速変動モードが設定されたことを遊技者に報知するタイミングを遅延させるように構成していた。そして、高速変動（変動時間１．５秒）の変動パターンが決定されるまで、高速変動モードが設定されたことを遊技者に報知する報知タイミングを遅延させるように構成していた。

【５０８１】

また、高速変動（変動時間１．５秒）以外の変動パターンとして変動時間が１２秒の当たり変動パターンが決定された場合には、上述したように高速変動モードが設定されたことを報知する報知タイミングを遅延させる処理を実行してしまうと、高速変動モードが設定されたにも関わらず、高速変動モードが設定されたことを遊技者に把握させること無く大当たり遊技が開始されてしまうため、例えば、高速変動モードが設定されたことを遊技

者に報知するための報知態様として、遊技者に特典を付与可能な報知態様（設定示唆態様、他では見ることの出来ない付加価値のある演出動画等）を設定可能に構成されたパチンコ機１０では、特典を獲得し得る状態であったにも関わらず、大当たり当選によって特典を獲得する機会を失ってしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【５０８２】

そこで、上述した第１実施形態では、高速変動モードが設定された直後に実行された特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、高速変動以外の変動パターン（例えば、変動時間が１２秒の変動パターン）が決定された場合には、その大当たり変動（１２秒変動）が開始されるタイミングで高速変動モードが設定されたことを示すための報知態様が設定され、その１２秒間の変動期間中において、擬似変動演出（図４５７参照）を実行するように構成していた。つまり、１回の特別図柄変動期間の間に、あたかも複数回の特別図柄変動が実行されたかのような変動演出を実行可能に構成していた。

【５０８３】

ここで、上述した第１実施形態において実行される擬似変動演出（１２秒）では、図３７８（ａ）に示した通り、変動演出として１．５秒の擬似外れ変動演出が４回、６秒の擬似当たり変動演出が１回実行される擬似変動演出を実行するように構成し、遊技者に対して、あたかも１．５秒の特図変動（外れ変動）が４回実行された後に、６秒の特図変動（当たり変動）が１回実行されたように思わせることができるものであったが、実際には、１回の特別図柄変動期間中に複数回（計５回）の変動演出が実行されるだけであるため、図３７８（ａ）に示した通り、特図保留数を示すための保留図柄の表示数が変わらず、遊技者に擬似変動演出が実行されることを把握されてしまうという問題があった。

【５０８４】

これに対して、本第７実施形態では、変動演出として擬似変動演出が実行される場合に、特図保留数を示すための保留図柄の表示領域を切り替えると共に、切り替え前の保留図柄が表示されていた表示領域に演出用の擬似保留図柄を表示するように構成している。そして、擬似保留図柄は、擬似変動演出が実行される毎に表示数が可変（減少）するように構成している。このように構成することで、擬似変動演出が実行される毎に疑似保留図柄が１個減少する演出を実行することが可能となり、遊技者に対して、実行中の変動演出が擬似変動演出であるか否かを分かり難くすることができる。

【５０８５】

また、実際の特図保留数は、別の表示領域にて表示されるため、実際の特図保留数が急に表示されなくなり遊技者が困惑してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【５０８６】

さらに、本実施形態では、擬似変動演出が実行されることで擬似保留図柄の表示数が減少し、擬似保留図柄を表示する表示領域に空きが生じた場合に、その空き表示領域を用いて設定示唆演出を実行可能に構成している。詳細な説明は後述するが、空き表示領域が発生している状態で新たな特別図柄の入賞情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合に、新たな疑似保留図柄が空き表示領域に表示され、その新たな擬似保留図柄の表示態様を用いて設定示唆演出を実行するように構成している。

【５０８７】

つまり、擬似変動演出の実行回数に応じて疑似保留図柄の表示数を可変させる演出を実行している期間中に第１入球口６４や第２入球口６４０へと球が入球した場合には、疑似保留図柄の表示数が増加する演出を実行するように構成している。このように構成することで、擬似変動演出と疑似保留図柄と、を用いて実行される擬似演出の可変状況を、実際の変動演出と保留図柄と、を用いて実行される演出の可変状況に近似させ易くすることができ、遊技者に対して、実行中の変動演出が擬似変動演出であるか否かを分かり難くすることができる。

【５０８８】

加えて、特図保留数が上限に到達している状態で擬似変動演出が実行され、その擬似変動演出中に空き表示領域が発生した状態で新たな特別図柄の入賞情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合、即ち、今回受信した入賞情報コマンドが新たな特図保留として記憶することができない入賞情報（オーバーフロー入賞情報）である場合には、新たな特図保留として記憶可能な入賞情報（通常入賞情報）である場合よりも、遊技者に設定値を予測させ易い態様（強示唆態様）に対応した表示態様が表示され易くなるように構成している。

【５０８９】

このように構成することで、実際の特図保留数が上限に到達している状態であっても、遊技者に対して、意欲的に第１入球口６４や第２入球口６４０へと球を入球させる遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させることができる。

【５０９０】

＜第７実施形態のパチンコ機１０にて実行される演出内容について＞

次に、図５７１及び図５７２を参照して、本第７実施形態のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち特徴的な演出内容として、高速変動モード中に実行される擬似変動演出の演出内容について説明をする。なお、高速変動モードが設定されたことを報知するための報知態様や、高速変動モード中に擬似変動演出が実行される条件、擬似変動演出における基本的な演出内容については、上述した第１実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【５０９１】

まず、図５７１（ａ）を参照して、高速変動モード中に実行される擬似変動演出のうち、１回目の擬似変動演出（１．５秒外れ擬似変動）中の表示内容について説明をする。図５７１（ａ）は、高速変動モード中に実行される擬似変動演出のうち、１回目の擬似変動演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図５７１（ａ）に示した通り、本演出中に表示される表示画面は、上述した第１実施形態における擬似変動演出中に表示される表示画面（図４５７（ａ）参照）に対して、副表示領域Ｄｓの表示内容を変更した点と、主表示領域Ｄｍの一部領域の表示内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の表示内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【５０９２】

図５７１（ａ）に示した通り、擬似変動演出が実行されると、副表示領域Ｄｓに表示されていた特図保留数を示すための保留図柄表示に代えて、演出用の疑似保留図柄ｇｍ０～ｇｍ４が表示される。そして、高速変動モードが設定されたことを示す案内態様として「スピードＵＰ」のコメントをキャラクタＪ０が発しているような態様で表示される。

【５０９３】

また、主表示領域Ｄｍの右上側には表示領域ＨＲ２が形成され、実際の特図保留数を示すための保留数表示態様として「４」の値が表示されている。つまり、図５７１（ａ）に示した図は、特図保留数が４個の状態を示している。

【５０９４】

そして、図５７１（ａ）に示した状態（１回目の擬似変動演出が終了した状態）から、２回目の擬似変動演出（１．５秒外れ変動）が実行されると、図５７１（ｂ）に示した表示画面が表示される。図５７１（ｂ）は、高速変動モード中に実行される擬似変動演出のうち、２回目の擬似変動演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。

【５０９５】

図５７１（ｂ）に示した通り、新たな（２回目の）擬似変動演出が実行されると、副表示領域Ｄｓに表示されている疑似保留図柄がスライド表示される。これにより、１回目の疑似変動演出の実行中は実行中図柄用台座ｍ０に第１疑似保留図柄ｇｍ０が表示されていたが、新たな（２回目）に実行される擬似変動演出に対応されて実行中図柄用台座ｍ０に第２擬似保留図柄ｇｍ１が表示される。そして、第３疑似保留図柄ｇｍ２～第５疑似保留図柄ｇｍ４も順にスライド表示され、第４保留図柄用台座ｍ４に空き表示領域が発生する。

【５０９６】
そして、第４保留図柄用台座ｍ４に生じた空き表示領域が、設定示唆演出の実行領域となることを示すための報知態様として「特殊図柄表示ゾーン」の文字を付した旗アイコンが表示され、キャラクタＪ０が「ゾーン出現」のコメントを発しているような表示態様が表示される。なお、特殊図柄表示ゾーンに関する詳細な演出内容については、上述した第３実施形態（図５４９参照）と同一であるため、その詳細な説明を省略する。なお、図５７１（ｂ）に示した状態は、図５７１（ａ）に示した状態において実行中の特別図柄変動が継続して変動している状態であるため、主表示領域Ｄｍに形成された表示領域ＨＲ２に表示される特図保留数が「４」のままである。
【５０９７】
図５７１（ｂ）に示した状態において、遊技者が第１入球口６４や第２入球口６４０へと球を入球させると、特殊図柄表示ゾーンに新たな疑似保留図柄が、設定示唆態様を含む表示態様で表示される。
【５０９８】
次に、図５７２を参照して、高速変動モード中の保留図柄表示内容について説明をする。図５７２（ａ）は、パチンコ機１０の遊技モード（遊技状況）の移行状況を示した図であり、図５７２（ｂ）は、特別図柄変動回数の移行状況を示した図であり、図５７２（ｃ）は、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出の概要を示した図であり、図５７２（ｄ）は、特別図柄の保留球数（特図保留数）の移行状況を示した図であり、図５７２（ｅ）は、第３図柄表示装置８１の表示面の副表示領域Ｄｓの小表示領域（保留表示領域）Ｄｓ１の表示態様の移行状況を示した図であり、図５７２（ｆ）は、第３図柄表示装置８１の表示画面の主表示領域Ｄｍの表示領域（切替表示領域）ＨＲ２の表示態様を示した図である。
【５０９９】
なお、確変モードから高速変動モードへと移行する流れについては、上述した第１実施形態と同一（図４５８参照）であるため、その詳細な説明を省略する。
【５１００】
高速変動モードが設定されるまでは、図５７２（ｅ）に示した通り、保留表示領域Ｄｓ１にて特図保留数に対応した数の保留図柄が表示される。そして、高速変動モードが設定された場合も、決定された特図変動時間が１．５秒（高速変動）である場合には、保留表示領域Ｄｓ１にて特図保留数に対応した数の保留図柄が継続表示される（特図保留表示期間が設定される）。
【５１０１】
一方、高速変動モードが設定されている状態で、非高速変動（図では１２秒の大当たり変動）が設定された場合には、擬似変動演出が実行されると共に、保留表示領域Ｄｓ１に擬似保留図柄が表示され、特図保留数が切替表示領域ＨＲ２に表示される。
【５１０２】
図５７２（ｅ）に示した通り、擬似保留図柄が表示されると、その表示数が擬似変動演出が実行される毎に減算表示される。なお、８２回目の特別図柄変動（１２秒大当たり変動）の変動期間中に５回の擬似変動演出が実行されるため、図５７２（ｄ）に示した通り、擬似変動演出中に特図保留数が減算表示されることが無い。
【５１０３】
この状態において、新たな入賞（特図の始動入賞）が発生した場合は、特図保留数が加算表示されると共に、擬似保留図柄も加算表示される。そして、擬似保留図柄が加算表示される場合には、図５７１（ｂ）に示した特殊図柄表示ゾーンに新たな擬似保留図柄が表示されることになるため、設定示唆演出が実行される。
【５１０４】
なお、図５７２に示した通り、本実施形態では、保留表示領域Ｄｓ１にて、常に、特図保留、或いは擬似保留の図柄が表示されるように構成している。よって、擬似保留図柄を表示させる場合に遊技者に違和感を与えることが無い。また、擬似変動演出が実行されて

いることを遊技者に分かり難くするために、擬似変動演出が実行された場合に、保留表示領域Ｄｓ１を非表示にする（特図保留数の減算表示の有無を判別され難くするために特図保留図柄を表示しないようにする）場合に比べても、遊技者に違和感を与えることが無い。

【５１０５】

加えて、本実施形態では、図５７２（ｅ）に示した通り、擬似保留図柄が表示される際の初期表示態様として、直前の保留表示領域Ｄｓ１に表示されていた特図保留数に対応した表示態様を設定するように構成している。これにより、表示対象となる図柄を切り替えた場合に遊技者に違和感を与え難くすることができる。

【５１０６】

＜第７実施形態における電気的構成について＞

次に、本第７実施形態における電気的構成について説明をする。本第７実施形態は、上述した第３実施形態における電気的構成に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成の一部を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【５１０７】

図５７３は、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図５７３に示した通り、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３（図５５０（ｂ）参照）に対して、擬似保留表示中フラグ２２３ｇａと、擬似空き領域格納エリア２２３ｇｂと、を新たに設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【５１０８】

擬似保留表示中フラグ２２３ｇａは、擬似変動演出が実行に合わせて擬似保留図柄ｇｍが表示されていることを示すためのフラグであって、擬似保留図柄ｇｍを表示する場合にオンに設定される。そして、擬似保留図柄ｇｍを用いた擬似演出が実行されているかを判別する場合に参照され、擬似保留表示中フラグ２２３ｇａがオンに設定されている状態で特別図柄変動が停止表示されたことを示す停止コマンドを受信した場合にオフに設定される。

【５１０９】

擬似空き領域格納エリア２２３ｇｂは、擬似保留図柄ｇｍを用いた擬似演出が実行されている状態において、擬似保留図柄ｇｍがスライド移動（シフト）し、空き表示領域が生じたことを示す情報が格納される記憶領域であって、空き表示領域の数、即ち、新たに擬似保留図柄ｇｍを追加表示させることが可能な数が記憶される。

【５１１０】

この擬似空き領域格納エリア２２３ｇｂに格納される情報は、新たな空き表示領域が発生した場合、即ち、擬似変動演出の実行に対応して擬似保留図柄ｇｍがスライド移動（シフト）した場合に、新たに発生した空き表示領域の数に対応して更新され、新たな擬似保留図柄が表示された場合に更新される。

【５１１１】

＜第７実施形態における制御処理内容について＞

次に、図５７４から図５７９を参照して、本第７実施形態における制御処理内容について説明をする。本第７実施形態は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の一部内容を上述した第３実施形態に対して異ならせており、それ以外の制御処理内容については同一である。本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の内容は、上述した第３実施形態に対して、入賞コマンド受信処理３（図５５４のＳ２２６０参照）に代えて入賞コマンド受信処理７（図５７４のＳ２２６９０参照）を、停止処理（図５１３のＳ２２１４参照）に代えて停止処理７（図５７５のＳ２２９４参照）を、時短・確変用演出設定処理（図５１７のＳ３１

０２参照）に代えて時短・確変用演出設定処理７（図５７７のＳ３１９２参照）を、液晶演出実行管理処理３（図５５７のＳ２１６０参照）に代えて液晶演出実行管理処理７（図５７８のＳ２１９０参照）を、実行する点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【５１１２】

まず、図５７４を参照して、入賞コマンド受信処理７（Ｓ２２９０）の処理内容について説明をする。図５７４は、入賞コマンド受信処理７（Ｓ２２９０）の処理内容を示すためのフローチャートである。この入賞コマンド受信処理７（Ｓ２２９０）は、上述した第３実施形態の入賞コマンド受信処理３（図５５４のＳ２２６０参照）に対して、期間演出中フラグ２２３ｐがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ２５０２：Ｙｅｓ）に実行される処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【５１１３】

入賞コマンド受信処理７（Ｓ２２９０）が実行されると、まず、受信したコマンドが示す入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ｆに格納（設定）し（Ｓ２５０１）、期間演出中フラグ２２３ｐがオンであるか、即ち、現在がＳＰタイム演出中であるかを判別する（Ｓ２５０２）。そして、期間演出中フラグ２２３ｐがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ２５０２：Ｎｏ）、上述した第３実施形態の入賞コマンド受信処理３（図５５４のＳ２２６０参照）と同一のＳ２５０３～Ｓ２５１２，Ｓ２５６０の処理を実行し、本処理を終了する。

【５１１４】

一方、Ｓ２５０２の処理において、期間演出中フラグ２２３ｐがオンであると判別した場合は（Ｓ２５０２：Ｙｅｓ）、次に、現在が高速変動中であるかを判別し（Ｓ２５９１）、高速変動中であると判別した場合は（Ｓ２５９１：Ｙｅｓ）、高速変動中に入賞コマンドを受信した場合における演出態様を設定するための高速表示中入賞演出設定処理を実行し（Ｓ２５９２）、本処理を終了する。Ｓ２５９１の処理において、現在が高速変動中では無いと判別した場合は（Ｓ２５９１：Ｎｏ）、Ｓ２５９２の処理をスキップして本処理を終了する。

【５１１５】

次に、図５７５を参照して、高速表示中入賞演出設定処理（Ｓ２５９２）の内容について説明をする。図５７５は、高速表示中入賞演出設定処理（Ｓ２５９２）の処理内容を示すためのフローチャートである。この高速表示中入賞演出設定処理（Ｓ２５９２）は、入賞コマンド受信処理７（図５７４のＳ２２９０参照）において、高速変動中（高速変動モードが設定されている状態における特別図柄変動中）に入賞コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理である。

【５１１６】

この高速表示中入賞演出設定処理（Ｓ２５９２）では、擬似空き領域に対して擬似保留図柄を表示する演出を設定するための処理が実行される。ここで、通常の保留図柄を表示する場合は、主制御装置１１０から出力される保留球数コマンドを受信した場合に実行される保留球数コマンド処理（図５０８のＳ２２０８参照）において、受信した保留球数コマンドに含まれる保留球数を抽出し、特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄１保留球数カウンタ２２３ａ、或いは、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ）の値を抽出した保留球数に更新し（図５０８のＳ２３０１）、その更新した値に対応するように保留図柄を副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１に表示する処理が実行されるが、擬似保留図柄は特図保留球数が増加する場合だけで無く、第１入球口６４及び第２入球口６４０へと球が入球したにも関わらず、特図保留球数が増加しない場合（オーバーフロー入賞した場合）にも表示数が増加し得るように構成しているため、主制御装置１１０から出力される入賞情報コマンドを受信した場合に実行される。

【５１１７】

なお、本実施形態の構成に限ること無く、通常の保留図柄表示と同様に、保留球数コマ

ンドを受信した場合にのみ擬似保留図柄の表示数が増加するように構成しても良いし、遊技者が枠ボタン２２に対して特定の操作を実行した場合に擬似保留図柄の表示数が増加するように構成しても良い。つまり、擬似保留図柄は、特別図柄の保留球数を示すための表示態様では無く、擬似変動演出の実行回数に応じて減算される表示態様であるため、新たな擬似変動演出が実行される毎に表示数が可変（減算）されれば良く、それ以外の要件で表示数が可変（加算）されても良い。

【５１１８】

高速表示中入賞演出設定処理（Ｓ２５９２）が実行されると、まず、擬似保留表示中フラグ２２３ｇａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４５０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４５０１：Ｙｅｓ）、次に、今回受信した入賞情報コマンドが特図入賞、即ち、特別図柄抽選の実行契機となり得る入球口（第１入球口６４，第２入球口６４０，右第２入球口６４０ｒ）への球の入球に基づいて設定された入賞情報コマンドであるかを判別し（Ｓ４５０２）、特図入賞であると判別した場合は（Ｓ４５０２：Ｙｅｓ）、擬似空き領域格納エリア２２３ｇｂに格納されている情報に基づいて、擬似空き領域があるかを判別する（Ｓ４５０３）。

【５１１９】

Ｓ４５０３の処理において、擬似空き領域があると判別した場合は（Ｓ４５０３：Ｙｅｓ）、今回受信した特図入賞がオーバーフロー入賞であるかを判別し（Ｓ４５０４）、オーバーフロー入賞であると判別した場合は（Ｓ４５０４：Ｙｅｓ）、擬似空き領域に対して実行する設定示唆演出として遊技者が設定値を予測し易い示唆態様（高示唆態様）に対応した表示態様を決定し（Ｓ４５０５）、その後、Ｓ４５０５の処理にて設定示唆演出が実行される擬似空き領域に対応させて、擬似空き領域格納エリア２２３ｇｂに格納されている擬似空き領域の情報を更新し（Ｓ４５０７）、本処理を終了する。

【５１２０】

一方、Ｓ４５０４の処理において、オーバーフロー入賞では無いと判別した場合は（Ｓ４５０４：Ｎｏ）、擬似空き領域に対して実行する設定示唆演出として遊技者が設定値を予測し難い示唆態様（低示唆態様）に対応した表示態様を決定し（Ｓ４５０６）、その後、Ｓ４５０５の処理にて設定示唆演出が実行される擬似空き領域に対応させて、擬似空き領域格納エリア２２３ｇｂに格納されている擬似空き領域の情報を更新し（Ｓ４５０７）、本処理を終了する。

【５１２１】

次に、図５７６を参照して、停止処理７（Ｓ２２９４）の処理内容について説明をする。図５７６は、停止処理７（Ｓ２２９４）の処理内容を示すためのフローチャートである。この停止処理７（Ｓ２２９４）は、上述した停止処理（図５１３のＳ２２１４参照）に対して、擬似保留表示中フラグ２２３ｇａがオンに設定されている場合の処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。なお、図５７６では、説明の便宜上、停止処理（図５１３のＳ２２１４参照）において実行されるＳ２８０１～Ｓ２８０４の処理については、Ｓ２８９４の処理に置き換えて示しているが、実際に実行される処理内容は同一であり、その説明を省略する。

【５１２２】

停止処理７（Ｓ２２９４）が実行されると、まず、擬似保留表示中フラグ２２３ｇａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２８９１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２８９１：Ｙｅｓ）、擬似保留表示中フラグ２２３ｇａをオフに設定し（Ｓ２８９２）、擬似空き領域格納エリア２２３ｇｂに格納されている情報をクリア（消去）する（Ｓ２８９３）。その後、上述した停止処理（図５１３のＳ２２１４参照）と同一のＳＰタイム期間２８０５～Ｓ２８１３の処理を実行し、その他処理を実行し（Ｓ２８９４）、対応する第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ２８１４）、本処理を終了する。一方、Ｓ２８９１の処理において、擬似保留表示中フラグ２２３ｇａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２８９１：Ｎｏ）、Ｓ２８９２、及びＳ２８９３の処理をスキップして、Ｓ

２８０５の処理へ移行する。
【５１２３】
次に、図５７７を参照して、時短・確変用演出設定処理７（Ｓ３１９２）の処理内容について説明をする。図５７７は、時短・確変用演出設定処理７（Ｓ３１９２）の処理内容を示すためのフローチャートである。この時短・確変用演出設定処理７（Ｓ３１９２）は、上述した第１実施形態の時短・確変用演出設定処理（図５１７のＳ３１０２参照）に対して、擬似変動演出に対応する演出態様が決定された場合に、擬似保留図柄を表示する演出態様を決定するための処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【５１２４】
時短・確変用演出設定処理７（Ｓ３１９２）が実行されると、上述した第１実施形態の時短・確変用演出設定処理（図５１７のＳ３１０２参照）と同一のＳ３２０１～Ｓ３２０６の処理を実行する。そして、Ｓ３２０６の処理を終えると、即ち、高速変動モード中において変動時間が１２秒の変動パターン（非高速変動パターン）に対して、擬似変動演出である演出態様を決定するための処理（Ｓ３２０６）を終えると、次に、擬似保留図柄を表示させるための演出態様を決定し（Ｓ３２９１）、擬似保留表示中フラグ２２３ｇａをオンに設定し（Ｓ３２９２）、Ｓ３２０５の処理へ移行する。
【５１２５】
Ｓ３２９１の処理では、特別図柄の保留球数を示すための保留図柄の表示領域を擬似変動演出中専用の表示領域（図５７１（ａ）の表示領域ＨＲ２参照）に切り替え、保留図柄の表示態様を擬似変動演出中専用の表示態様（図５７１（ａ）の表示領域ＨＲ２に表示される数字で示した表示態様）に切り替えるための演出態様と、切り替え前の保留図柄が表示されていた表示領域（図５７１（ａ）の副表示領域Ｄｓ）に対して擬似保留図柄を表示させるための演出態様が決定される。このように、擬似変動演出の演出態様を決定する処理に合わせて、擬似保留図柄表示の演出態様も決定するように構成することで、擬似変動演出の実行タイミングと、擬似保留図柄表示の実行タイミングと、を同期させることができるため、遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができる。
【５１２６】
なお、擬似変動演出、及び、擬似保留図柄を用いた演出が実行される場合に、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される背景画像を専用の背景画像へと切り替えると共に、擬似保留図柄の表示態様を、通常の保留図柄の表示態様とは異ならせ、専用の背景画像に対応した表示態様で表示するように構成すると良い。
【５１２７】
次に、図５７８を参照して、液晶演出実行管理処理７（Ｓ２１９０）の処理内容について説明をする。図５７８は、液晶演出実行管理処理７（Ｓ２１９０）の処理内容を示すためのフローチャートである。この液晶演出実行管理処理７（Ｓ２１９０）は、上述した第３実施形態の液晶演出実行管理処理３（図５５７のＳ２１６０参照）に対して、擬似保留表示中フラグ２２３ｇａがオンに設定されている状態において実行される処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【５１２８】
液晶演出実行管理処理７（Ｓ２１９０）が実行されると、まず、上述した第３実施形態の液晶演出実行管理処理３（図５５７のＳ２１６０参照）と同一のＳ４３０１～Ｓ４３１２の処理を実行し、その後、擬似保留表示中フラグ２２３ｇａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４３９１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４３９１；Ｙｅｓ）、擬似保留図柄が表示されている状態における演出内容を決定するための擬似保留演出設定処理を実行し（Ｓ４３９２）、本処理を終了する。一方、Ｓ４３９１の処理において、擬似保留表示中フラグ２２３ｇａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４３９１：Ｎｏ）、Ｓ４３９２の処理をスキップして、本処理を終了する。
【５１２９】

次に、図５７９を参照して、液晶演出実行管理処理７（図５７８のＳ２１９０）にて実行される擬似保留演出設定処理（Ｓ４３９２）の処理内容について説明をする。図５７９は、擬似保留演出設定処理（Ｓ４３９２）の処理内容を示すためのフローチャートである。この擬似保留演出設定処理（Ｓ４３９２）では、経過時間に対応させて実行中の各種演出の演出態様を切り替えるための処理が実行される。

【５１３０】

擬似保留演出設定処理（Ｓ４３９２）が実行されると、擬似変動（擬似変動演出）の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ４６０１）、開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ４６０２）、新たな擬似変動演出が実行されるタイミングであるため、擬似変動（擬似変動演出）の実行に合わせて、擬似保留図柄の表示位置をスライド移動（シフト）させるためのスライド表示態様を決定し（Ｓ４６０２）、擬似保留図柄表示領域に擬似空き表示領域があるかを判別し（Ｓ４６０３）、擬似空き表示領域があると判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｙｅｓ）、スライド移動後の擬似空き領域の内容に対応させて擬似空き領域格納エリア２２３ｇｂに格納されている情報を更新し（Ｓ４６０４）、本処理を終了する。また、Ｓ４６０１の処理において、擬似変動（擬似変動演出）の開始タイミングでは無いと判別した場合（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４６０３の処理において擬似空き領域が存在しないと判別した場合（Ｓ４６０３：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。

【５１３１】

以上、説明をした通り、本第７実施形態では、擬似変動演出の実行に対応させて表示数が減算される擬似保留図柄を、特別図柄の保留球数を示すための保留図柄と切り替えて表示するように構成しているため、１回の特別図柄変動期間中に、擬似変動演出が複数回実行される擬似変動演出が実行される場合において、１の特別図柄変動に対して、１の擬似変動演出が実行されていると遊技者に思わせ易くすることができる。

【５１３２】

また、本第７実施形態では、特別図柄の保留球数を示すための保留図柄が表示されていた表示領域を用いて、擬似保留図柄を表示するように構成し、擬似変動演出が実行されている期間中は、特別図柄の保留球数を示すための保留図柄を他の表示領域にて表示するように構成している。これにより、遊技者に対して擬似保留図柄を違和感無く表示することができる。

【５１３３】

さらに、擬似変動演出中は、擬似保留図柄のほうが特別図柄の保留球数を示すための保留図柄よりも遊技者に把握され易い表示態様で表示するように構成している。これにより、特別図柄の保留球数を示すための保留図柄よりも、擬似保留図柄の表示数の増減に対して遊技者の注目を集め易くすることができる。

【５１３４】

また、本第７実施形態では、擬似変動演出の実行に伴い、擬似保留図柄の表示数が減少した場合（スライド移動した場合）に生じる擬似空き表示領域に対して、特定条件が成立した場合（特別図柄抽選の実行契機となる入球口へと球が入球した場合）に、新たな擬似保留図柄を表示させるように構成している。よって、擬似保留図柄が特別図柄の保留数を示すための保留図柄であると遊技者に思わせ易くすることができる。

【５１３５】

さらに、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で擬似変動演出が実行された場合、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態において擬似空き領域が表示されている場合において、特別図柄抽選の実行契機となる入球口へと球が入球（オーバーフロー入賞）に基づいて新たな擬似保留図柄を表示可能に構成している。よって、擬似保留図柄が特別図柄の保留数を示すための保留図柄であると遊技者に思わせ易くすることができる。

【５１３６】

加えて、擬似空き領域に表示される擬似保留図柄の表示態様を用いて設定示唆演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができ

る。
【５１３７】
以上、説明をした通り、本第７実施形態では、擬似変動演出が実行される毎に、保留図柄（擬似保留図柄）の表示数を減少させることで、擬似変動演出があたかも特別図柄変動演出であるかのように遊技者に思わせ易くするように構成していたが、擬似変動演出が実行されていると遊技者に容易に把握されないようにするために、これ以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄の保留球数を示すための保留図柄の表示態様を可変させることで、擬似変動演出が実行された場合に、特別図柄の保留球数を示すための保留図柄の表示数が減少したように見せる構成を用いても良く、この場合、例えば、特別図柄の保留球数を示すための保留図柄が４個表示されている状態で擬似変動演出が実行されると、４個目の保留図柄の表示態様を、通常よりも遊技者が把握困難な表示態様へと可変させることで、特別図柄の保留球数が３個になったと思わせる演出を実行するように構成しても良い。
【５１３８】
ここで、遊技者が把握困難な表示態様としては、例えば、４個目の保留図柄の表示拡大率を他の保留図柄の表示拡大率よりも小さくすることで、遊技者が把握し難い表示態様としたり、４個目の保留図柄の透明度を他の保留図柄の透明度よりも高くすることで、遊技者が把握し難い表示態様としたり、４個目の保留図柄の表示色を他の保留図柄の表示色よりも、背景画像の色に近づけることで、遊技者が把握し難い表示態様としたり、することが考えられる。このように構成することで、擬似保留図柄を用いること無く、擬似変動演出があたかも特別図柄変動演出であるかのように遊技者に思わせ易くすることができるため、擬似変動演出を遊技者に違和感無く実行するための処理負荷、及び、演出データ容量を削減することができる。
【５１３９】
なお、本実施形態では、擬似変動演出の実行に合わせて表示数が可変する表示対象として、保留図柄（擬似保留図柄）を用いているが、これに限ること無く、他の表示態様を用いても良い。また、本第７実施形態では、擬似変動演出が実行されている間、継続して擬似保留図柄を表示するように構成しているが、これに限ること無く、少なくとも、擬似変動演出が実行されるタイミングに合わせて、対象となる表示態様（擬似保留図柄）の表示数が減少する演出が実行されれば良く、表示数が減少した後に対象となる表示態様を一時的に非表示とするように構成しても良い。
【５１４０】
また、本実施形態では、擬似変動演出が実行される場合に表示される擬似保留図柄の表示数を、特別図柄の保留球数に対応した表示数で表示するように構成することで、特別図柄の保留球数を示す保留図柄から擬似保留図柄へと遊技者に違和感を与えること無く切り替えるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、擬似変動演出の実行回数に基づいて擬似保留図柄の初期表示数を決定しても良い。
【５１４１】
さらに、本実施形態では、擬似空き表示領域が形成された場合に、その擬似空き表示領域の範囲内のみ設定示唆演出が実行され得る特殊図柄表示ゾーンとなるように構成しているが、これに限ること無く、擬似空き領域が形成された表示領域よりも後ろの表示領域の所定範囲、或いは全範囲を特殊図柄表示ゾーンとして利用しても良い。
【５１４２】
また、本第７実施形態では、１の特別図柄変動の全期間を用いて複数回の擬似変動演出を実行する場合における擬似保留図柄の演出内容（表示数の可変内容）について説明をしたが、本第７実施形態にて用いた技術思想を他の技術に用いても良く、例えば、２つ以上の連続する特別図柄変動の変動期間を用いて３つ以上の擬似変動演出を実行する場合に本第７実施形態にて説明をした各種技術思想を適用しても良い。
【５１４３】
さらに、複数回の特別図柄変動に対して擬似変動演出を１回実行する場合において、擬似変動演出中に特別図柄の保留球数を示す保留図柄の表示数が減少することにより、実行

中の変動演出が擬似変動演出であることを遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制するための技術思想として、上述した第７実施形態の技術思想、即ち、特別図柄の保留球数を示す保留図柄に代えて擬似保留図柄を表示し、その擬似保留図柄の表示数を擬似変動演出の実行回数に基づいて可変（減少）させる技術を用いても良い。これにより、実行中の変動演出が擬似変動演出であることを遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。

【５１４４】

＜第８実施形態について＞

次に、図５８０を参照して、第８実施形態について説明をする。本第８実施形態では、上述した第１実施形態に対して、設定変更中における規制内容を異ならせ、その表示内容についても異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【５１４５】

上述した第１実施形態では、遊技機の設定値を変更する処理が実行されている最中、即ち、主制御装置１１０の立ち上げ処理が完了していない状態では、表示制御装置１１４のブート処理の進行状況に関わらず、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も完了することが無いため、枠ボタン２２等の操作手段の操作が無効に設定されるように構成していた。これに対して、本第８実施形態では、操作手段として第１枠ボタン２２ａと第２枠ボタン２２ｂを設け、設定変更操作中においても、一方の操作手段（第２枠ボタン２２ｂ）に対する操作を有効に判別可能に構成している点で相違している。

【５１４６】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理（図５０３参照）において、主制御装置１１０から設定変更操作が完了したことを示すためのコマンド（初期化コマンド）が出力されることを待機する待機処理（図５０５のＳ２０１２参照）よりも前段において、第２枠ボタン２２ｂの操作を有効に設定するための第１操作有効設定処理を実行するように構成する。この第１操作有効設定処理では、パチンコ機１０が有する複数の操作手段のうち、一部の操作手段のみ操作を有効に判別するための設定処理を実行する。

【５１４７】

そして、待機処理（図５０５のＳ２０１２参照）よりも後段に実行される処理において、全ての操作手段への操作を有効にする第２操作有効設定処理を実行可能に構成する。

【５１４８】

ここで、第１操作有効設定処理において操作が有効に判別される操作手段は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に情報を書き込まれる操作以外の操作を実行可能な操作手段、即ち、何らかの変更情報（例えば、音量調整や輝度調整の結果を示す情報）を決定するための操作手段では無く、何らかの情報を変更（例えば、音量や輝度を変更）するための操作（変更操作）をするための操作手段（枠ボタン２２ｂ）が該当する。

【５１４９】

つまり、設定変更操作中であっても、音量や輝度を変更するための操作は有効に判別されるが、変更後の音量や輝度を決定（ＲＡＭ２２３の記憶エリアに書き込む）するための操作（決定操作）をするための操作手段（枠ボタン２２ａ）は、設定変更操作完了後に有効となるように構成している。このように構成することで、設定変更操作中であっても、情報を変更するための変更操作を実行することが可能となるため、複数の作業を重複して実行することが可能となり、作業効率の向上を図ることができる。

【５１５０】

ここで、設定変更操作が実行されている状態では、表示制御装置１１４のブート処理が完了している場合と、完了していない場合と、があり、ブート処理が完了していない場合は、第３図柄表示装置８１の表示画面には変更操作に関わる情報が表示されないため、変更操作を実行した場合に、どの程度変更操作を実行したのかを作業者が把握し難いという問題があった。また、ブート処理が完了している状態であっても、設定変更操作を実行し

ている最中は、パチンコ機１０の裏面側に対して作業者が対峙している状況であり、第３図柄表示装置８１の表示面を視認し難い状態であることから、変更操作の内容を第３図柄表示装置８１の表示画面を視認することで把握することが困難となる。

【５１５１】

そこで、本第８実施形態では、設定変更中に音声出力装置２２６から出力される音量を変更操作に応じて可変させることにより、作業者に対して変更操作の操作度合いを把握させ易く構成している。このように構成することで、パチンコ機１０の裏面側に対峙している作業者に対して音声で変更操作内容を把握させることができるため、複数の作業を重複して実行することが可能となり、作業効率の向上を図ることができる。

【５１５２】

加えて、本第８実施形態では、初期化状態で設定されるデフォルトの環境状況（初期音量レベル）と、変更操作によって変更された環境状況（変更後音量レベル）と、を切り替えた環境状況報知（音声出力）を実行可能に構成している。これにより、変更操作によって変更された環境状況（変更後音量レベル）のみ報知される場合に比べて、変更後の環境状況を相対的に把握することができるため、変更操作の内容を視覚的に把握することが困難な状況において、作業者に変更操作の内容を把握させ易くすることができる。

【５１５３】

ここで、図５８０を参照して、本第８実施形態における設定変更操作中に表示される表示内容について説明をする。図５８０（ａ）は、設定変更中の表示画面を模式的に示した図であり、図５８０（ｂ）は、設定変更中に音量レベルの変更をした場合の表示画面を模式的に示した図である。

【５１５４】

図５８０（ａ）に示した通り、表示制御装置１１４のブート処理が完了した状態で設定変更操作が実行されている場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面に「設定変更中」の文字が表示されると共に、表示領域ＨＲ３１にて、現在の状況において、作業者が操作可能な操作手段と、操作不可能な操作手段とを示す情報が表示される。図５８０（ａ）に示した図では、枠ボタン２２ｂ（図では、三角印で表示）は有効で、枠ボタン２２ａ（図では、丸印で表示）は無効であることを示す情報が表示されている。これにより、現時点において操作可能な操作手段を分かり易く報知することができる。

【５１５５】

そして、表示領域ＨＲ３０には、初期状態で設定されるデフォルトの環境情報として音量レベルを示す表示態様が表示されており、図では、３段階の音量レベルのうち２段階目の音量レベルがデフォルトの環境情報として設定されていることを示す表示態様が表示されている。この音量レベルは段階を異ならせることで音声出力装置２２６から出力される音量の大きさを可変させることができることを示すものであって、音量レベルを上げると音声出力装置２２６から出力される音量が大きくなる。図５８０（ａ）では、黒色で塗りつぶした数が音量レベルを示しており、３つ全て黒色で塗りつぶした状態が、最大音量が出力される音量レベル３を示す。

【５１５６】

また、設定変更中は、音声出力装置２２６から現在の状況が設定変更中であることを音声で報知するための報知態様として、「設定変更中」のメッセージが、デフォルトの音量レベルで出力されるように構成している。これにより、第３図柄表示装置８１の表示画面を視認できない位置に位置する作業者（例えば、設定変更操作を実行するために、パチンコ機１０の背面側に位置する作業者）に対して、現在の状況を分かりやすく報知することができる。また、不正に設定変更操作が行われた場合であっても、その状況をいち早く察知することができる。

【５１５７】

本実施形態では、この設定変更中において枠ボタン２２ｂへの操作が有効に判別されるため、設定変更中であっても、音量レベルを変更することが可能であるため、表示画面には、枠ボタン２２ｂを操作することで音量レベルを変更することができる旨を報知するた

めの表示態様が表示されている。
【５１５８】
なお、図５８０（ａ）に示した表示内容は、全て、表示制御装置１１４のブート処理が完了した状態において、音声ランプ制御装置１１３から出力される状態を示すコマンド（例えば、立ち上げ処理が完了したことを示すコマンドや設定変更処理が完了したことを示すコマンド）を受信していない場合に表示されるデフォルト画像（初期画像）として画像データが格納されているものである。なお、この初期画像の説明については、第１実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【５１５９】
図５８０（ａ）に示した状態で、枠ボタン２２ｂを操作した場合には、図５８０（ｂ）に示した通り、音量調整中の文字が表示されると共に、変更操作に対応した音量レベル（音量レベル３）を示す表示態様が表示領域ＨＲ３０に表示される。そして、音声出力装置２２６からは、デフォルトの音量レベル（音量レベル２）と、変更後の音量レベル（音量レベル３）と、を切り替えて「設定変更中」のメッセージが交互に出力される。これにより、第３図柄表示装置８１の表示画面を視認できない位置に位置する作業者（例えば、設定変更操作を実行するために、パチンコ機１０の背面側に位置する作業者）に対して、現在の状況を分かりやすく報知することができる。また、不正に設定変更操作が行われた場合であっても、その状況をいち早く察知することができる。
【５１６０】
以上、説明をした通り、第８実施形態では、設定変更中である場合、即ち、パチンコ機１０の初期化処理（立ち上げ処理）が全て完了していない場合であっても、操作手段のうち一部の操作手段を有効に判別可能に構成することで、複数の作業を重複して実行することが可能となり、作業効率の向上を図ることができる。
【５１６１】
なお、本第８実施形態では、パチンコ機１０の設定変更中を対象に、複数種類の操作手段に対して操作無効期間を異ならせるように構成しているが、操作無効期間を設定するタイミングは、パチンコ機１０の設定変更中に限ること無く、初期化処理中であっても良いし、パチンコ機１０の初期化処理が終了している状態において作業者が特定の操作を実行することにより通常の遊技可能状態とは異なる設定状態へと切り替えた期間でも良いし、パチンコ機１０にて異常が発生し、遊技が一時的に不能となる期間でも良い。また、通常の遊技可能状態において、実行される演出が途中で停止したように見せる演出（フリーズ演出）が実行されている期間に対して、操作無効期間を設定するように構成しても良いし、計時装置２９２により計時された時刻が特定時刻（例えば、遊技場の閉店時刻）を越えた期間でも良い。
【５１６２】
＜設定示唆演出の別例について＞
上述した各実施形態では、設定される期間に応じて設定示唆演出の実行頻度を異ならせ、各期間内で設定示唆演出を実行するように構成していた。即ち、設定されている期間に対応した実行頻度で設定示唆演出の実行を決定し、その決定した設定示唆演出を当該期間内にて実行するように構成していた。
【５１６３】
これに対して、本別例では、設定示唆演出の実行を決定する期間と、実際に設定示唆演出を実行する期間と、を異ならせることが可能に構成している。
【５１６４】
具体的には、特定期間（例えば、ＳＰタイム期間や確変状態中）にて特定条件（例えば、大当たり当選した場合に成立する条件や、リーチ回数が所定回数（３回）に到達した場合に成立する条件）が成立した場合に、設定示唆演出の実行権利として、設定示唆演出を示す要素となり得る表示態様（例えば、ピースの足りないパズルを示した表示態様）が表示される。
【５１６５】

次に、設定示唆演出の実行権利が成立している状態において、追加情報（例えば、パズルのピース）を取得可能に構成する。より具体的には、操作手段に対する操作に基づいて追加情報を獲得するか否かの判別手段や、実行権利が成立してからの期間にて獲得した賞球数が所定数単位（例えば、１０００個単位）に到達した場合に追加情報を獲得する獲得手段を設ける。

【５１６６】

そして、設定示唆演出の実行権利が成立している状態において、追加情報を獲得する毎に、設定示唆演出を示す要素となり得る表示態様（例えば、ピースの足りないパズルを示した表示態様）に追加情報に対応する表示態様（要素）が付加される演出を実行する。そして、十分量の追加情報が付加された場合に、設定値を示唆するための表示態様が形成される（設定示唆演出が実行される）。

【５１６７】

このように構成することで、特定期間内において、設定示唆演出の実行権利を獲得した遊技者に対して、設定示唆演出が実行されるまで継続して遊技を行わせ易くすることができ、遊技の稼働を向上させることができる。

【５１６８】

なお、上述した別例の構成を用いる場合には、設定示唆演出の実行権利を保持する期間に上限を設けると良い。これにより、設定示唆演出の実行権利を保持している期間内に設定示唆演出を実行させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【５１６９】

また、設定示唆演出の実行権利を保持する期間に上限を設けた場合には、その上限期間を延長させるための延長条件（例えば、特定態様のリーチ演出を実行させた場合に成立する条件や、操作手段に対して特定の操作を行った場合に成立する条件や、特定の大当たり種別の大当たりに当選した場合に成立する条件）を設定可能に構成し、延長条件が成立したと判別した場合に、上限期間を延長させる処理を実行するように構成すると良い。このように構成することで、設定示唆演出の実行権利を保持している期間内に設定示唆演出を実行させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせると共に、上限期間を延長させることで設定示唆演出を実行させ易くすることを狙う遊技も行わせることができ、遊技者を意欲的に遊技へと参加させることができる。

【５１７０】

加えて、延長条件とは異なる特殊条件（例えば、保留連）が成立した場合には、上限期間を撤廃するように構成しても良い。

【５１７１】

さらに、上限期間を設定可能に構成した場合には、上限期間までの残期間を報知可能に構成すると良い。これにより、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【５１７２】

また、定示唆演出を示す要素となり得る表示態様（例えば、ピースの足りないパズルを示した表示態様）として、追加情報が付与される毎に、徐々に設定推測可能となる表示態様を設定すると良い。これにより、全ての追加情報を獲得し得ない状態であっても、遊技者に対して設定値を予測させることができる。

【５１７３】

＜設定示唆演出の定義について＞

次に、上述した各実施形態にて用いられた設定示唆演出の演出態様の別例について説明をする。ここで、設定示唆演出とは、遊技者に対して設定値を示すための情報を提供することを目的とした演出だけで無く、設置値に関する情報に基づいて選択される演出態様の全てが設定示唆演出に該当するものである。

【５１７４】

また、演出の実行とは、上述した各実施形態にて説明をしたような、遊技者が視認可能な表示態様を表示させることは勿論のこと、遊技者が視認可能な表示態様させない態様も演出の実行の概念に含まれるものである。

【５１７５】
また、上述した各実施形態では、設定示唆演出として特定の表示態様を表示する例を示しているが、これに限ること無く、個々に設定される複数種類の表示態様を重複して表示することにより、遊技者に設定値を推測させる態様も設定示唆演出の概念に含まれるものである。
【５１７６】
＜第１変形例＞
次に、第１実施形態及び第８実施形態において説明をした立ち上げ処理中における操作手段への操作に関する処理に関する第１変形例について説明をする。上述した各実施形態では、パチンコ機１０の前面側（図４４４参照）に設けられた操作手段（枠ボタン２２等）を対象に、操作無効期間を設定するように構成していたが、対象の操作手段をパチンコ機１０の背面側（図４４６参照）に設けても良い。この場合、パチンコ機１０の背面側に設けられた操作手段（管理用操作手段）は、遊技者が操作不可能（困難）な位置に設けられ、作業者が操作することにより、パチンコ機１０の環境を設定可能な管理用操作手段として用いると良い。
【５１７７】
具体的には、遊技者が枠ボタン２２等の操作手段を操作することで設定可能な音量レベルや輝度の調整範囲を管理用操作手段操作手段に対する操作で制限したり、遊技者が操作手段を操作することによりパチンコ機１０にて実行される演出態様を可変させるカスタム選択にて選択可能な演出態様の種別を管理用操作手段操作手段に対する操作で制限したりするように構成すると良い。
【５１７８】
そして、上述した操作手段と、管理用操作手段とで、パチンコ機１０の立ち上げ処理中における操作無効期間を異ならせて設定可能に構成し、操作手段よりも、管理用操作手段のほうが、無効期間が短くなる（無効期間を設定しない）ように構成すると良い。
【５１７９】
＜第２変形例＞
次に、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技中の演出内容について、上述した第１実施形態の図４５９（ｂ）を参照して説明した例の変形例について説明をする。
【５１８０】
上述した第１実施形態では、ラウンド遊技中に実行されるラウンド演出の演出態様として、獲得球数が所定個数単位（２００個単位）に到達し得るラウンド数を特定し、そのラウンド演出の演出態様として、実行されるラウンド数と、表示される獲得球数との対応関係に基づいて、ラウンド演出の演出態様を決定するように構成していた。
【５１８１】
これに対して、本第２変形例では、大当たり遊技の何ラウンド目で昇格演出を実行するかを決定する決定手段を設け、決定されたラウンド数を記憶可能な記憶手段を設ける。そして、獲得球数が所定個数単位（２００個単位）に到達し得るラウンド数を特定する特定手段によって特定されるラウンド数のうち、記憶手段に記憶されたラウンド数以降のラウンド数で昇格演出を実行する実行手段を設ける。
【５１８２】
このように構成することで、昇格演出を、獲得球数が所定個数単位に到達したことを祝福する所定数獲得演出が実行されるラウンド数と同期して実行させることができる。
【５１８３】
ここで、第２変形例では、所定数獲得演出として、獲得球数に応じて異なる演出態様（例えば、キャラクタの種別を異ならせた態様や、キャラクタの発するコメントの種類（方言など）を異ならせた態様）を決定可能に構成しており、所定数獲得演出が実行されるラウンド数のラウンド遊技が実行されると特定された場合に、演出態様を決定し、その決定された演出態様に対応した動画像データ、或いは静止画像データを生成し、ラウンド遊技中の演出として実行し、実際に獲得球数が所定個数に到達した場合に、所定個数を示すた

めの画像を追加表示するように構成している。

【５１８４】

このように構成されたパチンコ機１０では、所定数獲得演出の演出態様の設定と、昇格演出の決定と、を独立して実行してしまうと、所定数獲得演出の実行中に昇格演出が実行されてしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまう虞があった。

【５１８５】

より具体的には、所定数獲得演出に用いられる演出態様は、決定手段により決定された演出態様に対応した動画像データ、或いは静止画像データに基づいて実行され、且つ、実行される演出態様に対応させた音声データ（セリフ等）も設定されるため、所定数獲得演出が実行されるラウンド遊技中に昇格演出を実行してしまうと、所定数獲得演出の演出効果が著しく低下してしまうという問題があった。

【５１８６】

これに対して、本第２変形例では、所定数獲得演出の演出態様の設定するための処理と、昇格演出を決定するための処理と、複合させて実行することができるため、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。

【５１８７】

上述した各実施形態では、特別図柄抽選の実行回数に基づいて、短い変動時間の変動パターンが選択され易くなる高速変動モードを設定可能に構成していたが、この高速変動モードへの移行条件として特別図柄抽選の実行回数以外を設けても良く、特別図柄抽選の結果が、大当たり当選以外の特定抽選結果となった場合、例えば、大当たり当選していないが、可変入賞装置６５ａを一時的に開放させる小当たり遊技が実行される小当たりに当選したことに基づいて高速変動モードを設定可能に構成したり、大当たり遊技期間が短い大当たり遊技を跨いで高速変動モードを設定可能に構成したり、特別図柄や普通図柄の抽選とは別に特定のモード移行抽選を実行可能に構成し、モード移行抽選に当選した場合に高速変動モードを設定可能に構成しても良い。

【５１８８】

また、高速変動モードを設定する際に用いられる各種条件と同様の要素を用いて、高速変動モードを終了させる終了条件を設定しても良く、この場合、高速変動モードを設定する際に用いられる各種条件の数値（パラメータ）を異ならせて終了条件を設定するように構成すると良い。これにより、高速変動モードの設定条件と終了条件とを値を異ならせるだけで設定することができるため、高速変動モードの設定に関する情報を記憶するためのデータ容量を削減することができる。

【５１８９】

さらに、上述した各実施形態では、特別図柄抽選（特別図柄変動）の内容に基づいて高速変動モードの設定の有無を決定するように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄抽選（普通図柄変動）の内容に基づいて高速変動モードの設定の有無を決定するように構成しても良い。この場合、例えば、普通図柄変動として電動役物６４０ａが長期間開放されるロング普図当たりに当選している普通図柄変動中や、ロング普図当たり遊技中といった、遊技者に対して、普通図柄抽選（普通図柄変動）の結果に注視させる状況であるか否かを判別し、普通図柄抽選（普通図柄変動）の結果に遊技者を注視させるための演出が実行されている期間、或いは、実行されることが決定している期間については、高速変動モード中における特別図柄の高速変動が実行されたとしても、その旨を報知するための演出態様が設定されないように構成しても良い。

【５１９０】

このように、特別図柄抽選（特別図柄変動）よりも、遊技者に注視させるべき内容の演出が実行されている期間、或いは、特別図柄抽選（特別図柄変動）よりも、遊技者に注視させるべき内容の演出が実行されることが確定した期間において、高速変動モード中における特別図柄の高速変動が実行されたとしても、その旨を報知するための演出態様が設定されないように構成することで、遊技者に対して最も注視すべき演出を分かり易く報知することができる。

【５１９１】
上記実施形態では、画像コントローラ２３６が、描画処理を終了する１フレーム分の画像の表示間隔毎（上記実施形態では２０ミリ秒毎）に、Ｖ割込信号をＭＰＵ２３１に対して送信する場合について説明したが、画像コントローラ２３６は、第３図柄表示装置８１を駆動して１フレーム分の画像を表示させる度に、このＶ割込信号をＭＰＵ２３１に対して送信するようにしてもよい。第３図柄表示装置８１の駆動は、常に１フレーム分の画像を常に等時間間隔（２０ミリ秒間隔）で表示されるように行われるので、１フレーム分の画像の表示毎にＶ割込信号を送信することで、その時間間隔を計時しなくても正確に保つことができる。
【５１９２】
上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させるものであってもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させるものであってもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させるものであってもよい。
【５１９３】
上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。
【５１９４】
これにより、第３図柄表示装置８１（および第１図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。
【５１９５】
また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。
【５１９６】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態（１５Ｒ確変大当たり、２Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たり、外れ）に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【５１９７】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵ２２１で実行されるコマンド判定処理（図３９５（ｃ）のＳ１６０２）にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【５１９８】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４ａ，第２始動口６４ｂへの入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられたものであってもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【５１９９】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当

たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【５２００】

上記各実施形態では、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのどちらに球が入賞したかに関係なく、１つの保留球数カウンタ２０３ａを用いて、主制御装置１１０にて保留球数をカウントする場合について説明した。これに対し、第１始動口６４ａに対応する第１始動口用の保留球数カウンタと、第２始動口６４ｂに対応する第２始動口用の保留球数カウンタと主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に用意し、第１始動口６４ａへの始動入賞に伴う保留球数と、第２始動口６４ｂへの始動入賞に保留球数とを、それぞれ別個にカウントしてもよい。

【５２０１】

また、上記各実施形態では、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのどちらに球が入賞したかに関係なく、保留可能な最大保留球数を「４」に定める場合について説明したが、第１始動口６４ａへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数と、第２始動口６４ｂへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数とを、別個に定めて管理してもよい。例えば、第１始動口６４ａへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を「４」とし、第２始動口６４ｂへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を「４」として、ある時点において、第１始動口６４ａへの始動入賞に伴って保留された保留球数が「４」であって、第２始動口６４ｂへの始動入賞に伴って保留された保留球数が「２」である状況では、第１始動口６４ａにこれ以上始動入賞があっても、その始動入賞は保留されないが、第２始動口６４ｂに始動入賞があった場合は保留されるようにしてもよい。これにより、第１始動口６４ａと第２始動口６４ｂとが別個のものとして遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【５２０２】

また、例えば、第２始動口６４ｂへの始動入賞に基づく変動演出が、第１始動口６４ａへの始動入賞に基づく変動演出に対して優先して行われるようにしてもよい。または、第１始動口６４ａへの始動入賞に基づく変動演出が、第２始動口６４ｂへの始動入賞に基づく変動演出に対して優先して行われるようにしてもよい。これにより、優先して変動演出が行われる始動口を、遊技者に対してより注目させることができる。

【５２０３】

上記実施形態において、入球した場合に大当たりの抽選が開始される始動口として、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂと２つの始動口が遊技盤１３に配設されている場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、始動口の数は１つであってもよいし、３つ以上の複数であってもよい。なお、始動口が２以上ある場合、各々の始動口に対して、対応する保留球数カウンタをＲＡＭ２０３に用意し、始動口毎に、対応する始動口への入賞に伴って保留された保留球数をカウントするようにしてもよい。また、始動口毎に、対応する始動口への始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を設定してもよい。

【５２０４】

また、始動口が２以上ある場合、始動口への入賞に伴って保留が行われたことを通知するために主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ送信する保留球数コマンドには、いずれの始動口への入賞によって保留が行われたかものかを示す情報を含めてもよい。また、変動を開始する場合に主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの始動口により保留された変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、始動口毎にそれぞれ保留球数カウンタを用意しておき、保留球数コマンドを受信した場合、その保留球数コマンドに示された始動口に対する保留球数カウンタに保留球数を設定し、変動パターンコマンドを受信した場合、その変動パターンコマンドに示された始動口に対する保留球数カウンタを１減らせば、始動口毎に保留球数をカウントすることができる。

【５２０５】
また、複数の始動口が遊技盤１３に配設される場合、それぞれの始動口への入賞（始動入賞）に伴って取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置１１３へ通知してもよい。この場合、主制御装置１１０が始動入賞に伴い取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するためのコマンドには、いずれの始動口への始動入賞に伴って取得されたものであるかを示す情報を含めてもよい。また、変動を開始する場合に主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの始動口への始動入賞に伴う変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。更に、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３において、始動口毎にそれぞれ先読み情報格納エリアを用意し、対応する始動口への始動入賞に伴って主制御装置１１０より送信された各カウンタ値を、対応する先読み情報格納エリアに格納してもよい。これにより、変動パターンコマンドを受信する毎に、その変動パターンコマンドで示される変動演出の実行契機となった始動入賞を検出した始動口に対応する先読み情報格納エリアに対してシフト処理を行うことができる。よって、始動口毎に保留中の変動演出に対応する各カウンタの値を、音声ランプ制御装置１１３においても保持させることができる。従って、始動入賞した始動口により、大当たりとなる確率や大当たり種別の振り分け確率、外れ種別の振り分け確率等が異なるような場合に、先読み処理において、それぞれの変動演出について、大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合の大当たり種別、外れとなる場合の外れ種別などを、どの始動口への始動入賞かに基づいて正しく判定することができる。また、１の始動口への始動入賞に基づく変動演出が、他の始動口への始動入賞に基づく変動演出に優先して行われるような場合に、１の始動口への始動入賞に基づく変動演出に対応するカウンタの値から順番に先読み処理を行うことができ、直近で大当たりとなる変動演出の保留回数を正しく判断することができる。
【５２０６】
また、複数の始動口が設けられている場合、音声ランプ制御装置１１３は、始動口への始動入賞に基づいて取得された各カウンタの値をコマンドにより主制御装置１１０から受信した場合に連続予告演出の開始を決定すると、始動入賞があった始動口に関わらず、その時点で保留されている全ての変動演出（保留球）にわたって、連続予告演出を実行させてもよい。また、複数の始動口が設けられており、一の始動口への入賞に対する変動演出を、他の始動口への入賞に対する変動演出よりも優先的に実行するパチンコ機においては、その優先的に変動演出が実行される始動口への入賞に対して取得されたカウンタ値の先読み結果のみから、連続予告演出の開始を決定するようにしてもよい。これにより、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されない。仮に、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して連続予告演出が開始され、優先度の高い始動口に絶え間なく変動演出が保留される場合に、連続予告演出がなかなか終了しないという事態が生じるおそれがある。これに対し、本変形例では、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されないので、そのような事態が生じることを抑えることができる。
【５２０７】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図５８１から図６９１を参照し、第１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図５８１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図５８２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図５８３及び図５８４はパチンコ機１０の遊技盤１３のうち右側領域に設けられた各種機構の内容を説明するための図であり、図５８５はパチンコ機１０の後面図である。
【５２０８】

図５８１に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図５８１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【５２０９】

内枠１２には、多数の釘や球が入球可能な入球口６３，６４ｂ１，６４ｂ２，６４０，６５ａ，６５０ａ等を有する遊技盤１３（図５８２参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット１１２ａ（図５８６参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。尚、遊技盤１３に設けられた多数の入球口の内容については、図５８２を参照して後述する。

【５２１０】

内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図５８１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【５２１１】

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

【５２１２】

正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図５８１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図５８９参照）へと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、第３図柄表示装置８１（図５８２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【５２１３】

正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図５８１参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【５２１４】

また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図５８２参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周り

の領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【５２１５】
窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【５２１６】
上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。
【５２１７】
操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。
【５２１８】
下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。
【５２１９】
図５８２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０，振分装置１７５等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図５８１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口６３、第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０，振分装置１７５は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定

されている。
【５２２０】
遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図５８１参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図５８２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。
【５２２１】
遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図５８１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。
【５２２２】
２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５８６参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図５８２の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図５８２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。
【５２２３】
返しゴム６９の左上側には第１図柄表示装置３７が設けられている。この第１図柄表示装置３７は、透明の樹脂（例えば、ＡＢＳ）にて形成されている遊技盤１３の裏面（遊技領域を形成する面とは反対側の面）に覆われるように配設されており、発射された球が第１図柄表示装置３７に衝突しないように構成している。
【５２２４】
この第１図柄表示装置３７には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、主制御装置１１０（図５８６参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、球が、第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２へ入球（入賞）したか、第２入球口６４０へ入球（入賞）したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２へ入球（入賞）した場合には、第１図柄表示装置３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０へ入球（入賞）した場合には、第１図柄表示装置３７Ｂが作動するように構成されている。つまり、第１図柄表示装置３７Ａは、第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２に球が入球した場合に実行される抽選（特図１抽選）の抽選結果を示すための表示手段であり、第１図柄表示装置３７Ｂは、第２入球口６４０に球が入球した場合に実行される抽選（特図２抽選）の抽選結果を示すための表示手段となる。
【５２２５】
また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０の遊技状態（第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態））の何れであるかを点灯状態により示したり、第１図柄が変動中（抽選結果を示すための図柄の組み合わせを停止表示させるための動的表示中）であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が遊技者に有利な大当たりに対応した図柄か不利な大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セ

グメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。なお、本実施形態では、発光手段（７セグメント表示装置）の発光色の組み合わせにより各種遊技状態を報知するように構成しているが、遊技者が各種遊技状態を識別可能な構成であれば良く、例えば、発光手段が点灯している期間と消灯している期間との長さ（点滅態様）を可変させることにより各種遊技状態を報知するように構成しても良い。

【５２２６】

尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２及び第２入球口６４０へ入球（入賞）があったことを契機として抽選（特別図柄の抽選）が行われる。そして、その特別図柄の抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行う。ここで、大当たりに当選したと判定されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技状態となる大当たり遊技が実行される。

【５２２７】

大当たり遊技が実行されると、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａ、或いは、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａに球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、各入賞口に球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技中は、特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に実行されるものであり、所定時間（例えば１秒）のオープニング期間（第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａ、或いは、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａに球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間）と、開放状態が設定されるラウンド遊技期間と、１のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間（例えば、０．５秒）、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間（例えば、２秒）の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。

【５２２８】

このように、大当たり当選を示す特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に、オープニング期間を設定することにより、大当たり遊技中における各入賞口が開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

【５２２９】

また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。

【５２３０】

さらに、大当たり抽選において大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。詳細な説明は後述するが、判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドで大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が付与される１０Ｒ第１確変大当たり、大当たり遊技のラウンド数が２ラウンドで大当たり終了後に特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態が付与される２Ｒ第２確変大当たり、大当たり遊技のラウンド数が２ラウンドで大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が付与される２Ｒ第１確変大当たりが用意されている。

【５２３１】

さらに、上述した各大当たり種別は、特別図柄抽選で大当たり当選した時点における遊技状態に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能に設計されており、例えば、大当たり当選した時点における遊技状態が特定の遊技状態（例え

ば、第２確変状態）である場合には、大当たり遊技終了後に第２確変状態を設定し、特定の遊技状態以外である場合には、大当たり遊技終了後に第１確変状態を設定するように設計されている。このように、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を、大当たり種別だけでは無く、大当たり当選時において設定されている遊技状態に応じて決定するように構成することで、遊技者に対して、大当たり種別だけでなく、大当たり当選した場合に設定される遊技状態についても興味を持たせることができる。

【５２３２】

なお、本第１実施形態では、大当たり当選した場合に設定（特定）される大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態と、に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を決定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中に実行された遊技の内容や、過去の遊技結果（遊技履歴）に応じて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を決定しても良い。また、本実施形態では、大当たり当選を示すための特別図柄が停止表示された場合に、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を決定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技の終了タイミングにて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を決定するように構成しても良いし、大当たり当選を示す特別図柄変動を開始するタイミングにて決定するように構成しても良い。

【５２３３】

加えて、本第１実施形態では、大当たり種別や大当たり当選時の遊技状態に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種類を決定するように構成しているが、遊技者に付与される特典（遊技状態）として異なる内容の特典を決定可能であれば良く、例えば、大当たり遊技の内容（ラウンド数等）を異ならせるように構成しても良い。

【５２３４】

また、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無く、外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも少ない特典（例えば、１ラウンドのみ第２可変入賞装置６５０を開放させ、その開放中に入賞した球数に対応した賞球を付与する特典）が遊技者に付与される小当たりに当選するように構成されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【５２３５】

本実施形態では、遊技状態として、「通常状態」、「時短状態」、「第１確変状態」、「第２確変状態」の何れかが設定されるように構成している（図６０９参照）。通常状態は、特別図柄の大当たり確率が低確率（３／１０００）に設定され、普通図柄の当たり確率が低確率（２３６／２４０）に設定される遊技状態（以下、特別図柄：低確率状態、普通図柄：低確率状態と称す）であり、時短状態は、特別図柄の大当たり確率が低確率（約３／１０００）に設定され、普通図柄の当たり確率が高確率（２３９／２４０）に設定される遊技状態（以下、特別図柄：低確率状態、普通図柄：高確率状態と称す）であり、第１確変状態は、特別図柄の大当たり確率が高確率（３０／１０００）に設定され、普通図柄の当たり確率が高確率（２３９／２４０）に設定される遊技状態（以下、特別図柄：高確率状態、普通図柄：高確率状態と称す）であり、第２確変状態は、特別図柄の大当たり確率が高確率（３０／１０００）に設定され、普通図柄の当たり確率が低確率（２３６／２４０）に設定される遊技状態（以下、特別図柄：高確率状態、普通図柄：低確率状態と称す）である。

【５２３６】

なお、上述した「第１確変状態」と、「第２確変状態」は、何れも特別図柄の確率状態が通常確率（低確率）から高確率へと移行している状態であるため、「特図高確状態」と表現する場合もある。

【５２３７】

なお、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、特別図柄の大当たりに当選し、同一の大当たり種別が設定された場合であっても、その大当たりに当選した際に設定されてい

る遊技状態に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成している。これにより、遊技者に対して特別図柄の抽選結果に加え、設定されている遊技状態を意識させながら遊技を行わせることができる。

【５２３８】

また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、遊技者に過剰に有利な遊技が提供されてしまうことを抑制するために、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、第１確変状態）が連続して設定される連続設定回数に上限を設け、連続設定回数が上限に到達した場合には、大当たり遊技終了後において有利遊技状態を設定させるための設定条件が成立している場合であっても、強制的に他の遊技状態（例えば、時短状態）を設定するように構成している。より具体的には、遊技状態を構成する要素である「特別図柄の確率状態」と、「普通図柄の確率状態」と、に対して、遊技者に有利な有利確率状態（例えば、高確率状態）と、その有利確率状態よりも遊技者に不利な不利確率状態（例えば、低確率状態）との何れかを設定可能に構成しており、特別図柄の確率状態（２種類）と、普通図柄の確率状態（２種類）との組合せによって、合計で４種類の遊技状態を設定可能に構成している。

【５２３９】

そして、連続設定回数が上限に到達した場合に、次に設定される遊技状態として何れかの「高確率状態」が含まれる遊技状態が決定されている場合には、その「高確率状態」を「低確率状態」へと変更した遊技状態が強制的に設定されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して有利確率状態が連続して設定されることを抑制することができる。

【５２４０】

さらに、本実施形態では、「特別図柄の高確率状態」が連続して設定される回数（特図連続設定回数）に対する上限と、「普通図柄の高確率状態」が連続して設定される回数（普図連続設定回数）に対する上限と、を分けて更新管理可能に構成しており、例えば、「第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）」が設定されることが決定している状態において、特図連続設定回数が上限に到達した場合には「特別図柄の高確率状態」を「特別図柄の低確率状態」へと変更した「時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）」が設定され、普図連続設定回数が上限に到達した場合には「普通図柄の高確率状態」を「普通図柄の低確率状態」へと変更した「第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）」が設定され、特図連続設定回数及び普図連続設定回数が同時に上限に到達した場合には「特別図柄の高確率状態」及び「普通図柄の高確率状態」を「特別図柄の低確率状態」及び「普通図柄の低確率状態」へと変更した「通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）」が設定されるように構成している。

【５２４１】

このように本第１実施形態では、遊技者に対して有利となる有利遊技状態が過剰に連続して設定されてしまい、遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制するために、有利遊技状態が連続して設定される回数に上限を設けるように構成し、さらに、有利遊技状態が連続して設定されていることを判定するための要素として、「特別図柄の確率状態」と「普通図柄の確率状態」と、を区分けして管理可能に構成している。そして、有利遊技状態が連続して設定される回数が上限に到達したと判定された図柄種別の確率状態を強制的に不利確率状態へと切り替えるように構成している。

【５２４２】

このように構成することで、強制的に遊技状態が変更される場合において、変更後の遊技状態として様々な種類の遊技状態を設定することができるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

【５２４３】

加えて、本第１実施形態では、各遊技状態の有利度合いを異ならせているため、有利遊技状態が強制的に変更される場合において、強制的に低確率状態へと変更される図柄種別

によって、変更後の遊技状態が設定された後における遊技者の有利度合いを異ならせることができる。このように構成することで、遊技者は、有利遊技状態が強制的に終了してしまうか否かの把握に加え、有利遊技状態が強制的に終了される要因についての把握にも興味を持たせることができる。

【５２４４】

さらに、本第１実施形態では、特別図柄の高確率状態を連続して設定可能な上限数と、普通図柄の高確率状態を連続して設定可能な上限数とを異ならせるように構成している。このように構成することで、複数回の大当たり当選の結果に応じて、有利遊技状態が強制的に終了される要因を異ならせることができるため、長期間に渡って遊技者に興味を持たせることができる。

【５２４５】

ここで、本実施形態のパチンコ機１０が有する大当たり種別について詳細に説明をすると、「１０Ｒ第１確変大当たり」は、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり遊技（第１可変入賞装置（第１アタッカ）６５を１０ラウンド分開放させる大当たり遊技）の後に第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。

【５２４６】

「２Ｒ第１確変大当たり」とは、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たり遊技（第２可変入賞装置（第２アタッカ）６５０を２ラウンド分開放させる大当たり遊技）の後に第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される大当たり種別である。

【５２４７】

「２Ｒ第２確変大当たり」とは、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たり遊技（第２可変入賞装置（第２アタッカ）６５０を２ラウンド分開放させ、大当たり遊技終了後に、大当たり当選した時点における遊技状態に応じて、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）或いは、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。

【５２４８】

このように構成されたパチンコ機１０において、「１０Ｒ第１確変大当たり」に対応した大当たり遊技が実行されると、第１可変入賞装置（第１アタッカ）６５が所定期間（８秒経過、或いは、８球入賞するまでの期間）開放される遊技（ラウンド遊技）が、所定回数（１０回）実行される。よって、この大当たり遊技中に右打ち遊技（第１可変入賞装置６５を狙って球が発射される遊技）を行うことにより、第１可変入賞装置６５に容易に球を入賞させることができる。この第１可変入賞装置６５は、１個の球の入賞に対して１５球の賞球が払い出されるように構成されており、後述する第２可変入賞装置６５０よりも多くの賞球を遊技者に付与することができるように構成している。

【５２４９】

一方、「２Ｒ第１確変大当たり」、或いは「２Ｒ第２確変大当たり」に対応した大当たり遊技では、第２可変入賞装置（第２アタッカ）６５０の開放動作として、上述した「１０Ｒ第１確変大当たり」に応じた大当たり遊技よりも制限された開放動作が実行される。具体的には、１回の大当たり遊技中に第２可変入賞装置（第２アタッカ）６５０が短期間（０．５秒間）開放される遊技（ラウンド遊技）が、２回実行される大当たり遊技が実行される。この第２可変入賞装置６５０は、１個の球の入賞に対して１球の賞球が払い出されるように構成されており、上述した第２可変入賞装置６５０よりも少ない賞球が遊技者に付与されることになる。つまり、本実施形態では、「１０Ｒ第１確変大当たり」に対応する大当たり遊技（第１可変入賞装置６５を開放動作させる大当たり遊技）のほうが、「２Ｒ第１確変大当たり」、或いは「２Ｒ第２確変大当たり」に対応する大当たり遊技（第２可変入賞装置６５０を開放動作させる大当たり遊技）よりも、大当たり遊技中におけるアタッカの開放期間が長く、多くの賞球を得られ易くなるように構成している分、遊技者に有利な大当たり遊技種別となる。

【５２５０】
このように構成することで、実行される大当たり遊技の種別に応じて、大当たり遊技中に付与され得る特典（賞球）を異ならせることができるため、遊技者に対して、大当たりに当選するか否かだけでは無く、設定される大当たり遊技の種別に対しても興味を持たせることができる。また、本実施形態では、大当たり遊技の種別が大当たり種別に応じて規定されているため、遊技者に対して大当たり当選時に設定される大当たり種別についても興味を持たせることができる。
【５２５１】
なお、本実施形態では、遊技者に有利となる大当たり遊技（「１０Ｒ第１確変大当たり」に対応する大当たり遊技）のほうが、他の大当たり遊技よりも、多くの回数のラウンド遊技が実行され、さらに、入賞した球１個に対する賞球数も多くなるように構成しているが、大当たり遊技中に付与される賞球数の量が異なるように構成されていれば良く、例えば、大当たり遊技中に実行されるラウンド数を同一とし、球１個に対する賞球数のみ異ならせるように構成しても良いし、球１個に対する賞球数を同一にし、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の回数のみ異ならせるように構成しても良い。また、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞口の種別に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が異なるように構成しても良い。
【５２５２】
図５８２に戻り説明を続ける。遊技盤１３の表面に形成される遊技領域の左下方側には、球が入球することにより１０個の球が賞球として払い出される一般入球口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２及び第２入球口６４０への入球（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。
【５２５３】
第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図５８６参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば、上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図５８６参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。
【５２５４】
第２図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選（普通図柄抽選）が行われる。その当たり抽選（普通図柄抽選）の結果が当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。
【５２５５】
本第１実施形態におけるパチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定

図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、右第１入球口６４ｂ２に付随された電動役物６４ａが所定時間だけ作動状態（開放状態）とさせる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるように構成している。

【５２５６】

つまり、普通図柄抽選は、特別図柄抽選の実行契機となる入球口（右第１入球口６４ｂ２）へと球を入球し易い状況が創出される普図当たり遊技の実行の有無を決定するためのものである。そして、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の当たり確率が決定されるものである。

【５２５７】

さらに、本第１実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、普通図柄抽選における当たり確率が上昇している、さらに、普通図柄の高確率状態では、普通図柄の低確率状態よりも普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が設定され易くなるように構成している。これにより、単位時間当たりにおける普通図柄抽選の実行回数を、普通図柄の低確率状態よりも増加させることができるため、単位時間当たりにおける普通図柄抽選の当たり当選数を増加させ易くすることができる。

【５２５８】

なお、普通図柄の高確率状態中（普図高確中）において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４ａの開放時間や開放回数を増やす等の方法を用いて普図高確中に右第１入球口６４ｂ２へ球が入球しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、普図高確中において通常状態よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【５２５９】

また、それ以外にも、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンとして、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも短い変動時間が設定され易くなるように構成しても良い。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定される第１確変状態において、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態よりも第１特別図柄変動の変動パターンとして変動時間が短い変動パターンが設定され易くなるように構成すると良い。

【５２６０】

このように構成することで、第１確変状態のほうが通常状態よりも単位時間当たりにおける第１特別図柄抽選の実行回数を増加させることが可能となる。よって、普通図柄の高確率状態にて球が入球し易くなる右第１入球口６４ｂ２へと球が入球させた場合に効率良く第１特別図柄抽選を実行させることが可能となり、結果として、単位時間当たりにおける特別図柄抽選での大当たり当選期待度を高めることができる。

【５２６１】

普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）に組み付けられ、遊技盤１３に発射された球のうち、左側領域を流下する球の一部（約５０％）が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【５２６２】

球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が第２図柄保留ランプ（図示せず）において表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。

【５２６３】
なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の左方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の右方でも良い。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【５２６４】
可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１入球口６４ｂ１が配設されている。この第１入球口６４ｂ１へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５８６参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。

【５２６５】
次に、遊技盤１３に形成される領域のうち、可変表示装置ユニット８０の右側に形成される右側領域の構成について説明をする。上述した通り、本第１実施形態におけるパチンコ機１０は、図５８２に示した通り、遊技盤１３に形成される遊技領域（球が流下可能な領域）が、可変表示装置ユニット８０によって、左側領域（可変表示装置ユニット８０の左方に形成される遊技領域）と、右側領域（可変表示装置ユニット８０の右方に形成される遊技領域）と、に区分けされている。左側領域は、遊技者が左打ち遊技、即ち、操作ハンドル５１（図５８１参照）の回転操作量を抑えた状態で球発射ユニット１１２ａの発射ソレノイドによって球を発射する遊技をした場合に、発射された球が到達し得る遊技領域であって、右側領域は、遊技者が右打ち遊技、即ち、操作ハンドル５１（図５８１参照）の回転操作量を強めた状態で球発射ユニット１１２ａの発射ソレノイドによって球を発射する遊技をした場合に、発射された球が到達し得る遊技領域である。

【５２６６】
図５８２に示した通り、右側領域には、左側領域と同様に複数の釘が植設されており、右側領域を流下する球の勢いを低減させながら様々な挙動で球を流下させるように構成している。右側領域には、振分装置１７５、電動役物６４ａが付設されている右第１入球口６４ｂ２、第１可変入賞装置６５、第２入球口６４０、第２可変入賞装置６５０が、右側領域を流下した球が入球（入賞）可能に設けられている。

【５２６７】
図５８２に示した通り、右側領域の上方位置には、振分装置１７５が配設されており、開口部１７５ａから右側領域を流下する球が流入するように構成している。ここで、遊技者が操作ハンドル５１（図５８１参照）を操作し、右打ち遊技として、返しゴム６９（図５８２参照）に球を衝突させる程度の発射強度で球を発射させる強右打ち遊技を実行した場合には、返しゴム６９に衝突した球の殆どが開口部１７５ａへと流入し、返しゴム６９に球が衝突し得ない程度の発射強度で球を発射させる弱右打ち遊技を実行した場合には、発射された球の約半分が開口部１７５ａへと流入するように、右側領域の上部に釘が植設されている。

【５２６８】
つまり、右打ち遊技中における遊技者の操作ハンドル５１に対する操作内容に応じて、振分装置１７５への球の流入割合を異ならせることができるため、右打ち遊技中の遊技者に対して、遊技状況に応じて操作ハンドル５１に対する操作内容を微調整させることによ

り遊技結果を異ならせることが可能となるため、より有利な遊技結果を得ようと意欲的に操作ハンドル５１を操作させることができる。

【５２６９】

具体的には、振分装置１７５に流入した球は、スルーゲート６７を通過し、且つ、右第１入球口６４ｂ２へと入球可能な経路を流下した後に、第１可変入賞装置６５、第２入球口６４０、第２可変入賞装置６５０へと入球（入賞）可能な経路をアウト口６６に向けて流下するように構成している。一方、右打ち遊技によって発射された球のうち、振分装置１７５の開口部１７５ａへと流入しなかった球、即ち、振分装置１７５の右側に形成された通過領域を流下した球は、スルーゲート６７、及び、右第１入球口６４ｂ２へと入球可能な経路を流下すること無く、第１可変入賞装置６５、第２入球口６４０、第２可変入賞装置６５０へと入球（入賞）可能な経路をアウト口６６に向けて流下するように構成している。

【５２７０】

このように構成することで、右打ち遊技が遊技者に有利となる遊技状態のうち、右第１入球口６４ｂ２への球の入球を目指す遊技状態（第２確変状態）は、弱右打ち遊技を実行し、第１可変入賞装置６５や第２可変入賞装置６５０への球の入賞を目指す遊技状態（大当たり遊技中や小当たり遊技中）は強右打ち遊技を実行することで遊技者により有利な遊技結果を提供することができる。

【５２７１】

さらに、本第１実施形態では、振分装置１７５の開口部１７５ａに流入した球のほうが、振分装置１７５の開口部１７５ａに流入しなかった球よりも第１可変入賞装置６５へと到達するまでに要する時間（流下時間）が異なるように構成しており、振分装置１７５の開口部１７５ａに流入した球は開口部１７５ａを通過してから約２．５秒～３秒後に第１可変入賞装置６５へと到達するように構成しており、振分装置１７５の開口部１７５ａに流入しなかった球は、約１．５秒～２秒後に第１可変入賞装置６５へと到達するように構成している。

【５２７２】

よって、例えば、第１可変入賞装置６５が開放動作される大当たり遊技（１０Ｒ大当たり）が実行されている状態において、弱右打ち遊技と強右打ち遊技とをタイミング良く切り替えながら右打ち遊技を実行することにより、ラウンド遊技中において複数の球を同タイミングで第１可変入賞装置６５へと到達させることが可能となる。また、大当たり遊技中におけるインターバル期間（第１可変入賞装置６５へと球を入賞させることが困難な期間）中に球が第１可変入賞装置６５へと到達することを抑制するために弱右打ち遊技を実行し、弱右打ち遊技によって発射した球がラウンド遊技中に第１可変入賞装置６５へと到達するように右打ち遊技を実行することにより、右打ち遊技によって発射された球を効率良く第１可変入賞装置６５に入賞させることが可能となる。

【５２７３】

振分装置１７５内を流下する球は、振分部材１７５ｂによって左誘導流路１７５ｃ、又は右誘導流路１７５ｄに振り分けられ、電動役物６４ａに向けて流下する。電動役物６４ａは、通常時は遊技盤１３の内側に収納され、普通図柄の当たりとなった場合に所定期間、正面視手前側へと突出動作を行うことが可能な横長略長方形形状に構成されており、遊技盤１３に対して正面視手前側に突出した状態において、上面を遊技球が転動可能に構成されている。普通電動役物１６４０ａの上面を転動する球は、右第１入球口６４ｂ２の入球面へと誘導される。一方、普通電動役物１６４０ａが遊技盤１３の内部に収納されている状態（埋没している状態）においては、球が右第１入球口６４ｂ２へと誘導されないため、右第１入球口６４ｂ２へと入球困難な状態を形成する。

【５２７４】

ここで、図５８３を参照して、本第１実施形態における振分装置１７５の詳細について説明を行う。図５８３（ａ）は、電動役物６４ａが遊技盤１３に埋没した（収納された）状態（右第１入球口６４ｂ２へと球が入球困難な状態）となっている場合における振分装

置１７５付近の拡大正面図であり、図５８３（ｂ）は、電動役物６４ａが遊技盤１３に対して正面視手前側に突出した状態（右第１入球口６４ｂ２へと遊技球が誘導される状態）となっている場合における振分装置１７５付近の拡大正面図である。

【５２７５】

振分装置１７５は、その上面に、遊技球が通過可能な幅で構成された開口部１７５ａと、その開口部１７５ａを介して振分装置１７５の内部へと入球した遊技球を、正面視右側若しくは左側のどちらかへと振り分ける振分部材１７５ｂと、その振分部材１７５ｂによって正面視左側へと振り分けられた遊技球が流下可能な左誘導流路１７５ｃと、振分部材１７５ｂによって正面視右側に振り分けられた遊技球が流下可能な右誘導流路１７５ｄと、その右誘導流路１７５ｄを流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている右第１入球口６４ｂ２と、その右第１入球口６４ｂ２に付随して設けられ、遊技球を右第１入球口６４ｂ２へと誘導する突出状態と遊技球が右第１入球口６４ｂ２へと入球困難となる埋没状態（収納状態）とに可変可能（変位可能）な電動役物６４ａと、で構成されている。

【５２７６】

図５８３（ａ）に示した通り、振分部材１７５ｂは、正面視右側に設けられ、遊技球を受け止め可能な右受け止め部１７５ｂｒと、正面視左側に設けられ、遊技球を受け止め可能な左受け止め部１７５ｂｌと、振分部材１７５ｂの回転動作の回転軸である回転軸１７５ｂｃと、で少なくとも構成されている。この振分部材１７５ｂは、回転軸１７５ｂｃを回転軸として、正面視右側に傾倒した状態（配置）と、正面視左側に傾倒した状態（配置）と、に可変可能（変位可能）に構成されている。図５８３（ａ）は、正面視右側に傾倒した状態（配置）に変位している状況を例示している。この振分部材１７５ｂは、正面視右側に傾倒した状態において、開口部１７５ａの直下に左受け止め部１７５ｂｌが配置される（開口部１７５ａを通過した遊技球が左受け止め部１７５ｂｌによって受け止められる）一方で、正面視左側に傾倒した状態において、開口部１７５ａの直下に右受け止め部１７５ｂｒが配置される（開口部１７５ａを通過した遊技球が右受け止め部１７５ｂｒによって受け止められる）。

【５２７７】

振分部材１７５ｂが正面視右側に傾倒した状態において左受け止め部１７５ｂｌによって遊技球が受け止められると、遊技球の重みによって振分部材１７５ｂが回転軸１７５ｂｃを回転軸として反時計回りに回動し、振分部材１７５ｂが正面視左側に傾倒した状態に可変（変位）すると共に、左受け止め部１７５ｂｌによって受け止められていた遊技球が左誘導流路１７５ｃへと落下する。一方、振分部材１７５ｂが正面視左側に傾倒した状態において右受け止め部１７５ｂｒによって遊技球が受け止められると、遊技球の重みによって振分部材１７５ｂが回転軸１７５ｂｃを回転軸として時計回りに回動し、振分部材１７５ｂが正面視右側に傾倒した状態に可変（変位）すると共に、右受け止め部１７５ｂｒによって受け止められていた遊技球が右誘導流路１７５ｄへと落下する。言い換えれば、振分部材１７５ｂは、遊技球を右受け止め部１７５ｂｒと左受け止め部１７５ｂｌとによって交互に受け止めて、右誘導流路１７５ｄと左誘導流路１７５ｃとに交互に誘導する。つまり、振分装置１７５へと遊技球が入球する毎に、左誘導流路１７５ｃと右誘導流路１７５ｄとに交互に振り分けられる。

【５２７８】

なお、通常状態において右誘導流路１７５ｄを流下した遊技球は、埋没状態の電動役物６４ａへと到達し、そのまま電動役物６４ａを通過して右側領域の下方へと流下する（図５８３（ａ）参照）。より具体的には、図５８４（ａ）に示した通り、振分装置１７５の開口部１７５ａへと流入した球がスルーゲート６７を通過したことに基づく普通図柄の抽選で当たりになると、スルーゲート６７の通過を検出してから０．４秒後に電動役物６４ａが埋没状態から突出状態に可変（変位）する。一方、スルーゲート６７を通過した球は、０．２秒前後で電動役物６４ａへと到達する。このため、スルーゲート６７を通過した遊技球は、電動役物６４ａが突出位置に可変するよりも前に電動役物６４ａを通過しきってしまい、振分装置１７５から流出する（図５８３（ａ）、及び図５８４（ａ）参照）。

【５２７９】
通常状態における普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）は比較的短時間（スルーゲート６７の通過から０．９秒程度）で終了するため、短い間隔で遊技球が連続して振分装置１７５へと入球したとしても、スルーゲート６７を通過した球の次の球が左誘導流路１７５ｃへと振り分けられている間に普図当たり遊技が終了する。よって、遊技球が短い間隔で振分装置１７５へと連続して入球したとしても、後続の遊技球が電動役物６４ａの突出期間の間に電動役物６４ａへと到達することはない。従って、通常状態においては、振分装置１７５へと球が流入したとしても、右第１入球口６４ｂ２へと球が入球し難くすることができる。

【５２８０】
また、第２確変状態において右誘導流路１７５ｄを流下した遊技球は、突出状態の電動役物６４ａへと到達し、その突出状態の電動役物６４ａが形成する傾斜に誘導されて、右第１入球口６４ｂ２へと入球する（図５８３（ｂ）参照）。より具体的には、第２確変状態においては、スルーゲート６７を球が通過したことに基づく普通図柄の抽選で当たりになると、図５８４（ｂ）に示した通り、スルーゲート６７の通過を検出してから０．１２秒後に電動役物６４ａが埋没状態から突出状態に可変（変位）する。この突出状態は０．５秒間維持される。一方で、上述した通り、スルーゲート６７ｃを通過した遊技球は０．２秒程度で電動役物６４ａへと到達するため、ほぼ、突出状態の電動役物６４ａの上面に衝突し、その突出状態の電動役物６４ａが成す正面視右上から左下に向けて下る向きの傾斜に沿って右第１入球口６４ｂ２の入球面へと誘導される。従って、第２確変状態においては、振分装置１７５へと遊技球が入球する毎に、右第１入球口６４ｂ２に球が入球可能となる。

【５２８１】
なお、図５８３（ｂ）に示した通り、振分装置１７５の左誘導流路１７５ｃを流下する球も、第２確変状態においては電動役物６４ａが突出状態に設定されている間に電動役物６４ａの上面へと到達可能に構成されている。しかしながら、第２確変状態や通常状態等の普通図柄の通常状態が設定される遊技状態においては、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物６４ａが突出状態に設定される期間（右第１入球口６４ｂ２へと入球可能となる期間）が比較的短く（例えば、０．５秒間）、電動役物６４ａの左側（上流側）へと落下した遊技球が右第１入球口６４ｂ２へと到達するのに要する期間（例えば、１秒間）より前に電動役物６４ａが埋没状態へと戻ってしまう。従って、第２確変状態において右打ち遊技を行ったとしても、右打ち遊技によって発射された球が全て右第１入球口６４ｂ２へと入球してしまい、振分装置１７５よりも下方へと球が流下し得ない事態が発生してしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、振分部材１７５ｂによって球が左誘導流路１７５ｃと、右誘導流路１７５ｄとに振り分けられる間隔が最短で０．５秒（振分装置１７５の開口部１７５ａを球が数珠つなぎで通過した場合における振分間隔が０．５秒）となるように構成し、振分部材１７５ｂにより左誘導流路１７５ｃに振り分けられた球が電動役物６４ａへと到達するまでの期間（左誘導流路１７５ｃの流下期間）が０．７秒、右誘導流路１７５ｄの流下期間が０．２秒となるように構成している。

【５２８２】
即ち、振分装置１７５に連続して流入した球（先に左誘導流路１７５ｃへと振り分けられた球と、後に右誘導流路１７５ｄへと振り分けられた球）とが、何れも埋没状態の電動役物６４ａを通過する場合に、略同タイミングで振分装置１７５から排出（振分装置１７５の下方へと流出）されるように構成している。このように構成することで、振分装置１７５よりも下方側に設けられた第１可変入賞装置６５や第２可変入賞装置６５０といった球数個分の開口幅で形成される入賞口を有する入賞装置へと複数の球を連続して到達させ易くすることができる。よって、例えば、大当たり遊技中であって第１可変入賞装置６５が開放動作されるラウンド遊技中であって、そのラウンド遊技の終了条件が成立する直前や直後に余剰分の球が第１特定入賞口へと入賞し、余剰部の賞球を獲得する機会が発生し易くすることができる。

【５２８３】
図５８２に戻り説明を続ける。振分装置１７５の下方には、１０ラウンド大当たり遊技が実行された場合に開放動作される第１可変入賞装置６５が配設されている。この第１可変入賞装置６５は、第１特定入賞口６５ａへと球を入賞させることが可能な開状態と、その開状態よりも第１特定入賞口６５ａへと球を入賞させることが困難な閉状態とに切り替え可能に構成されており、大当たり遊技期間中のラウンド遊技にて開状態へと切り替えられるように構成している。第１特定入賞口６５ａへと球が入賞すると、１０個の賞球が払い出される。
【５２８４】
各ラウンド遊技には終了条件として、ラウンド遊技が開始されてから（第１可変入賞装置６５が開状態へと切り替わってから）の経過時間が所定時間に到達した場合に成立する時間経過終了条件と、ラウンド遊技中に第１特定入賞口６５ａへと球が所定個数入賞した場合に成立する入賞数終了条件と、が規定されており、具体的には、ラウンド遊技が開始されてから８が経過した場合に時間経過終了条件が成立し、ラウンド遊技中の入賞数が８個に到達した場合に入賞数終了条件が成立するように各終了条件が規定されている。
【５２８５】
第１可変入賞装置６５が閉状態である場合には、第１特定入賞口６５ａの開口部を塞ぐように開閉扉６５ｆが閉鎖位置に位置する。この開閉扉６５ｆが閉鎖位置に位置すると、その上面に球が流下可能な流下経路が形成される。図５８２に示した通り、開閉扉６５ｆは左側に向かって下り傾斜を有するように構成されているため、閉鎖位置に位置している開閉扉６５ｆの上面に到達した球は流下経路を左側に向かって流下し、第１可変入賞装置６５から排出される。
【５２８６】
第１可変入賞装置６５の左下方には、第２入球口６４０と第２可変入賞装置６５０が配設されている。この第２入球口６４０へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５８６参照）で大当たりの抽選（特別図柄抽選）が実行され、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ｂで示される。
【５２８７】
本第１実施形態におけるパチンコ機１０では、図５８２に示した通り、右側領域の上流側（上方側）に振分装置１７５を設け、振分装置１７５から下方へと流出した球、或いは、振分装置１７５の右側に形成されている通過領域を流下した球が第１可変入賞装置６５へと向かって右側領域を流下することとなり、第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆが開放している状態（大当たり遊技状態）では、振分装置１７５から流出した球のうち、３球に２球が第１可変入賞装置６５に形成された第１特定入賞口６５ａへと入賞し、振分装置１７５の右側に形成されている通過領域を流下した球は、その殆どが第１特定入賞口６５ａへと入賞することになる。なお、振分装置１７５から流出した球のうち、第１可変入賞装置６５へと到達し得ない球（３球に１球）は、振分装置１７５と第１可変入賞装置６５との間に植設された釘等の緩衝部材、即ち、球の流下方向を不規則にさせるために流下する球が直接緩衝する部材によって、第２入球口６４０へと向けて流下するように構成している。
【５２８８】
一方で、第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆが閉鎖している状態（非大当たり遊技状態）では、開閉扉６５ｆ上に形成された球流路を流下した球の全てが第２入球口６４０に向けて流下することになり、第２入球口６４０に向けて流下する球の約２球に１球が第２入球口６４０へと入球する。
【５２８９】
第２可変入賞装置６５０は、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、且つ、大当たり種別として２ラウンド大当たりが実行される大当たり種別が設定された場合、或いは、小当たり当選した場合に開放動作される可変入球手段であって、球が入賞した場合に１個の賞

球が払い出されるように構成している。図５８２に示した通り、この第２可変入賞装置６５０は、右側領域の最下流側であって、可変表示装置ユニット８０の下方位置に配設されているが、第２可変入賞装置６５０の左方には、左打ち遊技によって発射された球が第２可変入賞装置６５０へと到達してしまうことを抑制するための釘部材が植設されている。

【５２９０】

このように構成することで、左打ち遊技によって発射された球が右側領域へと流入することを抑制することができるため、左打ち遊技と右打ち遊技とで異なる遊技を実行させ易くすることができる。

【５２９１】

また、このように、左打ち遊技によって発射された球が第２可変入賞装置６５０へと到達し得ない（し難い）ように構成することで、左打ち遊技が実行される通常状態において、実行される第１特別図柄抽選で小当たり当選したとしても、左打ち遊技によって発射された球が小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａへと入賞することが無いため、通常状態において過剰に賞球が付与されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【５２９２】

第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２に球が入球すると４個の球が賞球として払い出され、第２入球口６４０に球が入球すると１個の賞球として払い出されるように構成している。また、一般入球口６３に球が入球すると６個の球が賞球として払い出されるように構成している。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行ったとしても、賞球が１個に設定されている第２入球口６４０に球が入賞するだけであるため、球が増加することが無い。よって、通常状態中に右打ち遊技が行われることを抑制することができる。

【５２９３】

また、第２入球口６４０に球が入球した場合には、第２特別図柄（特図２）の抽選が実行されることになるが、本実施形態では、通常状態において実行される第２特別図柄（特図２）の抽選に対して設定される変動パターン（変動時間）として、長時間（例えば、１０分）の変動パターン（変動時間）が設定されるように構成している。よって、たとえ、通常状態において第２特別図柄（特図２）の抽選が実行されたとしても、効率良く特図２の抽選が実行されることを抑制することができる。

【５２９４】

上述した通り、本実施形態では、通常状態が設定されている状態で右打ち遊技（遊技盤１３の右側領域に球を流下させて第２特別図柄（特図２）抽選を実行するために、第２入球口６４０へ球を入球させるための遊技）を実行したとしても、１回の抽選結果が確定するまでの時間が長く、且つ、左打ち遊技によって獲得可能な賞球数よりも少ない数の賞球しか獲得することができないように構成している。つまり、遊技状態として通常状態が設定されている場合は、左打ち遊技（遊技盤１３の左側領域に球を流下させて第１特別図柄（特図１）抽選を実行するために、第１入球口６４ｂ１へ球を入球させるための遊技）を行うことが遊技者に有利な遊技となる。

【５２９５】

なお、本実施形態においては、第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異ならせるように構成したが、第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同一の数、例えば、第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２へ球が入賞した場合に払い出される賞球数も１個として構成してもよい。

【５２９６】

図５８５に示すように、パチンコ機１０の後面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主

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

【５２９７】

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

【５２９８】

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

【５２９９】

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

【５３００】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図５８６参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【５３０１】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図５８６参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【５３０２】

次に、図５８６を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図５８６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【５３０３】

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

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

【５３０４】

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

【５３０５】

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

【５３０６】

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

【５３０７】

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

【５３０８】

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

【５３０９】

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

【５３１０】
払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。
【５３１１】
払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【５３１２】
発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【５３１３】
音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。
【５３１４】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。
【５３１５】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容

を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。

【５３１６】

なお、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。

【５３１７】

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

【５３１８】

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

【５３１９】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図５８６参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【５３２０】

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

【５３２１】
ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図５８６参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。
【５３２２】
次に、本実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容について図５８７～図６０８を参照して説明する。図５８７（ａ）、及び図５８７（ｂ）は本実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容を模式的に示した模式図である。第３図柄表示装置８１は、１５インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列（Ｌ１～Ｌ３）が表示される（図５８７（ａ）参照）。第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄（第１特別図柄（特図１）または第２特別図柄（特図２）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「０」から「９」の数字を模した識別情報が付された１０種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。
【５３２３】
本実施形態のパチンコ機１０では、主図柄が数字を模した識別情報毎に異なる種類のキャラクタ（動物等）を用いて形成されている。このように、各識別情報に対応させたキャラクタを用いることで、遊技者に対して特別図柄の抽選結果を視覚的に報知することができるため分かり易い遊技を行わせることができる。また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。つまり、第３図柄は、主制御装置１１０による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第３図柄表示装置８１に表示されるものである。
【５３２４】
主表示領域Ｄｍは、上・中・下のそれぞれ３つの図柄列Ｌ１，Ｌ２，Ｌ３が表示される。各図柄列Ｌ１～Ｌ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｌ１～Ｌ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｌ１～Ｌ３毎に周期性をもって左右方向へスクロールして変動表示が行われる。
【５３２５】
具体的には、上図柄列Ｌ１と中図柄列Ｌ２は右から左に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されており、下図柄列Ｌ３は左から右に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されている。さらに、各図柄列は、主図柄の間に特別図柄の抽選結果を示さない副図柄（ブランク図柄）が形成されている。
【５３２６】
そして、図５８７（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍは、上下方向に形成される３つの有効ラインＶ１～Ｖ３、及び、斜め方向に形成される２つの有効ラインＶ４，Ｖ５を有しており、各図柄列Ｌ１～Ｌ３が停止表示された状態で、第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本第１実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。
【５３２７】
図５８７（ａ）に示した通り、本第１実施形態では、各有効ライン（Ｖ１～Ｖ５）が、各図柄列Ｌ１～Ｌ３の図柄表示位置を含むように形成されているため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される各図柄列Ｌ１～Ｌ３の全てが停止表示されるまで、対応する特別図柄の抽選結果を分かり難くすることができる。よって、最後の図柄列（本実施形態では、中図柄列Ｌ２）が停止表示されるまでの間、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示に興味を持たせることができる。

【５３２８】
なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第３図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。
【５３２９】
さらに、本実施形態では、第１特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様と、第２特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様とが同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む）となるように構成しているが、変動している特別図柄の種別に対応するように第３図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。
【５３３０】
次に、第３図柄表示装置８１に実際に表示される内容について図５８７（ｂ）を参照して説明をする。図５８７（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける正面視右上には、小表示領域Ｄｍ２，Ｄｍ３が形成されている。この小表示領域Ｄｍ２，Ｄｍ３は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための第４図柄（特図１第４図柄）が小表示領域Ｄｍ２に表示され、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための第４図柄（特図２第４図柄）が小表示領域Ｄｍ３に表示されるように構成している。
【５３３１】
このように小表示領域Ｄｍ２，Ｄｍ３を設けることにより、特図１と特図２とが同時に変動可能なパチンコ機１０において、特別図柄の抽選状況を遊技者に報知することができる。なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１０では、第４図柄を、数字を用いた表示態様で示しており、小表示領域Ｄｍ２，Ｄｍ３にて第４図柄を変動表示させることで（図５９０（ａ）参照）、特別図柄が変動している状況を示し、小表示領域Ｄｍ２，Ｄｍ３にて第４図柄を停止表示させることで（図５９０（ｂ）参照）、特別図柄の抽選結果を示すように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第４図柄として図形を模した表示態様や、複数の色を示す表示態様を用いて、図形を変形させる表示態様や、色を可変させる表示態様によって特別図柄が変動していることを示し、特定の図柄や色を示す表示態様を停止表示させることで、特別図柄の抽選結果を示すように構成しても良い。
【５３３２】
さらに、本実施形態では、第４図柄を用いて、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄が抽選中（変動中）であるか否かのみを報知するように構成しても良い。また、図５８７（ｂ）では、特別図柄の抽選状況を示すための第４図柄が表示される第４図柄表示領域（小表示領域Ｄｍ２，Ｄｍ３）を、主表示領域Ｄｍの右上側に形成する例を示しているが、この第４図柄表示領域が形成される位置や、大きさを、主表示領域Ｄｍの中央部分で実行される変動演出の演出態様に応じて異ならせても良い。
【５３３３】
このように構成することで、第４図柄表示領域によって、変動演出が実行される領域が制限されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、この場合、第４図柄表示領域を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍから削除し、可変表示装置ユニット８０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）を用いて第４図柄の変動表示を実行

するように構成すると良い。
【５３３４】
主表示領域Ｄｍにおける正面視左上には、小表示領域Ｄｍ１が形成されている。この小表示領域Ｄｍ１は、遊技者に対して球を発射させる方向（遊技方向）を案内するための案内表示態様が表示される（図５８８（ａ）参照）。
【５３３５】
本実施形態では、小表示領域Ｄｍ１を案内表示領域として用いている。このように構成することで、遊技者は案内表示領域に表示されている案内表示態様を視認するだけで、遊技盤のどの領域に向けて球を発射すれば良いのかを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技機を提供することができる。
【５３３６】
この案内表示領域（小表示領域Ｄｍ１）には、遊技者に対して右打ち遊技を行わせることを案内するための「右打ち」の表示態様と、遊技者に対して左打ち遊技を行わせることを案内するための「左打ち」の表示態様と、が表示されるように構成されており、「右打ち」の表示態様は、右打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、即ち、第１確変状態中、第２確変状態中、時短状態中及び、特定の大当たり遊技中（第２可変入賞装置６５０を開放動作させる大当たり遊技中）に表示され、「左打ち」の表示態様は、右打ち遊技が終了してから所定期間（例えば、１０秒間）表示されるように構成している。また、左打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、即ち、通常状態中に、右打ち遊技が実行されていることを検知した場合にも、所定期間（例えば、１０秒間）「左打ち」の表示態様が表示されるように構成している。
【５３３７】
図５８７（ｂ）に戻り説明を続ける。主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓは、図５８８（ａ）に示す通り、実行中の遊技内容に対するコメントが表示されるように構成されている。このように構成することで、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。なお、副表示領域Ｄｓを別の目的に用いても良く、例えば、各特別図柄の保留球数を示すための情報を、副表示領域Ｄｓに表示するように構成しても良い。
【５３３８】
この場合、例えば、副表示領域Ｄｓに、各特別図柄の保留球数を個々に示すための保留表示態様（例えば、円形からなる保留図柄表示態様）を表示するように構成すると良い。そして、保留表示態様の表示数によって、現在の特別図柄の保留球数を遊技者が把握できるように構成すると良い。さらに、保留記憶されている各特別図柄に対応する入賞情報を事前に判別し、その判別結果に基づいて、対応する保留表示態様を可変させるように構成すると良い。
【５３３９】
このように構成することで、複数存在し得る保留図柄のうち、表示態様が可変された保留図柄に対応する特別図柄の抽選にて、大当たりに当選するのではと期待を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、本実施形態とは異なり、個々の保留記憶数に対応する保留図柄表示するように構成しているため、複数ある保留図柄のうち、遊技者に有利となり得る遊技結果を示すための表示態様に可変された保留図柄表示を容易に表示する結果表示を設定することができる。
【５３４０】
さらに、本実施形態では、その他に、遊技者に対して遊技結果（各図柄の抽選結果）を示唆するための遊技結果示唆態様や、主表示領域Ｄｍにて実行されている演出表示の内容を説明するための演出説明態様や、枠ボタン２２を操作するタイミングや操作した結果を示すための枠ボタン関連表示態様や、大当たり遊技に関する情報が表示される当たり関連情報表示態様が副表示領域Ｄｓに表示されるように構成されており、副表示領域Ｄｓに表示する内容によって、主表示領域Ｄｍと副表示領域Ｄｓとの表示領域の割合が異なるように設定されている。

【５３４１】
また、停止表示された第３図柄の組み合わせが外れに対応する組み合わせであって、保留球が存在する場合は、１秒間の停止表示後に、保留球に基づく抽選に対応する変動表示が開始される。なお、複数の保留球が存在する場合は、時間的に最も古い入球に対応する保留球に基づいて抽選が実行される。
【５３４２】
一方、保留球が存在しない状態で、特別図柄の外れに対応する組み合わせの第３図柄が１秒間停止表示された場合は、その後も第３図柄が停止表示された状態が継続する。この状態は、所定時間（例えば、３０秒）が経過するか、または、第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２、或いは第２入球口６４０に対して新たに球が入球するまで継続する。そして、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合は、遊技が実行されていないことを示すデモ演出が表示される。遊技者が球を所定時間（例えば、３０秒）連続して発射させているにも関わらず、第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２、第２入球口６４０のいずれにも入球が無いという状況は稀であり、第３図柄が停止表示された状態が所定時間（例えば、３０秒）継続する場合の多くは、遊技者が遊技を辞めたことで、パチンコ機１０による遊技が全く行われていないことに起因する。
【５３４３】
よって、本実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、３０秒）が経過した時点で、遊技者が遊技を行っていないと判断し、デモ演出を開始する。これにより、遊技を開始するためにパチンコ機１０を選択しようとしている遊技者が、デモ演出の表示の有無に基づいて遊技が行われているか否かを容易に判断することができる。一方、所定時間（例えば、３０秒）が経過する前に第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２、第２入球口６４０のいずれかに対して新たに球が入球した場合は、その新たな入球に対応する第３図柄の変動表示が実行される。
【５３４４】
＜第１実施形態における演出内容について＞
次に、図５８８～図６０３を参照して、第１実施形態において実行される演出について説明する。
【５３４５】
まず、第１実施形態の遊技性の概要について説明する。第１実施形態では、低確非時短状態（通常）において大当たりに当選（以後、「初当たり」と言う。）すると、大当たり遊技終了後に必ず特別図柄の高確率状態（高確状態）が設定され、確変リミット回数（４０回）がセットされる。そして、確変リミットに到達すると特別図柄の低確率状態（低確状態）が設定される。
【５３４６】
ここで、確変リミットとは、大当たり遊技終了後に高確状態が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に低確状態を設定させるための処理を実行させる閾値を指す。
【５３４７】
また、確変リミット回数とは、低確状態において大当たり当選し、その大当たりに基づいて実行された大当たり遊技の終了後に高確状態が設定される場合にセットされる値である。高確状態において、大当たり遊技終了後に高確状態が設定される大当たりに当選し、その大当たり当選に基づいて実行された大当たり遊技の終了時に値が更新され、更新後の値を用いて確変リミットに到達したか否かの判別が実行される。
【５３４８】
第１実施形態では、大当たり種別によって大当たり遊技終了後に、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される場合がある。時短状態が設定された場合、時短リミット回数（１０回）がセットされる。そして、時短リミットに到達した場合、普通図柄の低確率状態（非時短状態）が設定される。
【５３４９】

ここで、時短リミットとは、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に非時短状態を設定させるための処理を実行させる閾値を指す。

【５３５０】

また、時短リミット回数とは、非時短状態において大当たり当選し、その大当たりに基づいて実行された大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合にセットされる値である。時短状態において、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりに当選し、その大当たり当選に基づいて実行された大当たり遊技の終了時に値が更新され、更新後の値を用いて時短リミットに到達したか否かの判別が実行される。

【５３５１】

このように、第１実施形態では、時短リミット回数と確変リミット回数とを異ならせることにより、同じ遊技状態（例えば、高確非時短状態（第２確変状態））であっても、高確時短状態（第１確変状態）が設定される大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選するタイミングによって遊技者が大量に賞球を獲得可能な有利状態と、有利状態よりも獲得可能な賞球が少ない不利状態とを作ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【５３５２】

第１実施形態では、図６１３（ｃ）に示す通り、第２特別図柄で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に１００％高確時短状態（第１確変状態）が設定されるが、図６１３（ｂ）に示す通り、第１特別図柄で大当たり当選した場合には、高確率で大当たり遊技終了後に時短状態が設定されない。

【５３５３】

なお、詳細は後述するが、第１実施形態では第１特別図柄と第２特別図柄を同時に変動表示することが可能に構成されており、第１特別図柄と第２特別図柄が同時に変動表示されている場合に、第１特別図柄が大当たり又は小当たりに当選したことを示す図柄で第２特別図柄よりも先に停止した場合には、第２特別図柄を、強制的に外れを示す図柄で停止させる。また、第２特別図柄が大当たりに当選したことを示す図柄で第１特別図柄よりも先に停止した場合には、第１特別図柄を、強制的に外れを示す図柄で停止させる。

【５３５４】

第１実施形態では、非時短状態の場合と時短状態の場合とで、第１特別図柄の変動時間と第２特別図柄の変動時間が異なり、時短状態の場合には、非時短状態の場合と比べて第１特別図柄よりも第２特別図柄の変動時間が短く設定されるため、第２特別図柄の方が先に停止し易い。したがって、時短状態は第２特別図柄の大当たりに当選し易い状態と言える。

【５３５５】

上述の通り、第２特別図柄の大当たり遊技終了後は１００％第１確変状態が設定されるため、確変リミット又は時短リミットに到達するまで第１確変状態が継続する。そして、第２特別図柄の大当たりは必ず１０Ｒの大当たり遊技が付与されるため、第１確変状態が設定されると、確変リミット又は時短リミットに到達するまで最大で１０回分の１０Ｒ大当たり遊技が獲得可能となる。ここで、「１０Ｒ大当たり遊技」とは、図２に示す第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆが開放状態となり、第１特定入賞口６５ａへ遊技球の入球が可能となる大当たりラウンドが最大で１０回実行される大当たり遊技のことである。第１特定入賞口６５ａに遊技球が入球することによって、遊技者は賞球を獲得することができる。

【５３５６】

また、第１特別図柄の大当たりはいずれの大当たり種別であっても、２Ｒ大当たり遊技が付与され、特別図柄の高確率状態が設定される。しかし、上述の通り第１特別図柄での大当たりは、高確率で時短状態が設定されない。ここで、「２Ｒ大当たり遊技」とは、図２に示す第２可変入賞装置６５０の開閉板６５０ｂが開放状態となる大当たりラウンドが最大で２回実行される大当たり遊技のことである。なお、図６１９に示す通り、開閉板６５０ｂの開放は極めて短時間であるため、Ｖ入賞口６５０ａに遊技球が入球できず、遊技

者は賞球を獲得することができない。
【５３５７】
例えば、通常中に、高確非時短状態（第２確変状態）が設定される第１特別図柄の大当たり（図６１３（ｂ）に示す、大当たりＡ）に当選した場合、大当たり遊技終了後に４０回の確変リミット回数が設定されるが、第１特別図柄の変動表示が主で実行される第２確変状態が設定され、第２確変中に大当たりＡ又はＢが４０回連続した場合には、確変リミットに到達し、通常へ戻ることになる。
【５３５８】
また、例えば、第２確変状態中に第１確変状態が設定される第１特別図柄の大当たり（大当たりＣ）に当選した場合であっても、確変リミット回数の残数（確変リミット残回数）が時短リミット回数の残数（時短リミット残回数）よりも少ない場合（例えば、確変リミット残回数が５回で、時短リミット残回数が１０回の場合）には、時短リミットに到達する前に確変リミットに到達するため、確変リミット到達時に特別図柄の低確率状態が設定され、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）となる。時短状態は、第１特別図柄と第２特別図柄との合算変動回数が１００回に達すると、時短終了条件が成立し、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行するため、第１確変状態が設定される大当たり当選時の確変リミット残回数によっては、１０Ｒ大当たりに当選しないまま通常状態へと移行する場合もあり得る。
【５３５９】
つまり、第１実施形態では、確変リミットに到達するまでに、普通図柄の高確率状態が多く設定されるほど、遊技者は多くの賞球を得やすくなる。
【５３６０】
ここで、確変リミット残回数とは、確変リミット回数の値が更新された後の残回数のことであり、確変リミットに到達するまでに要する大当たり回数を示すものである。なお、時短リミット残回数は、時短リミット回数の値が更新された後の残回数のことであり、時短リミットに到達するまでに要する時短状態が設定される大当たり回数を示すものである。
【５３６１】
以上を踏まえて、第１実施形態において実行される演出の概要を説明する。上述したように、通常状態における大当たり当選（初当たり）は、後述する「ＳＰＥＣＩＡＬモード」（図６０３参照）を除いて第１特別図柄での大当たりとなる。よって、大当たり種別によって、大当たり遊技終了後に有利度合いが異なる遊技状態が設定されるため、大当たり遊技中に実行される「ＲＵＳＨ獲得チャレンジ」（図５８８、図５８９参照）において、どの遊技状態が設定されるかを報知する。
【５３６２】
初当たりにおいて第１確変状態が設定される大当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）に当選した場合には、大当たり遊技終了後に第１確変状態である場合に設定される演出モードの１つである「超ＲＵＳＨモード」（図５９０、図５９１参照）に移行する。細部は後述するが、「超ＲＵＳＨモード」（図５９０、図５９１参照）では、セットされた確変リミット回数（４０回）に到達する前に、セットされた時短リミット回数（１０回）に到達するため、「超ＲＵＳＨモード」に移行した時点で１０回分の１０Ｒ大当たり遊技を獲得可能であることが報知されるように構成している。
【５３６３】
このように、１０回分の１０Ｒ大当たり遊技を獲得可能であることが報知されることで、「超ＲＵＳＨモード」に移行すれば大量の出球を獲得することができると遊技者に認識させることができる。
【５３６４】
一方、初当たりにおいて第１確変状態が設定されない大当たり（大当たりＡ）に当選した場合には、大当たり遊技終了後に第２確変状態である場合に設定される演出モードの１つである「リベンジモード」（図５９２、図５９３参照）に移行する。細部は後述するが

、「リベンジモード」は、第１確変状態が設定される大当たりに当選した場合のみ遊技者に大当たり当選したことを分かり易く報知し、第２確変状態が設定される大当たりに当選した場合には、大当たり当選したことを遊技者に気付かせ難くする演出を実行するため、第２確変状態が設定される大当たりに当選したことにより、確変リミット回数が更新されたことを遊技者に把握させ難くするように構成している。

【５３６５】

より具体的には、「リベンジモード」中においては、第１特別図柄抽選で第２確変状態が設定される大当たりに当選した場合（確変リミット回数の残数が更新される場合）と、小当たり当選した場合（確変リミット回数の残数が更新されない場合）と、で同一の演出態様の演出が実行されるように構成しており、且つ、本第１実施形態では、第１特別図柄抽選の大当たり当選で実行される大当たり遊技（２Ｒ大当たり遊技）と、小当たり遊技との遊技内容を類似（第２可変入賞装置６５０を開放動作させる点で類似）させている。これにより、確変リミット回数が更新されたことを遊技者に把握させ難くすることができる。

【５３６６】

また、「リベンジモード」（図５９２、図５９３参照）中は、第１確変状態が設定される大当たりに当選し、セットされる時短リミット回数よりも確変リミット残回数が少なくなることがないように構成している。換言すれば、確変リミット残回数が時短リミット回数として設定され得る上限数（１０）よりも多い場合のみ「リベンジモード」が設定されるように構成している。

【５３６７】

よって、「リベンジモード」中に第１確変状態が設定される大当たりに当選する場合には、必ず「超ＲＵＳＨモード」（図５９０、図５９１参照）に移行することが報知される。このように構成することで、初当たりにおいて「超ＲＵＳＨモード」に移行できなかった遊技者に対して、「リベンジモード」中に「超ＲＵＳＨモード」への移行を目指して遊技を継続しようと思わせることができる。

【５３６８】

次に、第２確変状態が設定されている「リベンジモード」（図５９２、図５９３参照）において、後述する移行条件が成立した場合には、同一の第２確変状態が設定されている状態で異なる演出モードである「チャレンジモード」（図５９４～図５９６参照）に移行するように構成している。

【５３６９】

この「チャレンジモード」においても、「リベンジモード」と同様に、第１確変状態が設定される大当たりに当選した場合のみ遊技者に報知する構成であるため、第１確変状態が設定されない大当たり（第２確変状態が設定される大当たり）に当選したことにより、確変リミット回数が更新されても遊技者が把握し難いように構成している。

【５３７０】

「チャレンジモード」（図５９４～図５９６参照）では、「リベンジモード」（図５９２、図５９３参照）と異なり、第１確変状態が設定される大当たりに当選した場合に、時短リミット残回数よりも確変リミット残回数が少ない場合があり、時短リミットに到達する前に確変リミットに到達することがある。さらに、「チャレンジモード」中において、確変リミット残回数が１回の状態では、第１確変状態が設定される大当たりに当選した場合に、その大当たり遊技終了後に確変リミットに到達してしまい、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へと移行してしまう。

【５３７１】

したがって、「チャレンジモード」中に第１確変状態が設定される大当たりに当選する場合には、第１確変状態である「ＲＵＳＨモード」（図５９７～図６００参照）、または時短状態である「ＥＸＴＲＡモード」（図６０１、図６０２）に移行する。

【５３７２】

「ＲＵＳＨモード」（図５９７～図６００参照）では、「超ＲＵＳＨモード」（図５９

０、図５９１）と異なり、「ＲＵＳＨモード」に移行した時点では１０Ｒ大当たり遊技を獲得し得る回数を報知せず、確変リミットに到達するまでに設定され得る第１確変状態の設定回数をモード中に小出しで報知するための演出（ストック報知演出（図５９７参照））を実行するように構成している。

【５３７３】

このように構成することで、「ＲＵＳＨモード」が設定された遊技者に対して、確変リミットに到達するまでに設定され得る第１確変状態の設定回数を分かり難くすると共に、ストック報知演出によって徐々に確変リミットに到達するまでに設定され得る第１確変状態の設定回数が報知されるため、「ＲＵＳＨモード」中に実行される演出（ストック報知演出）の内容に興味を持たせることができる。

【５３７４】

また、第１確変状態中に、確変リミットと時短リミットに同時に到達する大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されても第２特別図柄が主で変動する「ＳＰＥＣＩＡＬモード」（図６０３参照）に移行するように構成している。「ＳＰＥＣＩＡＬモード」は、終了条件（例えば、特別図柄変動１０００回）が成立するまで継続し、上述の通り、第２特別図柄抽選での大当たり当選時は必ず第１確変状態が設定される大当たりＤ（図６１３（ｃ））であるため、遊技者に有利なモードと言える。

【５３７５】

また、時短リミットに到達する前に確変リミットに到達した場合には、時短状態である「ＥＸＴＲＡモード」（図６０１、図６０２）に移行する。「ＥＸＴＲＡモード」では、第１特別図柄と第２特別図柄の合算変動回数が１００回に達するまでは、第２特別図柄が主で変動するため、「ＥＸＴＲＡモード」中に第２特別図柄抽選で大当たりに当選すると、１０Ｒ大当たり遊技が実行され、時短リミットに到達していなければ第１確変状態へと移行する。

【５３７６】

このように、「チャレンジモード」（図５９４～図５９６参照）で第１確変状態が設定される大当たりに当選しても、１０回分の１０Ｒ大当たり遊技を獲得することが確定しておらず、確変リミット残回数によっては１０回分の１０Ｒ大当たり遊技が獲得できないという遊技者にとっては不利になる場合があるものの、「ＲＵＳＨモード」（図５９７～図６００参照）を経て「ＳＰＥＣＩＡＬモード」（図６０３参照）へ移行する可能性もあるため、遊技者に「ＳＰＥＣＩＡＬモード」への移行を期待させることで遊技を継続させることができる。

【５３７７】

以上のように、第１実施形態では、第２確変状態中において、特定の大当たり当選（第１確変状態が設定される大当たり当選）のみを報知することで、遊技者に確変リミット残回数を分かり難くする一方で、第２確変状態において、確変リミット残回数に応じて「リベンジモード」（図５９２，図５９３参照）と「チャレンジモード」（図５９４～図５９６参照）という２つのモードを使い分け、「リベンジモード」では「超ＲＵＳＨモード」（図５９０、図５９１参照）への移行を期待させ、「チャレンジモード」では「ＳＰＥＣＩＡＬモード」（図６０３参照）への移行に期待させることにより、第２確変状態における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５３７８】

次に、第１実施形態における演出の細部について説明する。まず、図５８８、図５８９を参照して、初当たりした後の大当たり遊技中に実行される「ＲＵＳＨ獲得チャレンジ」について説明する。

【５３７９】

図５８８（ａ）は、「ＲＵＳＨ獲得チャレンジ」の演出画面である。案内表示領域Ｄｍ１には、「右打ち」と表示され、遊技者に遊技盤の右側領域へ遊技球を発射することを促す案内をしている。特図１変動表示領域Ｄｍ２には「５５５」と表示され、第１特別図柄

が大当たりに当選したことを示している。また、特図２変動表示領域Ｄｍ３には、第２特別図柄が変動していなかったことを示す表示がされている。

【５３８０】

主表示領域Ｄｍには、勇者８０１と宝箱８０２が表示され、第１表示領域ＨＲ１には「宝箱からＲＵＳＨ玉が出ればＲＵＳＨ突入！」と表示され、宝箱８０２から何が出てくるかによって、ＲＵＳＨに移行するか否かが報知されることを示唆している。

【５３８１】

図５８８（ｂ）は、通常状態において高確時短状態（第１確変状態）が設定される大当たり（図６１３（ｂ）に示す、大当たりＢ、Ｃ）に当選した場合に実行される「ＲＵＳＨ獲得チャレンジ」の演出画面の一例である。宝箱８０２から「超ＲＵＳＨ」と記載された第１玉８０３ａが出てくる演出が表示され、第１表示領域ＨＲ１には、「おめでとう！」と表示され、副表示領域Ｄｓには「やったね！超ＲＵＳＨ獲得！」と表示され、大当たり遊技終了後に「超ＲＵＳＨモード」（図５９０、図５９１参照）に移行することが報知される。また、第１遊技情報表示領域Ｄｍ４には、「０／１２５００」と表示され、「超ＲＵＳＨモード」において大当たりに当選し、獲得し得る賞球数と獲得済みの賞球数が表示される。図５８８（ｂ）においては、初当たりで２Ｒ大当たりに当選しており、上述の通り賞球を得ることができないため、「０」が表示されている。

【５３８２】

このように構成することで、「超ＲＵＳＨモード」が設定された場合に付与される特典の総量（１０Ｒ大当たり遊技回数や獲得期待出玉を示す情報）を予め遊技者に報知することができるため、遊技者に対して、安心して優越感に浸りながら遊技を行わせることができる。

【５３８３】

図５８９は、高確非時短状態（第２確変状態）が設定される大当たり（図６１３（ｂ）に示す、大当たりＡ）に当選した場合に実行される「ＲＵＳＨ獲得チャレンジ」の演出画面の一例である。宝箱８０２から「リベンジ」と記載された第２玉８０３ｂが出てくる演出が表示され、第１表示領域ＨＲ１には、「残念」と表示され、副表示領域Ｄｓには「次回リベンジモード突入！」と表示され、大当たり遊技終了後に「リベンジモード」に移行することが報知される。

【５３８４】

このように、大当たり遊技中に大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を報知することによって、遊技者に分かり易く遊技を行わせることができる。

【５３８５】

なお、本第１実施形態では、宝箱８０２の内容によって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を報知する構成としたが、これに限るものではない。他のキャラクタによって報知する演出としても良いし、第３図柄表示装置８１ではなく、音声や盤面に備えられているＬＥＤの発光等により遊技状態を報知する構成としても良い。

【５３８６】

次に、図５９０、図５９１を参照して、「超ＲＵＳＨモード」における演出について説明する。図５９０（ａ）は、「超ＲＵＳＨモード」において、特別図柄が変動表示されている場合に表示される演出画面の一例である。本第１実施形態では、上述のとおり、第１特別図柄と第２特別図柄が同時に変動表示可能に構成されているため、特図１変動表示領域Ｄｍ２と特図２変動表示領域Ｄｍ３には、両特別図柄が変動表示されていることを示す表示がされている。第１遊技情報表示領域Ｄｍ４には、「１０Ｒボーナス０／１０」と表示され、「超ＲＵＳＨモード」が終了するまでに獲得可能な１０Ｒ大当たり遊技の回数（時短リミットに到達するまでに大当たりＤ（図６１３（ｃ））を獲得できる回数）と、現在獲得済みの大当たりＤの回数が表示され、「１０／１０」になった場合に「超ＲＵＳＨモード」が終了することを示唆している。主表示領域Ｄｍには、勇者８０１が「祝」と記載された第１風船８０４ａを追いかける演出が表示されている。

【５３８７】

図５９０（ｂ）は、「超ＲＵＳＨモード」中に時短リミットに到達しない大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選した場合の演出画面である。特図２変動表示領域Ｄｍ３には、大当たりＤに当選したことを示す「７７７」が表示され、特図１変動表示領域Ｄｍ２には、第１特別図柄が強制的に外れとして停止されたことを示す「１２３」が表示されている。また、第１表示領域ＨＲ１には「１０Ｒ大当たり」と表示され、勇者８０１が第１風船８０４ａを取ったことによって、大当たりＤに当選したことを報知しており、第１遊技情報表示領域Ｄｍ４には「１０Ｒボーナス１／１０」と表示され、現在までに獲得した大当たりＤの獲得回数が更新され表示される。

【５３８８】

図５９１（ａ）は、時短リミット残回数が１回となった場合の「超ＲＵＳＨモード」における演出画面の一例である。時短リミット残回数が１回であるため、次に当選する大当たりが、第１確変状態が設定される大当たりであっても、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される。したがって、次に大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選すると「超ＲＵＳＨモード」が終了することを示すために、勇者８０１が「ＥＮＤ」と記載された第２風船８０４ｂを追いかける演出が実行される。このように、「超ＲＵＳＨモード」では、時短リミット残回数に応じて異なる風船が表示されるように構成することで、大当たり遊技終了後に第１確変が継続するか否かを遊技者が分かり易くなるように構成している。

【５３８９】

なお、図５９０（ａ）の場合に、第２特別図柄の変動表示が実行されておらず、抽選の結果が大当たりであることを示すための第１特別図柄の変動表示が実行されている場合には、第２風船８０４ｂが主表示領域Ｄｍの右側から出現し、第１特別図柄が停止した場合に、勇者８０１が第２風船８０４ｂを取る演出が実行される。その場合に、大当たり種別が大当たりＣ（図６１３（ｂ））であった場合には、第２風船８０４ｂに記載されている文字が「継続」に変化し、「超ＲＵＳＨモード」が継続することを報知する。

【５３９０】

このように第２風船８０４ｂが出現する構成とすることで、遊技者に第１特別図柄での大当たりに当選する可能性があることを示唆し、第１特別図柄が変動表示を終了する前に遊技者に第２特別図柄の変動表示を開始させるよう促すことができる。

【５３９１】

図５９１（ｂ）は、「超ＲＵＳＨモード」中に時短リミットに到達する大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選した場合の演出画面の一例である。主表示領域Ｄｍには、勇者８０１が第２風船８０４ｂを取り、大当たりＤに当選したことを示している。また、第２表示領域ＨＲ２には「確変リミットまで残り３０回だよ」と表示され、確変リミット残回数が３０回であることが報知される。

【５３９２】

このように、「超ＲＵＳＨモード」終了時に確変リミット残回数が報知されることによって、確変リミット残回数が多い場合には、遊技者に再度「超ＲＵＳＨモード」に移行する大当たりに当選することを目指して遊技を継続させ易くなり、確変リミット残回数が少ない場合であっても、例えば、確変リミット残回数が１２回であれば、「ＳＰＥＣＩＡＬモード」（図６０３参照）に移行可能な大当たりに当選することを目指して遊技を継続させることが可能となる。

【５３９３】

図５９２、図５９３を参照して、「リベンジモード」における演出について説明する。なお、「リベンジモード」は、確変リミット残回数が４０回～１４回の場合に、高確非時短状態（第２確変状態）が設定されると移行するモードである。つまり、初当たりで大当たりＡ（図６１３（ｂ））に当選した場合や、第１確変状態において時短リミットに到達した場合に確変リミット残回数が４０回～１４回であれば「リベンジモード」に移行する。

【５３９４】

図５９２（ａ）は、「リベンジモード」中に特別図柄が変動表示されている場合の演出

画面の一例である。「リベンジモード」では、主表示領域Ｄｍにおいて、勇者８０１がうさぎ８０５を追いかける演出が表示される。また、副表示領域Ｄｓには「リベンジモード中！超ＲＵＳＨ獲得のチャンス！」と表示され、「リベンジモード」中に特定の大当たりに当選すると「超ＲＵＳＨモード」に移行することが報知される。

【５３９５】

図５９２（ｂ）は、高確時短状態（第１確変状態）が設定される大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選した場合の演出画面の一例である。主表示領域Ｄｍには、勇者８０１がうさぎ８０５から宝箱８０２を取り戻し、宝箱８０２から第１玉８０３ａが出てくる演出が表示される。これにより、大当たりＣに当選し、大当たり遊技終了後に「超ＲＵＳＨモード」に移行することを遊技者が認識することが可能となる。

【５３９６】

なお、第１遊技情報表示領域Ｄｍ４には「１０Ｒボーナスｔｏｔａｌ１０回」と表示され、初当たりから現在までに当選した大当たりＤ（１０Ｒ大当たり）の回数が示され、大当たりＤに当選した場合に表示されている値が加算される。この値は、大当たりＡ、Ｂ、Ｃ（図６１３（ｂ））に当選した場合には更新されないため、遊技者に初当たりから現在までに当選した大当たり回数を把握し難く、確変リミット残回数を予測し難くしている。

【５３９７】

図５９３（ａ）は、高確非時短状態（第２確変状態）が設定される大当たりＡ、Ｂ（図６１３（ｂ）参照）又は小当たりに当選した場合の演出画面の一例である。特図１変動表示領域Ｄｍ２には第１特別図柄が大当たりＡ（又はＢ）に当選したことを示す「１１１」が表示され、特図２変動表示領域Ｄｍ３には第２特別図柄が強制的に外れとして停止されたことを示す「１２３」が表示される。しかし、主表示領域Ｄｍでは、特別図柄が変動表示されている場合と変わらず、勇者８０１がうさぎ８０５を追いかける演出が表示される。

【５３９８】

このように、大当たりＡ、Ｂ又は小当たりに当選した場合には、主表示領域Ｄｍにおける演出が特別図柄の変動表示中の演出と同じであるため、遊技者は大当たりＡ、Ｂに当選したことに気付き難くなり、遊技者が大当たり当選回数をカウントすることによる確変リミット残回数を特定する行為を行わせ難くしている。

【５３９９】

なお、第１実施形態では、特図１変動表示領域Ｄｍ２及び特図２変動表示領域Ｄｍ３を遊技者が視認可能に構成しているが、これに限るものではない。例えば、特図１変動表示領域Ｄｍ２及び特図２変動表示領域Ｄｍ３を遊技者が視認し難いように更に小さく表示しても良いし、表示内容を数字ではなく、何らかの記号（「○」「×」等）で抽選結果を報知するようにしても良い。このように構成することで、高確非時短状態（第２確変状態）において大当たりＡ、Ｂに当選したことを遊技者が更に気付き難くなり、確変リミット残回数を予測し難くすることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【５４００】

なお、本第１実施形態では、確変リミット残回数を報知せず、遊技者に確変リミット残回数を予測させ難い構成としているが、確変リミット残回数を報知する構成としても良い。このように構成することで、他に予定を持つ遊技者が、特図高確状態（特別図柄の高確率状態）がいつまで継続し得るかを予測し易くなり、それに基づき遊技を継続するか否か判断できる。

【５４０１】

図５９３（ｂ）は、「リベンジモード」中に「チャレンジモード」への移行条件が成立した場合の演出画面の一例である。移行条件が成立した場合には、大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選した場合と同じく、主表示領域Ｄｍにおいて勇者８０１がうさぎ８０５から宝箱８０２を取り戻す演出が実行される。しかし、大当たりＣ（図６１３（ｂ））と異なり、宝箱８０２からは「チャレンジ」と記載された第３玉８０３ｃが出てくる演出が表示され、副表示領域Ｄｓには「リベンジモード終了・・・次回チャレンジモード突入！」

と表示され、「チャレンジモード」へ移行することが報知される。
【５４０２】
このように構成することにより、うさぎ８０５が宝箱８０２を落とす演出が実行された場合に、遊技者に宝箱８０２から「超ＲＵＳＨ」と「チャレンジ」のどちらが出てくるかに興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【５４０３】
次に図５９４～図５９６を参照して、「チャレンジモード」において実行される演出について説明する。「チャレンジモード」は、確変リミット残回数が１３回～２回の場合に高確非時短状態（第２確変状態）が設定される場合、又は「リベンジモード」中における小当たり当選回数に基づいて移行するモードである。従って、「チャレンジモード」中に大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選した場合に、セットされる時短リミット回数（１０回）よりも確変リミット残回数が少ない場合（例えば、確変リミット残回数５回）があるため、時短リミットに到達する前に確変リミットに到達した場合には低確時短状態（時短状態）が設定される。
【５４０４】
そして、低確時短状態（時短状態）において時短終了条件が成立するまでに大当たり当選しなければ、低確非時短状態（通常状態）が設定されるため、１０Ｒの大当たり遊技を１０回実行できない場合があり、遊技者が獲得できる賞球が少なくなる可能性がある点では、「リベンジモード」で大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選した場合に比べて、遊技者に不利となる。
【５４０５】
しかし、確変リミットと時短リミットに同時に到達した場合（例えば、確変リミット残回数が１１回の場合に大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選した後に、大当たりＤに１０回当選した場合）には、１０Ｒ大当たり遊技が１０回分獲得可能であるだけでなく、両リミットに同時に到達する大当たり遊技の終了後には第２特別図柄が主で変動可能な低確非時短状態（通常状態）である「ＳＰＥＣＩＡＬモード」（図６０３参照）に移行するという点では、「リベンジモード」中に大当たりＣに当選した場合に比べて、遊技者に有利となる。
【５４０６】
このように、「チャレンジモード」で大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選した場合に、「リベンジモード」で大当たりＣよりも有利になる可能性があることで、１０Ｒの大当たりが１０回分獲得できない可能性がある「チャレンジモード」に移行したことにより遊技者の遊技意欲が低下することを防ぐことができる。
【５４０７】
なお、小当たり当選回数が所定回数を超えた場合にも「チャレンジモード」に移行する構成とすることによって、遊技者が「チャレンジモード」に移行したことに基づいて確変リミット残回数を予測することを更に困難にさせることができる。
【５４０８】
図５９４（ａ）は、「チャレンジモード」における特別図柄の変動表示中の演出画面の一例である。主表示領域Ｄｍでは、勇者８０１が扉８０６を開けようとしている演出が表示されている。そして、第１表示領域ＨＲ１には「扉を開けてＲＵＳＨがあればＲＵＳＨ突入！」と表示され、扉８０６が開くことで何らかの演出が実行されることを遊技者に報知している。
【５４０９】
図５９４（ｂ）は、「チャレンジモード」中に大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選した場合の演出画面の一例である。主表示領域Ｄｍでは、扉８０６が開き、「ＲＵＳＨ」と記載された第４玉８０３ｄが発見された演出が表示され、第１表示領域ＨＲ１には「ＲＵＳＨ獲得！」と表示され、副表示領域Ｄｓには「次回ＲＵＳＨ突入！」と表示され、「ＲＵＳＨモード」に移行することが報知される。
【５４１０】

図５９５（ａ）は「チャレンジモード」中に大当たりＡ、Ｂ（図６１３（ｂ））又は小当たりに当選した場合の演出画面の一例である。特図１変動表示領域Ｄｍ２には第１特別図柄が大当たりＡ（又はＢ）に当選したことを示す「１１１」が表示され、特図２変動表示領域Ｄｍ３には第２特別図柄が強制的に外れとして停止されたことを示す「１２３」が表示される。しかし、主表示領域Ｄｍでは、特別図柄が変動表示されている場合と変わらず、勇者８０１が扉８０６を開けようとする演出が表示される。

【５４１１】

「リベンジモード」と同様に、大当たりＡ、Ｂ又は小当たりに当選した場合には、主表示領域Ｄｍにおける演出が特別図柄の変動表示中の演出と同じであるため、遊技者は大当たりＡ、Ｂに当選したことに気付き難くなり、遊技者が大当たり当選回数をカウントすることによる確変リミット残回数の特定をし難くしている。

【５４１２】

図５９５（ｂ）は「チャレンジモード」中に大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選したことにより移行条件が成立した場合に表示される演出画面の一例である。具体的には、確変リミット残回数が１回の場合に、大当たりＣに当選した場合である。この場合、今回の大当たりＣ当選によって確変リミットに到達するため、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定されず、時短状態が設定される。即ち、「ＲＵＳＨモード」には移行せず、「ＥＸＴＲＡモード」に移行することになる。従って、主表示領域Ｄｍでは、扉８０６が開き、「ＥＸＴＲＡ」と記載された第５玉８０３ｅが発見された演出が表示され、第１表示領域ＨＲ１には「ＥＸＴＲＡ獲得」と表示され、副表示領域Ｄｓには「次回ＥＸＴＲＡモード突入」と表示され、「ＥＸＴＲＡモード」に移行することを報知する。

【５４１３】

このように、大当たり遊技終了後における各リミットの到達度合いに応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予め判定し、その判定結果に基づいて、同一の大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり当選時の演出態様を異ならせるように構成することで、遊技者に対して、後の遊技内容を分かり易く報知することができる。

【５４１４】

また、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別を有するパチンコ機１０であれば、今回の大当たり当選が、時短状態が設定された大当たり種別に当選したのか、第１確変状態が設定される大当たり種別に当選したが、確変リミットに到達したことにより時短状態が設定される大当たり種別に当選したのかを判別させ難くすることができる。よって、確変リミットに到達したことにより遊技者に不利な遊技状態が設定される（された）ことを気付かせ難くすることができる。

【５４１５】

図５９６は「チャレンジモード」中に大当たりＡ、Ｂ（図６１３（ｂ））に当選したことにより移行条件が成立した場合の演出画面の一例である。具体的には、確変リミット残回数が１回の場合に、大当たりＡ（又はＢ）に当選し、確変リミットに到達した場合である。この場合、低確非時短状態（通常状態）が設定されるため、主表示領域Ｄｍでは、扉８０６が開き、「ＥＮＤ」と記載された第６玉８０３ｆが発見され、副表示領域Ｄｓには「チャレンジモード終了・・・通常に戻るよ・・・」と表示され、通常に移行することを報知する。

【５４１６】

このように、「チャレンジモード」では、確変リミット残回数と当選した大当たり種別によって移行するモード（設定される遊技状態）が異なるため、扉８０６が開いた場合に発見された玉の種別によって遊技者に移行先を報知することで、遊技者に分かり易くしている。

【５４１７】

また、移行条件が成立した場合を除き大当たりＡ、Ｂ（図６１３（ｂ））に当選した場

合には扉８０６が開かない構成であるため、扉８０６が開く演出が実行される場合には、遊技者に大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選したことを期待させることができるとともに、扉８０６の先にどの種類の玉があるかに興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【５４１８】

なお、第２確変状態中における演出は、これに限るものではない。実施例では、確変リミット残回数に応じて、「リベンジモード」と「チャレンジモード」という２種類のモードを切り替える構成としているが、初当たりから通常状態へと移行するまでの第２確変状態を１つのモードで実行しても良い。この場合、遊技者が移行したモードによって確変リミット残回数を予測することが更に困難となるため、更に遊技の興趣を向上させることができる。もちろん、確変リミット残回数に応じて２種類以上のモードを切り替えるようにしても良い。

【５４１９】

また、本第１実施形態では、第２確変状態において大当たりＡ、Ｂ（図６１３（ｂ））に当選した場合には、遊技者に報知しない構成としているが、これに限るものではない。例えば、大当たりＡ、Ｂに当選した場合に、扉８０６が開く演出が実行されるが、中には何もないという演出を実行しても良い。このようにすることで、第２確変状態が設定され、大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選しない場合には長時間主表示領域Ｄｍにおいて演出が進展せず、遊技者が飽きてしまうという不具合を解消することができる。

【５４２０】

また、宝箱８０２や扉８０６を用いた演出に限らず、他のキャラクタによる演出でも良いし、第３図柄表示装置８１における演出だけでなく、音声や遊技盤に備え付けのＬＥＤの発光等によって報知しても良い。

【５４２１】

次に図５９７～図６００を参照して、「ＲＵＳＨモード」中に実行される演出について説明する。「ＲＵＳＨモード」では、上述したように、確変リミット残回数と時短リミット残回数の組み合わせによって、大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選し得る回数が変わる。具体的には、確変リミット残回数が１２回の場合に、時短リミット残回数が１０回の場合（第２確変で大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選し、新たに時短リミット回数がセットされた状態）には、確変リミットに到達する前に時短リミットに到達することが可能であるため、１０Ｒ大当たり遊技を１０回分獲得可能である。

【５４２２】

しかし、確変リミット残回数が５回の場合に、時短リミット残回数が１０回の場合には、時短リミットに到達する前に確変リミットに到達するため、１０Ｒ大当たり遊技を多くても５回分しか獲得することができず、確変リミット到達後には低確時短状態（時短状態）が設定され、時短終了条件が成立するまでに大当たりに当選しないと、低確非時短状態（通常状態）が設定されてしまう。

【５４２３】

従って、「ＲＵＳＨモード」では、「ＲＵＳＨストック演出」によって、第１確変状態がいつまで継続するかを遊技者に報知する構成としている。なお、ＲＵＳＨストックにおけるストック数は、確変リミット残回数と時短リミット残回数に対応して変化し、例えば、確変リミット残回数が１２回であり、時短リミット残回数が１０回の場合には、報知可能な最大ストック数は「１０」となる。一方で確変リミット残回数が５回であり、時短リミット残回数が１０回の場合には、報知可能な最大ストック数は「５」となる。

【５４２４】

図５９７（ａ）は、「ＲＵＳＨモード」における特別図柄の変動表示中に表示される演出画面の一例である。主表示領域Ｄｍでは、勇者８０１が３つの風船を追いかける演出が実行される。副表示領域Ｄｓには「ＲＵＳＨ中！ストックがある限りＲＵＳＨ継続！」と表示され、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５には、「ＲＵＳＨストック×０」と表示され、ＲＵＳＨストックが０であることが報知されている。

【５４２５】
ＲＵＳＨストックは、主表示領域Ｄｍに表示されている「ストック＋？」と記載された第４風船８０４ｄを勇者８０１が取った場合に、ストック数が表示され、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５の値が更新される。
【５４２６】
図５９７（ｂ）は、時短リミット残回数が１０回の場合に、ストックが成功した場合の演出画面の一例である。主表示領域Ｄｍでは、勇者８０１が第４風船８０４ｄを取った演出が実行され、第４風船８０４ｄが変化し「ストック＋５」と記載された第５風船８０４ｅが表示される。これにより、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５の値が「５」に更新され、大当たりＤに当選しても第１確変状態が継続することが報知される。
【５４２７】
なお、例えば、確変リミット残回数が１２回であり、時短リミット残回数が１０回の場合に、ストック数を「＋１０」として報知しても良いし、「＋１」として複数回に分けて小出しに報知しても良い。このようにすることで、初回のストック数が少なくても、遊技者にストックが追加されることを期待させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【５４２８】
なお、図５９７（ｂ）では、特別図柄の外れ当選時にストックが成功する演出が表示されているが、これに限らず、大当たり当選時にどちらのリミットにも到達していない場合には、ストック数が加算される演出を実行しても良い。このように、ストックがない状態で第２風船８０４ｂを取った場合に、第２風船８０４ｂが第５風船８０４ｅに変化する演出を実行することで、第２風船８０４ｂが選択された場合にも、遊技者に第５風船８０４ｅに変化することを期待させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【５４２９】
図５９８（ａ）は、「ＲＵＳＨモード」においてＲＵＳＨストックがある状態で大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選した場合の演出画面の一例である。主表示領域Ｄｍでは、勇者８０１が「１０Ｒ」と記載された第３風船８０４ｃを取った演出が実行され、副表示領域Ｄｓには「ＲＵＳＨ継続！」と表示され、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５の値が「５」から「４」に更新される。これにより、遊技者は大当たり遊技終了後に引き続き第１確変が設定されることを認識することができる。
【５４３０】
図５９８（ｂ）は、「ＲＵＳＨモード」においてＲＵＳＨストックがない状態で大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選した場合の演出画面の一例である。主表示領域Ｄｍでは、勇者８０１が「ＥＮＤ」と記載された第２風船８０４ｂを取った演出が実行され、副表示領域Ｄｓには「ＲＵＳＨ終了・・・次回チャレンジモード」と表示され、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５の値は「０」であるため、更新されない。これにより、遊技者は「ＲＵＳＨモード」が終了したことを認識することができる。
【５４３１】
なお、図５９８（ｂ）では、副表示領域Ｄｓに「ＲＵＳＨ終了・・・次回チャレンジモード」と表示されているが、これに限らず、例えば「ＥＸＴＲＡモード」に移行する場合には「次回ＥＸＴＲＡモード」と表示される。
【５４３２】
図５９９（ａ）は、確変リミット残回数が時短リミット残回数よりも少ない場合に表示される演出画面の一例である。この場合、時短リミットに到達する前に確変リミットに到達するため、確変リミット到達時には低確時短状態（時短状態）が設定されることになる。よって、勇者８０１が第４風船８０４ｄを取った場合に、第４風船８０４ｄが「ストック＋５＋ＥＸＴＲＡ」と記載された第６風船８０４ｆに変化し、「ＲＵＳＨモード」が終了した後には「ＥＸＴＲＡモード」に移行することが事前に報知される。
【５４３３】

なお、実施例では、第４風船８０４ｄを取った場合に、第４風船８０４ｄが第５風船８０４ｆに変化し、「ＥＸＴＲＡモード」に移行することを事前に報知する演出としているが、例えば、ストック数が「０」の状態で、勇者８０１が第２風船８０４ｂを取った場合に、第２風船８０４ｂが「ＥＸＴＲＡ」と記載された風船に変化する演出を実行しても良い。

【５４３４】

図５９９（ｂ）は、確変リミット残回数が１回であり、時短リミット残回数が１回である場合に実行される演出画面の一例である。この場合、次に大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選すると、確変リミットと時短リミットに同時に到達するため、大当たり遊技終了後に「ＳＰＥＣＩＡＬモード」（図６０３参照）が設定される。従って、特別図柄の変動表示中に、主表示領域Ｄｍでは、「ＳＰＥＣＩＡＬ」と記載された第７風船８０４ｇが飛んでくる演出が実行される。これにより、遊技者は次の大当たりＤに当選すると、「ＳＰＥＣＩＡＬモード」に移行することを認識することができる。

【５４３５】

図５９９は、大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選したことにより、確変リミットと時短リミットに同時に到達した場合に実行される演出画面の一例である。主表示領域Ｄｍでは、勇者８０１が第７風船８０４ｇを取った演出が実行され、副表示領域Ｄｓには「次回ＳＰＥＣＩＡＬモード突入！」と表示され、遊技者が大当たり遊技終了後に「ＳＰＥＣＩＡＬモード」に移行することを認識することができる。

【５４３６】

以上のように、第１実施形態では、確変リミット回数と時短リミット回数の２つがセットされることにより、同一遊技状態において同一種別の大当たり（例えば、大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選した場合であっても、両リミットに到達しない場合と、確変リミットにのみ到達した場合と、時短リミットにのみ到達した場合と、両リミットに同時に到達した場合とで大当たり遊技終了後に有利度合いが異なる遊技状態を複数設定可能である。これに伴い、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が複雑となり遊技者に分かり難いという問題があるが、確変リミット残回数と時短リミット残回数に応じて大当たり当選時の演出態様や大当たり遊技中の演出態様を可変することで大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知し、大当たり遊技終了後に遊技者が設定される遊技状態に適した遊技を円滑に実行できるように構成している。

【５４３７】

なお、本実施形態では、確変リミット残回数が１回で、時短リミット残回数が１回の場合に第７風船８０４ｇが出現する構成としているが、これに限るものではなく、確変リミット残回数又は時短リミット残回数が２回以上の場合であっても、第７風船８０４ｇが出現するようにしても良い。このようにすることで、第７風船８０４ｇが出現しても第７風船８０４ｇが取られない場合があるため、遊技者に第７風船８０４ｇが取られるか否かにも興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【５４３８】

なお、実施例では、確変リミットと時短リミットに同時に到達する大当たり当選時にＳＰＥＣＩＡＬモードに移行することを報知する構成としたが、ＳＰＥＣＩＡＬモードに移行する条件が成立することが予測される場合（第１確変大当たり当選時に確変リミット残回数と時短リミット残回数が同じである場合）に特殊演出態様（例えば、「ＳＰＥＣＩＡＬ大当たり！」等の表示）によって報知する構成としても良い。このように構成することで、両リミット到達時にはＳＰＥＣＩＡＬモードが設定されることを遊技者が予め認識可能となり、遊技意欲を向上させることができる。

【５４３９】

なお、第２確変状態中の特別図柄が変動している状況で、ＳＰＥＣＩＡＬモードに移行する条件が成立し得る場合（確変リミット残回数が第１確変大当たり当選によってセットされる時短リミット回数と同じである場合）に、特殊演出態様（例えば、「ＳＰＥＣＩＡＬモード移行のチャンス！？」等の表示）によって報知する構成としても良い。このよう

に構成することで、ＳＰＥＣＩＡＬモードに移行するのではと遊技者に期待を持たせながら遊技を行わせることができる。

【５４４０】

次に、図６０１、図６０２を参照して、「ＥＸＴＲＡモード」において実行される演出を説明する。「ＥＸＴＲＡモード」は、低確時短状態（時短状態）が設定される場合に移行するモードである。上述したように、時短リミットよりも先に確変リミットに到達した場合には、確変リミットに到達した大当たり遊技終了後に「ＥＸＴＲＡモード」に移行する。

【５４４１】

図６０１（ａ）は、「ＥＸＴＲＡモード」に移行し、第１特別図柄と第２特別図柄の合算変動回数１０回目の変動表示が実行されている場合の演出画面の一例である。第３遊技情報表示領域Ｄｍ６には、「ＥＸＴＲＡモード」の終了条件に到達するまでの第１特別図柄と第２特別図柄の残変動回数が表示される。第３遊技情報表示領域Ｄｍ６に表示される値は第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が終了した時（図柄が停止した時）に更新（減算）して表示される。

【５４４２】

また、「ＥＸＴＲＡモード」では第２特別図柄が主で変動し、大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選し易い状態であるため、副表示領域Ｄｓに「ＥＸＴＲＡモード中！１０Ｒ大当たり獲得のチャンス！」と表示することで、遊技者に大当たりＤに当選することを期待させて遊技を行わせることができる。

【５４４３】

主表示領域Ｄｍでは、勇者８０１が恐竜８０７と戦う演出が実行され、第１表示領域ＨＲ１には「敵を倒せば大当たり」と表示され、大当たりに当選すると勇者８０１が恐竜８０７を倒す演出が実行されることを報知している。

【５４４４】

図６０１（ｂ）は、「ＥＸＴＲＡモード」中に大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選した場合の演出画面の一例である。特図２変動表示領域Ｄｍ３には大当たりＤに当選したことを示す「７７７」が表示され、第１表示領域ＨＲ１には「勝利」と表示され、主表示領域Ｄｍでは、勇者８０１が恐竜８０７を倒す演出が実行され、遊技者に大当たりＤに当選したことを報知している。また、第１特別図柄と第２特別図柄の変動表示が終了したことに対応し、第７遊技情報表示領域Ｄｍ６の値が「９１」から「８９」に更新される。

【５４４５】

なお、「ＥＸＴＲＡモード」で大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選しても、時短リミット残回数によっては大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定されない場合（「ＥＸＴＲＡモード」中の大当たりＤ当選によって時短リミットに到達した場合）があるため、副表示領域Ｄｓに「次回ＲＵＳＨ獲得チャレンジ！」と表示されているように、図５８８（ａ）に示す「ＲＵＳＨ獲得チャレンジ」（図５８８、図５８９）に移行する。時短リミットに到達していない場合には、宝箱８０２（図５８８（ａ））から第４玉８０３ｄ（図５９４（ｂ））が出てきて、「ＲＵＳＨモード」に移行することが報知され、時短リミットに到達した場合には、宝箱８０２から第２玉８０３ｂ（図５８９）が出てきて、「リベンジモード」に移行することが報知される。

【５４４６】

図６０２（ａ）は、「ＥＸＴＲＡモード」中に抽選結果が外れとなった場合、又は小当たりに当選した場合の演出画面の一例である。主表示領域Ｄｍでは、特別図柄の変動表示中と変わらず、勇者８０１と恐竜８０７が戦う演出が表示される。第３遊技情報表示領域Ｄｍ６の値は、第２特別図柄の変動表示に対応して、「９１」から「９０」に更新される。

【５４４７】

図６０２（ｂ）は、「ＥＸＴＲＡモード」の終了条件が成立した場合の演出画面の一例である。第１特別図柄と第２特別図柄の合算変動回数が１００回に達したことに対応し、

遊技情報表示領域Ｄｍ６の値が「０」に更新され、副表示領域Ｄｓには「ＥＸＴＲＡモード終了・・・通常へ戻るよ・・・」と表示され、通常が設定されることを報知している。また、主表示領域Ｄｍでは、勇者８０１が恐竜８０７に敗北する演出が実行される。

【５４４８】

このようにすることで、遊技者に「ＥＸＴＲＡモード」の終了条件が成立し、通常状態が設定されることを分かり易く報知することができる。

【５４４９】

なお、「ＥＸＴＲＡモード」中の演出は、これに限るものではない。本第１実施形態では、「ＥＸＴＲＡモード」の終了条件に到達するまでの残変動回数を報知する構成としたが、報知しない構成としても良い。このように構成することで、遊技者は「ＥＸＴＲＡモード」がいつ終わるかが分からないため、緊張感を持って遊技を行わせることができる。

【５４５０】

なお、実施例では、時短リミットに到達する前に確変リミットに到達した場合に「ＥＸＴＲＡモード」に移行する構成としたが、両リミットに到達していない場合にも「ＥＸＴＲＡモード」に移行する構成としても良い。この場合、遊技状態としては第１確変状態であるため、例えば、第１特別図柄と第２特別図柄の合算変動回数が１００回に到達した場合に、「ＲＵＳＨモード」に移行する演出を実行しても良いし、第１確変状態であることを報知し、「ＥＸＴＲＡモード」を継続する演出を実行しても良い。このように構成することで、「ＥＸＴＲＡモード」に移行しても、第１確変状態が設定されていることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【５４５１】

なお、本第１実施形態では、主表示領域Ｄｍにおいて勇者８０１と恐竜８０７の戦いが実行される演出としたが、これに限らず、他のキャラクタによる演出でも良い。

【５４５２】

次に図６０３を参照して、「ＳＰＥＣＩＡＬモード」において実行される演出について説明する。「ＳＰＥＣＩＡＬモード」は、上述の通り、確変リミットと時短リミットに同時に到達したことに基づき低確非時短状態（通常状態）が設定されると移行するモードである。「ＳＰＥＣＩＡＬモード」では、第２特別図柄が主で変動するため、大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選することが期待でき、確変リミット回数も時短リミット回数もセットされていない状態であるため、大当たりＤに当選すると「超ＲＵＳＨモード」に移行することが確定する。従って、第１特別図柄が主で変動する通常状態に比べて、遊技者に有利なモードといえる。

【５４５３】

図６０３（ａ）は、「ＳＰＥＣＩＡＬモード」における特別図柄の変動表示中の演出画面である。主表示領域Ｄｍには、勇者８０１が「１０Ｒ＋超ＲＵＳＨ」と記載された第８風船８０４ｈを追いかける演出が実行され、副表示領域Ｄｓには「ＳＰＥＣＩＡＬモード中！１０Ｒ大当たり＋超ＲＵＳＨ獲得のチャンス！」と表示され、遊技者に「ＳＰＥＣＩＡＬモード」中であることが報知されている。また、第３遊技情報表示領域Ｄｍ６には、「ＳＰＥＣＩＡＬモード」が次に大当たりに当選するまで継続することが示唆されている。これにより、大当たり当選し易い高確状態が終わったことで遊技を終了しようとする遊技者が、通常よりも有利な「ＳＰＥＣＩＡＬモード」に移行していることを認識し、遊技者に大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選するまで遊技を継続しようと思わせることが可能となる。

【５４５４】

図６０３（ｂ）は「ＳＰＥＣＩＡＬモード」において大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選した場合の演出画面の一例である。勇者８０１が第８風船８０４ｈを取る演出が実行され、大当たりＤに当選したことと、「超ＲＵＳＨモード」に移行することが報知される。

【５４５５】

なお、実施例では、主表示領域Ｄｍにおいて実行される「ＳＰＥＣＩＡＬモード」中の

演出を勇者８０１が第８風船８０４ｈを追いかける演出としたが、これに限るものではなく、例えば、通常モードの背景を変化させることで遊技者に報知しても良い。

【５４５６】

次に、図６０４から図６０７を参照して、遊技状態の移行内容と、実行される演出内容の対応関係について説明をする。図６０４は、遊技状態の移行内容と、実行される演出内容の対応関係のうち、通常状態にて、大当たりＣ（第１確変状態が設定される大当たり種別）に当選した場合の流れを模式的に示した図である。

【５４５７】

図６０４に示した通り、通常状態では第１特別図柄変動（特１変動）が主として実行され、大当たりＣ（第１確変大当たり）に当選すると、その大当たり遊技中（２Ｒ大当たり遊技中）に、ＲＵＳＨ獲得チャレンジ（図５８８、図５８９参照）が実行される。この場合、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ）に対応する大当たり遊技中であるため、ＲＵＳＨ獲得チャレンジ演出の演出結果として、「超ＲＵＳＨ」確定を示す表示態様が表示される（図５８８（ｂ）参照）。そして大当たり遊技終了時に、第１確変状態が設定されると共に、確変リミット回数「４０」、時短リミット回数「１０」がセットされる。

【５４５８】

「超ＲＵＳＨ」中は、第１確変状態が連続して１０回設定される（１０Ｒ大当たりが１０連チャンする）可能性が極めて高い（確定）状態であるため、図５９０に示した通り、「超ＲＵＳＨ」中に獲得可能な１０Ｒ大当たり遊技の実行回数（上限数）を示すための表示態様と、現時点で実行済の１０Ｒ大当たり遊技回数と、が第１遊技情報表示領域Ｄｍ４に表示される。

【５４５９】

そして、第１確変状態が連続して１０回設定されている状態では、図５９１（ａ）に示した演出、即ち、後１回大当たり当選することで第１確変状態が終了することを示すための表示態様が表示され、その状態で大当たり当選した場合には、図５９１（ｂ）に示した表示画面が表示される。

【５４６０】

第１確変状態が連続して１０回設定されている状態で大当たり当選した場合は、その大当たり遊技終了時における確変リミット回数が「３０」、時短リミット回数が「０」となるため、時短リミット処理が実行され、遊技状態が第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行する。この状態では、確変リミット回数が「３０」であり、この第２確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で第１確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ）に当選した場合に、第１確変状態を連続して１０回設定することが可能な状況であるため、第２確変状態中の演出モードとして「リベンジモード」が設定される（図５９２参照）。

【５４６１】

この第２確変状態中は、右打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行させる遊技が実行されるため、第２入球口６４０へと球が入球し、第２特別図柄抽選も実行されることになるが、本第１実施形態では、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、実行中の第２特別図柄変動を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示させる処理（特図２破棄処理）を実行するように構成しているため、第２確変状態中において、適正に右打ち遊技を実行している限り、第２特別図柄抽選の結果が停止表示されることは無い。

【５４６２】

そして、「リベンジモード」中に実行される第１特別図柄抽選にて大当たり当選し、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ，Ｂ）に連続して当選し続け、確変リミット回数が「１３以下」の状態になると、第２確変状態を示す演出モードが「リベンジモード」から「チャレンジモード」へと移行し得る状態となり、第２確変状態中における大当たり当選、或いは、小当たり当選に基づいて、「チャレンジモード」へと移行する。

【５４６３】
「チャレンジモード」へと移行すると、図５９４、図５９５に示した通り、確変リミットに到達する（特別図柄の高確率状態を連続して設定可能な特図高確期間が終了する）ことを遊技者に示唆するための演出が実行され、特図高確期間が設定されてから４０回目の大当たりに当選すると、確変リミットに到達し、大当たり遊技終了時に特別図柄の低確率状態を強制的に設定する確変リミット処理が実行され、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。
【５４６４】
次に、図６０５を参照して、上述した図６０４の流れのうち、第２確変状態が設定されている状態において、第１特別図柄抽選で大当たりＣに当選した場合の遊技状態と実行演出の流れの一例について説明をする。図６０５は、遊技状態の移行内容と、実行される演出内容の対応関係のうち、第２確変状態中に、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たりに当選した場合の遊技状態と実行演出の流れの一例を模式的に示した図である。
【５４６５】
図６０５に示した通り、第２確変状態が設定されている状態であって、３５回目の大当たり当選として、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たり（大当たりＣ）に当選すると、「チャレンジモード」演出において「ＲＵＳＨモード」（第１確変状態）へと移行することを示す演出が大当たり変動演出として実行される（図５９４（ｂ）参照）。
【５４６６】
そして、大当たり遊技終了時に設定されている確変リミット回数が更新されると共に、新たに時短リミット回数「１０」がセットされ、第１確変状態を示す演出モードとして「ＲＵＳＨモード」を設定した演出が実行される（図５９７参照）。この時点において、確変リミット回数の残数が「５」、時短リミット回数の残数が「１０」となるため、第１確変状態を継続して設定可能な最大回数が「５」となる。よって、５回目の大当たり変動中には、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５にはＲＵＳＨストック数として「０」が表示され、次の大当たり当選で、ＲＵＳＨモードが継続するか（第１確変状態が継続するか）、通常状態（ＳＰＥＣＩＡＬモード）へと移行するか、時短状態（ＥＸＴＲＡモード）へと移行するかを示唆する演出が実行され（図５９９（ａ）参照）、演出結果として、時短状態（ＥＸＴＲＡモード）へと移行することが報知される演出が実行された後に大当たり遊技が実行される。
【５４６７】
その大当たり遊技の終了時に、確変リミットに到達し、特別図柄の低確率状態が強制的に設定される確変リミット処理が実行され、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、時短状態を示す「ＥＸＴＲＡモード」中の演出が実行される（図６０１参照）。
【５４６８】
次に、図６０６を参照して、上述した図６０５の流れのうち、時短状態が設定されている状態において、第２特別図柄抽選で大当たりに当選した場合の遊技状態と実行演出の流れの一例について説明をする。図６０６は、遊技状態の移行内容と、実行される演出内容の対応関係のうち、時短状態中に、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たりに当選した場合の遊技状態と実行演出の流れの一例を模式的に示した図である。
【５４６９】
時短状態を示す「ＥＸＴＲＡモード」中に、第２特別図柄抽選で大当たり当選すると、その大当たり変動中に図６０１（ｂ）に示した演出画面が表示される。そして、その大当たり遊技中に、ＲＵＳＨ獲得チャレンジ演出（図５８８（ａ）参照）が実行される。この場合、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たり種別に当選しているが、既に、時短リミット回数がセットされている状態であることから、「超ＲＵＳＨ」が設定されること無く、ＲＵＳＨ獲得チャレンジ演出の演出結果としては、大当たり遊技終了後

の時短リミット回数の残数が「１以上」の場合は「ＲＵＳＨモード」が、大当たり遊技終了後の時短リミット回数の残数が「０」の場合は「リベンジモード」となる。

【５４７０】

図６０６に示した流れでは、大当たり遊技終了後の時短リミット回数の残数が「５」となるため、「ＲＵＳＨモード」へ移行することを示す演出結果が表示され、大当たり遊技終了後に、第１確変状態（確変リミット回数「４０」、時短リミット回数の残数が「５」）が設定される。その後、第１確変状態が５回連続で設定された後に当選した大当たり遊技の終了後に、時短リミットに到達し、第２確変状態（確変リミット回数の残数が「３５」）へと移行する。

【５４７１】

次に、図６０７を参照して、遊技状態の移行内容と、実行される演出内容の対応関係のうち、第１確変状態中に、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たりに当選した場合であって、その大当たり遊技終了時に確変リミットと時短リミットとに到達する場合の遊技状態と実行演出の流れについて説明をする。図６０７は、遊技状態の移行内容と、実行される演出内容の対応関係のうち、第１確変状態中に、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たりに当選した場合であって、その大当たり遊技終了時に確変リミットと時短リミットとに到達する場合の遊技状態と実行演出の流れの一例を模式的に示した図である。

【５４７２】

図６０７に示した通り、第２確変状態が連続で設定され、確変リミット回数の残数が「１１」である状態で、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たり（大当たりＣ）に当選すると、大当たり遊技終了後に確変リミット回数の残数「１０」、時短リミット回数「１０」となる。この状態で、第１確変状態が１０回連続して設定された状態で大当たり当選すると、その大当たり変動中に図６００に示した演出画面が表示され、大当たり遊技終了後に「ＳＰＥＣＩＡＬモード」が設定されることが報知される。

【５４７３】

そして大当たり遊技終了後に確変リミット処理と時短リミット処理とが実行され、遊技状態が通常状態へと移行し、特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５が参照される特殊モードが設定される。この特殊モード中は演出モードとして「ＳＰＥＣＩＡＬモード」が設定され図６０３に示した演出画面が表示される。

【５４７４】

この場合、第１確変状態が１０回連続した（１０ラウンド大当たり遊技を１０回実行した）後に、特殊モードへと移行する。詳細な説明は後述するが、特殊モードは、特別図柄の低確率状態が設定されている遊技状態であるが、第２特別図柄抽選が主に実行される期間となる。図５８２に示した通り、右打ち遊技を実行した場合に発射された球の約３球に１球は第２入球口６４０へと入球するように構成していることから、通常の通常状態よりも特別図柄抽選を実行し易く、且つ、大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典が通常の通常状態よりも遊技者に有利な有利期間となる。

【５４７５】

そして、この特殊モード中は、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態であることから、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、確変リミット回数「４０」、時短リミット回数「１０」が設定され、必ず、第１確変状態を１０回連続で設定可能となる。よって、遊技者に最も有利な遊技期間となる。

【５４７６】

次に、図６０８を用いて、本第１実施形態のパチンコ機１０において設定される各「演出モード」の移行条件、演出概要と、対応する遊技状態とを一覧にした表を添付する。図６０８は、「演出モード」の移行条件、演出概要と、対応する遊技状態とを一覧にした図である。図６０８に示した通り、本第１実施形態におけるパチンコ機１０は、同一の遊技状態が設定されている場合であっても、確変リミット回数の残数や時短リミットの残数、及び確変リミット、時短リミットの到達タイミングに応じて異なる演出モードを設定可能

に構成している。
【５４７７】
このように構成することで、同一の遊技状態が設定された場合において遊技者に付与可能な特典の内容を演出によって遊技者に示唆可能とすることができるため、遊技者に遊技内容を分かり易く理解させることができる。
【５４７８】
＜第１実施形態におけるパチンコ機１０の遊技状態の遷移について＞
次に、図６０９を参照して、本第１実施形態におけるパチンコ機１０の遊技状態の遷移について説明をする。図６０９は本第１実施形態におけるパチンコ機１０にて設定される遊技状態の流れを示した遷移図である。
【５４７９】
図６０９に示した通り、本第１実施形態では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）と、４つの遊技状態が設定可能に構成されており、当選した大当たりの種別、及び、大当たり当選時の遊技状態に応じて予め定められた遊技状態が設定されるように構成している（図６１３参照）。ここで設定される複数の遊技状態は、遊技者への有利度合いが異なるように構成されており、本実施形態では第１確変状態が遊技者にとって最も有利な遊技状態となるように構成されている。
【５４８０】
ここでは、本第１実施形態のパチンコ機１０において実行される遊技の基本的な流れ（遊技状態の遷移）を簡単に説明した後に、各遷移内容の詳細を説明する。まず、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、左打ち遊技により第１入球口６４ｂ１へと球を入球させ、第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。そして、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には基本的に第２確変状態へと移行する。
【５４８１】
この第２確変状態中は、遊技盤１３の右側領域に設けられた右第１入球口６４ｂ２へと球を入球させ易くなるため（左打ち遊技によって第１入球口６４ｂ１へと球を入球させるよりも効率良く球を入球させることができるため）、右打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。
【５４８２】
なお、上述した通常状態、及び第２確変状態中は、第１特別図柄抽選が主変動となるように構成している。つまり、本実施形態では、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とを重複して実行可能に構成しており、通常状態、及び第２確変状態は、第２特別図柄変動の変動時間よりも、第１特別図柄変動のほうが短い変動時間が設定され易くなるように構成している。よって、１回の第２特別図柄変動期間中に第１特別図柄変動を複数回実行させることができるため、主変動が第１特別図柄変動となる。
【５４８３】
ここで、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数（特図連続設定回数）に上限（リミット）を設けているため、特別図柄の低確率状態である通常状態にて大当たり当選し、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態（第１確変状態、第２確変状態）が設定される場合には、特図連続設定回数を計測するための値（確変リミット回数）がセットされる。
【５４８４】
この確変リミット回数は、特別図柄の高確率状態が連続して設定される場合に減算されるものであり、減算後の値が０となった場合に、特図連続設定回数が上限（リミット）に到達したと判定され、特別図柄の低確率状態が強制的に設定する処理（確変リミット処理）が実行される。また、確変リミット回数は、大当たり遊技の終了後に特別図柄の低確率状態が設定される場合、或いは、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選に基づいて、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件が成立し

、特別図柄の低確率状態へと移行する場合には、０にリセットされる。なお、特別図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり遊技が実行されることに基づいて特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行する場合には確変リミット回数が維持されるように構成している。

【５４８５】

つまり、確変リミット回数は、遊技者に有利な遊技状態として特別図柄の高確率状態、或いは、大当たり遊技状態が継続する１の期間（特図高確期間）中において、特別図柄の高確率状態が設定される回数の上限を示すためのものである。

【５４８６】

本第１実施形態では、確変リミット回数として「４０」が規定されている。つまり、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される場合に、確変リミット回数「４０」が設定され、以降、連続して特別図柄の高確率状態が４０回設定されるまで特別図柄の高確率状態を設定可能な状態となる。そして、特別図柄の高確率状態が４０回連続して設定された場合には確変リミットに到達し、特別図柄の高確率状態が設定される大当たり種別が設定されている場合であっても、特別図柄の低確率状態を強制的に設定する処理（確変リミット処理）が実行される。

【５４８７】

また、本第１実施形態では、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数（普図連続設定回数）にも上限（リミット）を設けているため、普通図柄の低確率状態である通常状態にて大当たり当選し、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態（時短状態、第１確変状態）が設定される場合には、普図連続設定回数を計測するための値（時短リミット回数）がセットされる。

【５４８８】

この時短リミット回数は、普通図柄の高確率状態が連続して設定される場合に減算されるものであり、減算後の値が０となった場合に、普図連続設定回数が上限（リミット）に到達したと判定され、普通図柄の低確率状態を強制的に設定する処理（時短リミット処理）が実行される。また、時短リミット回数は、大当たり遊技の終了後に普通図柄の低確率状態が設定される場合、或いは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選に基づいて、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）が成立し、普通別図柄の低確率状態へと移行する場合には、０にリセットされる。なお、普通図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり遊技が実行されることに基づいて普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行する場合には時短リミット回数が維持されるように構成している。

【５４８９】

つまり、時短リミット回数は、遊技者に有利な遊技状態として普通図柄の高確率状態、或いは、大当たり遊技状態が継続する１の期間（普図高確期間）中において、普通図柄の高確率状態が設定される回数の上限を示すためのものである。

【５４９０】

本第１実施形態では、時短リミット回数として「１０」が規定されている。つまり、普通図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される場合に、時短リミット回数「４０」が設定され、以降、連続して普通図柄の高確率状態が１０回設定されるまで普通図柄の高確率状態を設定可能な状態となる。そして、普通図柄の高確率状態が１０回連続して設定された場合には時短リミットに到達し、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別が設定されている場合であっても、普通図柄の低確率状態を強制的に設定する処理（時短リミット処理）が実行される。

【５４９１】

第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が第１確変状態と第２確変状態であり、何れの遊技状態も特別図柄の高確率状態とな

る。そして、第２確変状態が設定される割合のほうが、第１確変状態が設定される割合よりも高くなるように規定している。さらに、第１特別図柄抽選で大当たり当選したとしても、遊技者に大量の賞球を付与することが可能な大当たり遊技が実行され難く構成している。

【５４９２】

一方で、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも遊技者に有利となる大当たり遊技（１０ラウンド遊技）が実行され易くなるように構成している。この第２特別図柄抽選は、遊技状態として第１確変状態、或いは、時短状態が設定された場合に主変動となるように構成している。

【５４９３】

つまり、第１特別図柄抽選が主変動となる遊技状態においては、第２特別図柄抽選が主変動となる遊技状態（第１確変状態、時短状態）が設定されることを目指した遊技が行われる。

【５４９４】

第１確変状態は、第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動パターンとして極端に短い変動時間（１秒）が設定され易い遊技状態であり、第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動の変動パターンとして極端に長い変動時間（１０分）が設定され易い遊技状態である。よって、第１確変状態中は第２特別図柄変動が主変動となり、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと球を入球させる遊技が実行される。

【５４９５】

上述した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも遊技者に有利となる大当たり遊技（１０ラウンド遊技）が実行される。そして、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される。

【５４９６】

よって、一度第１確変状態へと移行した場合には、確変リミット、或いは時短リミットに到達するまで第２特別図柄抽選の抽選結果に基づく大当たり遊技（１０ラウンド遊技）が繰り返し実行される。

【５４９７】

そして、確変リミットよりも先に時短リミットに到達した場合には、大当たり遊技終了後に第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。第２確変状態では、上述した通り、第１特別図柄変動が主変動となる。ここで、本第１実施形態では、第２確変状態が設定された場合には、通常状態が設定されている場合よりも、右打ち遊技によって発射された球が右第１入球口６４ｂ２へと入球し易くなるように構成している。

【５４９８】

よって、第２確変状態中は、右第１入球口６４ｂ２へと球を入球させるための右打ち遊技が実行される。さらに、第２確変状態中は、通常状態中よりも第１特別図柄変動の変動パターンとして変動時間が短い変動パターンが設定され易くなるように構成しているため、第１特別図柄抽選の実行契機である特図１保留の獲得のし易さの観点だけで無く、単位時間当たりにおける抽選実行回数の点においても、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。

【５４９９】

さらに、本第１実施形態では、第１特別図柄抽選が実行された場合の殆どが小当たり当選するように構成しており、右打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行させている第２確変状態においては、右側領域の下流側まで流下した球の殆どが第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａへと入賞することになる。

【５５００】

よって、第２確変状態が設定されている間は、確変リミットに到達するまでの間、第２確変状態がループし易くなる。また、本第１実施形態では、第１特別図柄抽選で小当たり当選し、その小当たり当選を示す特別図柄が停止表示された場合に、実行中の第２特別図

柄変動を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示させる処理を実行可能に構成している。よって、第２確変状態中に右打ち遊技を実行した場合であっても、第２特別図柄抽選の抽選結果が停止表示され難くすることができる。

【５５０１】

ここで、図６０９を参照して、遊技状態の詳細な遷移内容について説明をする。まず、遊技状態として通常状態が設定されている場合について説明をする。本実施形態のパチンコ機１０では、初期状態（主制御装置１１０の立ち上げ処理（図６５４参照）にてＲＡＭ消去スイッチ１２２（図５８５参照）が操作されたと判別した際の処理が実行された状態）の遊技状態として通常状態が設定される。

【５５０２】

この通常状態中において、第１特別図柄（特図１）の抽選にて大当たりに当選した場合に、大当たり種別として大当たりＡ（大当たり当選の６６．５％）が設定されると、その大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定され、大当たりＢ（大当たり当選の３３．３％）、或いは大当たりＣ（大当たり当選の０．２％）が設定されると、その大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定されているよう構成している。一方、通常状態中に、第２特別図柄（特図２）の抽選にて大当たりに当選した場合には、大当たり種別として大当たりＤが設定され（大当たり当選の１００％）、その大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定されるように構成している。

【５５０３】

なお、通常状態は特別図柄の確率状態も普通図柄の確率状態も共に低確率状態であるため、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される場合には確変リミット回数として「４０」が設定され、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される場合には確変リミット回数として「４０」、時短リミット回数として「１０」が設定されることになる。

【５５０４】

つまり、通常状態において特図１抽選で大当たりに当選した場合には、６６．５％の確率で第２確変状態（リベンジモード）に突入し、３３．８％の確率で第１確変状態（超ＲＵＳＨモード）に突入する。また、特図２抽選で大当たりに当選した場合には、１００％の確率で第１確変状態（超ＲＵＳＨモード）に突入する。

【５５０５】

通常状態は、特別図柄抽選の低確率状態であり、且つ、普通図柄の低確率状態であるため、特別図柄抽選で大当たり当選を目指す遊技としては、第１入球口６４ｂ１へと球を入球させて第１特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技が実行される。

【５５０６】

本実施形態では、通常状態中に第２特別図柄変動（抽選）が実行される場合に、長時間（例えば、１０分）の変動時間が設定されるように構成している。よって、実際には、通常状態中に第２特別図柄抽選を実行させるための遊技（右打ち遊技）が行われることが無い。さらに、本第１実施形態では、第２特別図柄抽選の実行権利を保留記憶する機能を有しておらず、且つ、第１特別図柄抽選にて高確率で小当たり当選するように構成しており、第１特別図柄が小当たり当選を示す表示態様で停止表示された時点で第２特別図柄変動が実行されている場合には、実行中の第２特別図柄変動を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示させる（第２特別図柄抽選の結果を破棄する）ように構成している。

【５５０７】

よって、通常状態において操作ハンドル５１の操作を誤ってしまい、第２特別図柄抽選を実行させる事態が発生したとしても、通常状態中の左打ち遊技を適正に実行する限り、第２特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されることが無い。

【５５０８】

なお、本実施形態では、通常状態中の第２特別図柄変動（特図２変動）の変動時間として、特図２抽選の抽選結果に関わらず長時間変動が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、通常状態が設定されてからの所定回数のみ特図２変動の変動時間として短い変動時間が設定され易くなるように構成しても良いし、大当たりに当選し

ている場合の変動（大当たり変動）のみ、短い変動時間（例えば、５秒）が設定されるように構成しても良い。

【５５０９】

このように、通常状態が設定されている期間の一部において第２特別図柄抽選の結果が停止表示され易く（小当たり当選によって破棄され難く）する期間を設けることにより、通常状態を長時間遊技している遊技者に対して、いきなり第２特別図柄抽選で大当たり当選を目指す遊技を行わせることが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【５５１０】

なお、この場合、第３図柄表示装置８１の表示領域を用いて、第２特別図柄抽選の結果が停止表示され易い状態に移行したことを報知する報知演出を実行すると共に、遊技方法として右打ち遊技を実行させるための案内報知態様を表示するように構成すると良い。これにより、遊技者に確実に有利な遊技を行わせ易くすることができる。

【５５１１】

次に、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選において大当たり当選し、大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合において移行される第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）について説明をする。通常状態から第２確変状態へと移行した場合には、特別図柄の低確率状態から特別図柄の高確率状態へと移行するため、確変リミット回数として「４０」がセットされる。

【５５１２】

第２確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別として「大当たりＡ」、「大当たりＢ」が設定された場合（大当たり当選の９９．８％）には、２ラウンド大当たり遊技が実行された後、再度第２確変状態が設定される。このように、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に、再度特別図柄の高確率状態が設定される場合には、既に設定されている確変リミット回数の値が１減算される。一方、大当たり種別として「大当たりＣ」が設定された場合（大当たり当選の０．２％）には、２ラウンド大当たり遊技が実行された後、第１確変状態へと移行する。

【５５１３】

この場合、特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態が設定されている第２確変状態から、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が設定されている第１確変状態へと遊技状態が移行することになるため、既に設定されている確変リミット回数の値が１減算されると共に、時短リミット回数として「１０」がセットされる。

【５５１４】

また、上述した通り、第２確変状態中は、右打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行する遊技が行われるため、高確率（９６９／１０００）で当選する小当たりに基づいて実行される小当たり遊技にて、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａへと球を入球させることが可能となる。よって、第２確変状態中は、大当たり当選しない状態においても、出玉の増減が最も少ない（ほぼ現状維持）遊技状態となる。

【５５１５】

次に、第１確変状態は、通常状態において第１特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別として「大当たりＢ」、「大当たりＣ」が設定された場合（大当たり当選の３３．５％）、或いは、第２確変状態において第１特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別として「大当たりＣ」が設定された場合（大当たり当選の０．２％）に他の遊技状態から移行されるように構成している。つまり、本第１実施形態では、大当たり確率（３／１０００）は低いが、大当たり当選した場合における振り分け率（３３．５％）が高い通常状態と、大当たり確率（３０／１０００）は高いが、大当たり当選した場合における振り分け率（０．２％）が低い第２確変状態の何れからも第１確変状態へと移行可能に構成している。

【５５１６】

そして、通常状態から第１確変状態へと移行した場合には、その時点で確変リミット回数「４０」と、時短リミット回数「１０」がセットされるため、時短リミット上限である１０回分の第１確変状態を遊技者に確実に提供することができる。一方、第２確変状態から第１確変状態へと移行した場合には、時短リミット回数「１０」は新たにセットされるが、確変リミット回数は既にセットされている、即ち、少なくとも第２確変状態が設定された状態ではセットされているため、第１確変状態へと移行した時点における確変リミット回数の残数（確変リミット残回数）に応じて、第１確変状態を連続して設定可能な期間が異なることになる。

【５５１７】

具体的には、第１確変状態へと移行した時点において設定されている確変リミット残回数が、第１確変状態へと移行した際にセットされた時短リミット回数「１０」よりも少ない場合は、時短リミットに到達するよりも前に、確変リミットに到達するため、時短リミット上限である１０回分の第１確変状態を遊技者に提供することができず、確変リミット到達後に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へと移行することになる。

【５５１８】

時短状態中は第１特別図柄変動が長時間変動となるため、第２特別図柄変動が主変動となる遊技が実行され、時短状態の終了条件として「特別図柄変動１００回」が設定される。つまり、時短状態が設定されてから特別図柄変動が１００回実行されるまでの間に、第２特別図柄抽選で大当たり当選を目指す遊技が実行される。

【５５１９】

この時短状態中において、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、１０ラウンド大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に必ず第１確変状態へと移行する。つまり、時短状態は、第１確変状態が設定されたにも関わらず、時短リミットに到達するよりも前に確変リミットに到達してしまい、第１確変状態を最大期間（大当たりに１０回当選するまでの期間）遊技できなかった遊技者に対して、特別図柄の低確率状態ではあるが、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行される第２特別図柄抽選を所定期間（特別図柄抽選１００回）実行させる機会を与えることで、確変リミットの到達によって遊技者に付与される特典が過剰に低下してしまうことを抑制するための保証期間となる。

【５５２０】

また、時短状態中において大当たり当選すること無く特別図柄抽選が１００回実行され、時短終了条件が成立した場合には、普通図柄の低確率状態が設定され通常状態へと移行する。

【５５２１】

また、第１確変状態が設定されている状態において、確変リミットと時短リミットとに同時に到達した場合は、遊技状態が通常状態へと移行するが、その場合には、通常の通常状態とは異なる変動パターンテーブル（特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５）が所定期間（特別図柄変動１０００回分）参照される特殊モードが設定されるように構成している。

【５５２２】

詳細な説明は後述するが、この特殊モードが設定されると、通常状態が設定されている状態でありながら、第２特別図柄変動が主変動となる。よって、第２特別図柄抽選で大当たり当選を目指す遊技を遊技者に実行させることになる。

【５５２３】

このように、遊技者に最も有利な遊技状態である第１確変状態から、遊技者に最も不利である通常状態へと遊技状態が移行する場合に特殊モードを設定可能に構成することで、確変リミットに到達する場合や時短リミットに到達する場合といった、遊技者に有利な状態（高確率状態）から遊技者に不利な状態（低確率状態）へと移行させる条件が成立した場合の一部（同時成立した場合）において、遊技者に有利な状態（特殊モード）へと移行し得る遊技性を遊技者に提供することができるため、確変リミット、或いは、時短リミッ

トに到達するタイミングに興味を持たせることができる。
【５５２４】
ここで、本第１実施形態において特別図柄の高確率状態が設定されてから確変リミットに到達するまでの遊技期間の長さについて詳細に説明をする。
【５５２５】
本実施形態では、第２確変状態が設定された場合に、右第１入球口６４ｂ２へと球を入球させて第１特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技が実行される。そして、通常状態中よりも短い変動時間（０．１秒）で第１特別図柄変動が実行される。ここで、特別図柄の高確率状態では、約１／３３の確率で大当たり当選することから、確変リミット回数「４０」がセットされてから確変リミットに到達するまでの期間、即ち、特別図柄の高確率状態において大当たりに４０回当選するには、約１９００回（２項分布を用いた確率計算により４０回の大当たりに当選する確率が９０％を越える試行回数が約１９００回）の特別図柄変動を実行する必要がある。
【５５２６】
つまり、確変リミット回数「４０」がセットされてから確変リミットに到達するまでの期間、常に第２確変状態が設定された場合は、第２確変状態が設定されている場合には、第１特別図柄変動の変動時間が０．１秒であるため、確変リミット回数「４０」がセットされてから確変リミットに到達するまでの期間における特別図柄変動の累積時間は１９０秒（１９００×０．１秒）となる。さらに、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず２ラウンド大当たり遊技が実行されるように構成しており、２ラウンド大当たり遊技の遊技期間が２秒となるように構成している。よって、確変リミット回数「４０」がセットされてから確変リミットに到達するまでの期間における大当たり遊技の累積時間は８０秒（４０×２秒）となる。加えて、特別図柄の高確率状態にて第１特別図柄抽選で小当たり当選する確率が９６９／１０００に設定されているため、１９００回の特別図柄抽選が実行された場合に、約１８００回の小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技は、遊技期間が１．５秒となるように構成しているため、確変リミット回数「４０」がセットされてから確変リミットに到達するまでの期間における小当たり遊技の累積時間は２７００秒（１８００×１．５秒）となる。
【５５２７】
即ち、確変リミット回数「４０」がセットされてから確変リミットに到達するまでの期間、第２確変状態が継続した場合には、遊技期間として、２９７０秒（４９分３０秒）を要することになる。
【５５２８】
一方、確変リミット回数「４０」がセットされてから確変リミットに到達するまでの期間のうち、何れかの期間において第１確変状態が設定され、その第１確変状態が時短リミット上限の１０回連続で設定された場合は、確変リミット回数「４０」がセットされてから確変リミットに到達するまでの期間のうち、大当たり当選１０回分が第１確変状態中の遊技期間となり、大当たり当選３０回分が第２確変状態中の遊技期間となる。
【５５２９】
ここで、特別図柄の高確率状態（大当たり確率１／３３）が設定されている状態で、大当たりに１０回当選するには、約５００回（２項分布を用いた確率計算により１０回の大当たりに当選する確率が９０％を越える試行回数が約５００回）の特別図柄抽選を実行する必要がある。
【５５３０】
第１確変状態が設定された場合には、第２特別図柄抽選の変動時間が１秒であるため、第１確変状態中に実行される特別図柄変動の累積時間は５００秒（５００×１秒）となる。さらに、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず１０ラウンド大当たり遊技が実行されるように構成しており、１０ラウンド大当たり遊技の遊技期間が９６．５秒となるように構成している。よって、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の累積時間は９６５秒（１０×９６．５秒）となる。なお、確

変状態中に実行される第２特別図柄抽選では小当たり当選することが無いため、小当たり遊技の遊技期間は０秒となる。

【５５３１】

即ち、第１確変状態が設定されてから時短リミットの上限である１０回の間、第１確変状態が設定される場合には、その第１確変状態における遊技期間として１４６５秒（２４分２５秒）を要することになる。

【５５３２】

また、この場合、確変リミットに到達するまでの残り３０回分の遊技状態が第２確変状態となるため、その第２確変状態が設定される期間における特別図柄変動の累積時間が１４０秒（１４００×０．１秒）となり、大当たり遊技の累積時間が６０秒（３０×２秒）となり、小当たり遊技（約１３００回）の累積時間が約１９５０秒（１３００×１．５秒）となるため、その第２確変状態における遊技期間（大当たり３０回分の第２確変状態が継続する期間）として２１５０秒（３５分５０秒）を要することになる。

【５５３３】

よって、確変リミット回数「４０」回がセットされてから確変リミットに到達するまでの期間（特図高確期間）内に、第１確変状態が１０回連続して設定される期間が含まれる場合は、特図高確期間として約６１分１５秒（２４分２５秒＋３５分５０秒）を要することになる。実際には、第２特別図柄抽選の当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技（１０回分）におけるラウンド遊技が時間経過（８秒）によって終了するのでは無く、上限入賞（８個入賞）によって終了する可能性が高いため、特図高確期間の長さが若干短くなる。

【５５３４】

つまり、本第１実施形態では、通常状態において第１特別図柄抽選で大当たり当選をし、特別図柄の高確率状態が設定されてから、特別図柄の高確率状態が終了するまでの遊技期間（特図高確期間）が全て第２確変状態である場合には、特図高確期間を終了するのに約５０分（４９分３０秒）の時間を要し、第１確変状態が時短リミットの上限である１０回分継続し、残り期間が第２確変状態である場合には、特図高確期間を終了するのに約６０分（６１分１５秒）の時間を要するように構成している。

【５５３５】

さらに、特図高確期間のうち、第１確変状態が時短リミットの上限である１０回分継続する期間が遊技者に多くの賞球を付与することで出玉を増加可能な期間（有利期間）となり、第２確変状態が設定されている期間が出玉の増減が抑えられた期間（不利期間）となるように構成している。

【５５３６】

このように構成することで、特定期間（例えば、６０分）の間に遊技者に付与可能な出玉の適正数（例えば、１２０００個）を、３０分間の間（有利期間の間）で遊技者に付与可能に構成し、残りの３０分間を不利期間として設定することが可能となる。よって、短期間で遊技者に多くの賞球を付与可能に構成しながらも、特定期間中に遊技者に付与される出玉を適正な範囲内に納め易くすることができる。

【５５３７】

また、本第１実施形態では、通常状態で大当たり当選した場合に、第１確変状態へと移行する割合が約３３．５％で、第２確変状態へと移行する割合が約６６．５％となるように構成している。つまり、通常状態にて大当たり当選（初当たり）した場合の約１／３で特図高確期間の開始と同時に有利期間を設定することができる。よって、通常状態が設定されている初期状態のパチンコ機１０であっても、遊技者に積極的に遊技を行わせることができる。

【５５３８】

さらに、特図高確期間の中では不利期間とされる第２確変状態中であっても、僅かな確率ではあるが、大当たり当選に基づいて第１確変状態へと移行可能に構成している。そして、出玉を減らすこと無く遊技を実行することができる状態であるため、少ない出玉で長

時間遊技を行いたい遊技者にとっては、通常状態中の遊技よりも有利な状態となる。
【５５３９】
このように構成することで、遊技を実行しようとする遊技者に対して、通常状態中のパチンコ機１０で遊技を行うか、第２確変状態中のパチンコ機１０で遊技を行うかを選択させる楽しみを提供することができ、遊技の楽しみを増やすことができる。
【５５４０】
さらに、本第１実施形態では、遊技状態が第１確変状態から通常状態へと移行する場合、即ち、確変リミットと時短リミットとに同時に到達して通常状態が設定された場合には、通常とは異なる特殊変動パターンで第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とを実行可能に構成している。つまり、通常の通常状態では第１特別図柄が主変動となるように、第２特別図柄変動の変動パターンとして長時間（例えば、１０分）の変動パターンが設定されるように構成することで、第１特別図柄抽選で大当たり当選を目指す遊技が実行されるように構成していたが、特殊変動パターンが設定される通常状態では、第２特別図柄変動が主変動となるように、第１特別図柄の変動パターンとして長時間（例えば、１０分）の変動パターンが設定されるように構成し、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させるように構成している。
【５５４１】
このように構成することで、特別図柄の高確率状態を強制的に低確率状態へと変更して設定する確変リミット処理と、普通図柄の高確率状態を強制的に低確率状態へと変更して設定する時短リミット処理と、が１回の大当たり遊技終了時に実行された場合に対して、遊技者に有利な特典を付与することが可能となる。
【５５４２】
本第１実施形態では、確変リミット回数として設定される値と、時短リミット回数として設定される値と、を異ならせているため、確変リミットに到達するタイミングと、時短リミットに到達するタイミングと、を一致させるためには、一方の図柄（例えば、特別図柄）のみが高確率状態となっている遊技状態（例えば、第２確変状態）において、他方の図柄（例えば、普通図柄）の高確率状態が設定される順序で遊技状態を移行させるように大当たり当選させる必要がある。よって、遊技者に対して、どの種別の大当たりに当選したかだけでは無く、どの状況（各リミット回数の残数状況）でどの種別の大当たりに当選したかについても興味を持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【５５４３】
さらに、本第１実施形態では、確変リミット回数のほうが、時短リミット回数よりも大きな値が設定されるように構成している。よって、上述した特殊変動パターンが設定される通常状態へと移行させるには、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）中であって、確変リミット回数の残数が「１１」の場合に、第１確変大当たりに当選する必要がある。つまり、特図高確期間のうち、不利期間となる第２確変状態中においてのみ、特殊変動パターンが設定される通常状態へと移行可能な状況が発生するように構成している。このように構成することで、特図高確期間中に不利期間が設定された場合であっても、特図高確期間終了後に付与される特典を目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。
【５５４４】
＜第１実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞
次に、図６１０を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図６１０は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【５５４５】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３

と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【５５４６】

主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図６１０を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図６１０は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【５５４７】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（図示せず）と、特別図柄の小当たり種別を選択するために使用する小当たり種別カウンタＣ５と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。

【５５４８】

また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する普図変動種別カウンタＣＳ２と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【５５４９】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図６３１参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図６５５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）と１つの実行エリアとからなる第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、１つの実行エリアからなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２への入球タイミングに合わせて取得した、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【５５５０】

そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値を第１特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

【５５５１】

一方、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、保留エリアを有していない点で上述した第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと相違している。即ち、上述した第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、４つの保留エリアを有しているため第１特別図柄の始動

条件（変動条件）が成立していない状態で球が第１入球口６４ｂ１、或いは右第１入球口６４ｂ２に入球した場合であっても、その入球に基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を最大で４つ保留記憶可能に構成している（特図１保留を最大で４個獲得可能に構成している）のに対して、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは保留エリアを有していないため、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立していない状態、例えば、第２特別図柄変動が実行されている状態や、大当たり遊技や小当たり遊技が実行されている状態において第２入球口６４０へと球が入球したとしても、その入球に基づいて各種カウンタの値が保留記憶されることが無く、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立している状態、例えば、大当たり遊技や小当たり遊技が実行されていない期間であって、且つ、第２特別図柄変動が実行されていない状態において第２入球口６４０へと球が入球した場合にのみ、その入球に基づいて各種カウンタの値が第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアへと格納される。

【５５５２】

つまり、本第１実施形態におけるパチンコ機１０は、第１特別図柄の入球情報（入賞情報）を最大で４つ保留記憶可能であり、第１特別図柄の入球情報（入賞情報）を保留記憶することが出来ないように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行される第２特別図柄抽選の実行権利が複数保留記憶されることを防ぐことができるため、遊技者に対して過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【５５５３】

なお、本第１実施形態の構成に限ること無く、例えば、本第１実施形態の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂが複数の保留エリアを有するように構成しても良い。

【５５５４】

以上、説明をした通り、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成されているため、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ実行エリアを有するように構成している。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

【５５５５】

なお、本実施形態では、第１特別図柄のみ抽選結果として小当たりを有するように構成しているため、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａに対して小当たり種別カウンタＣ５の値を格納しないように構成しているが、例えば、第２特別図柄の抽選結果として小当たりを有するように構成し、小当たり種別カウンタＣ５の値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに対して格納するように構成しても良い。

【５５５６】

また、本実施形態のように、抽選結果として小当たりを有さない特別図柄種別（第２特別図柄）に対応した保留球格納エリア（第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）においても、小当たり種別カウンタＣ５の値を格納するように構成しても良い。このように、特別図柄の抽選の仕様（小当たりの有無）に関わらず、特別図柄の抽選契機となる始動口（第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２、第２入球口６４０）への球の入球によって取得した各カウンタ値を全て格納するように構成し、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、取得した各カウンタ値のうち、必要となる値のみを用いて特別図柄の抽選を実行するように構成することで、特別図柄の抽選の仕様（小当たりの有無）が異なる複数の遊技機に対して、同一の構成を用いることができるため、部品、技術の共通化を図ることができ、コストの削減を図ることができる。

【５５５７】

さらに、本実施形態のＲＡＭ２０３には、上述した特別図柄と同様に４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普

通図柄保留球格納エリア２０３ｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。

【５５５８】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。

【５５５９】

なお、本実施形態では第２入球口６４０への入球に基づいて取得した各カウンタ値を保留して格納する構成、および、スルーゲート６７を球が通過したことに基づいて取得した各カウンタ値を保留して格納する構成を有しているが、これに限ること無く、各図柄（特別図柄、普通図柄）に対して取得した各カウンタ値を格納する機能（保留記憶機能）を設けないように構成しても良い。

【５５６０】

このように構成することで、設定される遊技状態に応じて一の特別図柄種別の抽選として遊技者に有利となる抽選と、不利となる抽選とが切り替わる遊技機において、有利抽選を実行させるために一の特別図柄の保留記憶を多く獲得した状態で、異なる遊技状態が設定され、一の特別図柄にて不利抽選が実行されてしまう事態を抑制することができる。

【５５６１】

次に、図６１０を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。

【５５６２】

また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～９９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～９９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図６３１参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図６５５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【５５６３】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４ｂ１、右第１入賞口６４ｂ２、若しくは第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【５５６４】

ここで、図６１２（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図６１２（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、大当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されたテーブルであって、第１特別図柄抽選の結果を判定する際に参照される特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１と、第２特別図柄抽選の結果を判定する際に参照される特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２とを有している。

【５５６５】

次に、第１当たり乱数テーブル２０２ａが有する各種テーブルの内容について図６１２（ｂ），（ｃ）を参照して説明をする。図６１２（ｂ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１に規定されている内容を模式的に示した図であって、図６１２（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２に規定されている内容を模式的に示した図である。

【５５６６】

図６１２（ｂ）に示した通り、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１には、大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（判定値）が特別図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に対応させて規定されている。また、小当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（判定値）として特別図柄の確率状態に関わらず固定値が規定されている。

【５５６７】

具体的には、特別図柄の低確率状態に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～２」が大当たり判定値として規定され、特別図柄の高確率状態に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～２９」が大当たり判定値として規定されている。さらに、大当たり判定されなかった場合において、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「３～９９８」の範囲が小当たり判定値として規定されている。

【５５６８】

つまり、本実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は、３／１０００の確率（約１／３３３）で大当たりに当選し、９９６／１０００の確率で小当たりに当選し、１／１０００の確率で外れとなるように規定されており、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、３０／１０００の確率（約１／３３）で大当たりに当選し、９６９／１０００の確率で小当たりに当選し、１／１０００の確率で外れとなるように規定されている。よって、特別図柄の低確率状態よりも高確率状態のほうが大当たりに当選し易い遊技状態となるため、遊技者に有利な遊技状態となる。

【５５６９】

また、何れの確率状態においても、第１特別図柄抽選の結果が外れ（大当たり、小当たり以外）となる確率が同一となるように構成している。即ち、特別図柄の低確率状態のほうが、特別図柄の高確率状態よりも小当たり当選し易くなるように構成している。よって、小当たり当選のし易さの観点では、特別図柄の低確率状態のほうが高確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。

【５５７０】

なお、本第１実施形態では、抽選結果として「大当たり」と「小当たり」を有する第１特別図柄抽選の抽選結果を、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１を参照して決定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選の判定を行う際に参照するデータテーブルと、小当たり当選の判定を行う際に参照するデータテーブルと、を分け、大当たり判定を実行する処理において大当たりと判定されなかった場合に、小当たり判定を実行する処理を実行するように構成しても良い。

【５５７１】

この場合、大当たり判定の処理を実行する際に参照するデータテーブル（大当たり判定テーブル）には、大当たり判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として、特別図柄の低確率状態に対して「０～２」、特別図柄の高確率状態に対して「０～２９」を規定し、小当たり判定の処理を実行する際に参照するデータテーブル（小当たり判定テーブル）には、小当たり判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として、特別図柄の確率状態に関わらず「０～９９８」を規定するように構成すると良い。

【５５７２】

このように、特別図柄の確率状態に合わせて大当たり判定を実行し、大当たり当選しなかった場合（外れ当選した場合）に、小当たり判定を実行するように構成することで、大当たり判定と、小当たり判定とが重複してしまう不具合を抑制することができる。なお、本第１実施形態では、同一種別の乱数カウンタ（第１当たり乱数カウンタＣ１）の値を用いて、第１特別図柄抽選の大当たり判定及び小当たり判定を実行するように構成している

が、これに限ること無く大当たり判定用の乱数カウンタと、小当たり判定用の乱数カウンタと、を設けるように構成しても良い。

【５５７３】

また、図６１２（ｃ）に示した通り、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２は、上述した特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１に対して小当たり判定値を削除した点で相違し、それ以外は同一である。具体的には、特別図柄の低確率状態に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～２」が大当たり判定値として規定され、特別図柄の高確率状態に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～２９」が大当たり判定値として規定されている。さらに、大当たり判定されなかった場合において、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「３～９９８」の範囲が小当たり判定値として規定されている。

【５５７４】

つまり、本実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は、３／１０００の確率（約１／３３３）で大当たりに当選し、９９６／１０００の確率で小当たりに当選し、１／１０００の確率で外れとなるように規定されており、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、３０／１０００の確率（約１／３３）で大当たりに当選し、９６９／１０００の確率で小当たりに当選し、１／１０００の確率で外れとなるように規定されている。よって、特別図柄の低確率状態よりも高確率状態のほうが大当たりに当選し易い遊技状態となるため、遊技者に有利な遊技状態となる。

【５５７５】

つまり、本第１実施形態では、第１特別図柄抽選の抽選結果として大当たり、或いは小当たりの特典を遊技者に付与可能であり、第２特別図柄抽選の抽選結果として大当たりの特典を遊技者に付与可能に構成している。このように、抽選が実行される特別図柄の種別に応じて遊技者に付与可能な特典の種別を異ならせるように構成することで、遊技者に対して何れの特別図柄抽選が実行されるのかに興味を持たせることができる。加えて、本第１実施形態では、第１特別図柄抽選（変動）と、第２特別図柄抽選（変動）と、を重複して実行可能に構成し、先に停止表示された抽選結果に基づいて遊技が進行するように構成しているため、遊技者に対して何れの特別図柄抽選が実行されるのかだけで無く、何れの特別図柄抽選の結果が先に停止表示されるかについても興味を持たせることができる。

【５５７６】

なお、本実施形態では、大当たりに当選する確率を第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、同一の確率となるように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄の種別に応じて大当たり確率が異なる様に構成しても良く、例えば、第１特別図柄よりも第２特別図柄のほうが大当たり確率を低くするように構成しても良い。また、本実施形態では、特別図柄の大当たり確率を、高確率状態と低確率状態の２種類用意しているが、１種類にしても良いし、３種類以上にしても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

【５５７７】

加えて、複数段階の設定値を設定可能に構成し、設定された設定値に応じて特別図柄抽選の大当たり確率を異ならせるように構成しても良い。

【５５７８】

上述した通り、本実施形態では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とで、小当たりに当選する確率を異ならせて規定している。このように構成することにより、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、遊技者に付与する特典を異ならせることができる。また、遊技者に対して、より有利となる特別図柄の抽選をより多く実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。上述した通り、本実施形態では、特定の遊技状態（第２確変状態）が設定されない限り、遊技者に有利となる第２特別図柄の抽選が頻繁に実行されないように構成しているため、遊技者に対して、特定の遊技状態が設定されるよう

に意欲的に遊技を行わせることができる。

【５５７９】

以上、説明をしたとおり、本実施形態では、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄の種別と、特別図柄の確率状態と、に応じて予め規定されている判定値に応じて大当たり当選、或いは小当たり当選の判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、所定条件が成立するまでの特定期間内における大当たり当選回数や小当たり当選回数に応じて、大当たり当選、或いは小当たり当選として規定されている第１当たり乱数カウンタＣ１値を可変させるように構成しても良いし、所定の異常条件が成立している状態において実行される大当たり抽選、小当たり抽選において参照される異常時用のデータテーブルとして、大当たりに対応する判定値や小当たりに対応する判定値が規定されていないデータテーブルを設けても良い。

【５５８０】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の抽選（変動）と第２特別図柄の抽選（変動）とを同時に（並行して）実行可能に構成し、且つ、両方の特別図柄が同時に（並行して）大当たりに当選しないように（大当たり遊技が実行されないように）制限を設けている。このような制限を有するパチンコ機１０において、例えば、一方の特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その大当たり当選に対応する大当たり遊技が実行されるまでの期間中は、他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選することが無いように、大当たりに対応する判定値を規定せず、小当たりに対応する判定値のみを規定させた専用のデータテーブルを参照して特別図柄の抽選を実行するように構成しても良い。

【５５８１】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～１９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～１９９の値を取り得るカウンタの場合は１９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２または第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【５５８２】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～１９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本実施形態では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。

【５５８３】

ここで、図６１３を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂは、上述した通り、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別する乱数値が規定されている。

【５５８４】

図６１３に示した通り、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において大当たり種別を決定する特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合において大当たり種別を決定する特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２とが少なくとも規定されている。

【５５８５】

なお、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別を決定するための小当たり種別選択テーブルも規定されているが、本第１実施形態では、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別が１種類であるため、その詳細な説明を省略する。

【５５８６】

まず、図６１３（ｂ）を参照して、特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１に規定されている内容について説明をする。図６１３（ｂ）は、特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１の規定内容を模式的に示した模式図である。図６１３（ｂ）に示した通り、特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２（０～１９９）の値に対応付けて複数の大当たり種別が規定されている。

【５５８７】

具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１３２」の範囲には、「大当たりＡ」が規定されており、「１３３～１９８」の範囲には、「大当たりＢ」が規定されており、「１９９」の値に対して「大当たりＣ」が規定されている。

【５５８８】

本第１実施形態では、特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１を参照して設定された大当たり種別（大当たりＡ～大当たりＣ）に応じて、大当たり遊技の内容と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、を決定するように構成している。

【５５８９】

ここで、本第１実施形態では、大当たり遊技中に実行される開放動作内容（大当たり遊技内容）、即ち、大当たり遊技中における可動部材（第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆや第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ）に対する動作内容（タイミング、回数）を時系列に規定した開放動作シナリオとして主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に予め記憶している。

【５５９０】

そして、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定された大当たり種別に対応する開放動作シナリオが読み出され、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の実行中シナリオ格納エリア（図示せず）に格納される。開放動作シナリオが実行中シナリオ格納エリア（図示せず）に格納されると、主制御装置１１０のメイン処理（図６５５参照）が実行される毎（４ミリ秒毎）に、シナリオ内容が更新され、大当たり遊技中の制御を実行する大当たり制御処理（図６５６参照）において、現在のシナリオ内容を判別し、その判別結果に基づいた処理を実行するように構成している。

【５５９１】

このように、可動部材（第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆや第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ）を可動させる大当たり遊技中における可動部材の動作内容を時系列に規定した開放動作シナリオを用いることで、複数の可動部材に対する動作制御を一元管理することが可能となるため、１の開放動作に対して不具合が生じた場合、開放動作シナリオが適正に更新されない場合において、その状態で次の開放動作が実行されてしまうことを抑制することができる。

【５５９２】

なお、本第１実施形態では、１の大当たり遊技中に１の可変入賞装置（第１可変入賞装置６５、或いは第２可変入賞装置６５０）のみを開放動作させる大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、１の大当たり遊技中に複数の可変入賞装置を開放動作させる大当たり遊技を実行可能に構成しても良い。この場合、ラウンド遊技毎に何れの可変入賞装置（第１可変入賞装置６５、或いは第２可変入賞装置６５０）を開放動作させるかを上述した開放動作シナリオに予め規定しておくことにより、例えば、各可動部材（可変入賞装置）に対して別個に動作制御（開放動作）を実行する場合に比べて、各可動部材の動作タイミングを適正に設定することができるとともに、一つの可動部材に不具合が生じた場合における他の可動部材に対する動作処理を円滑に実行することができる。

【５５９３】

図６１３（ｂ）に示した通り、特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１に規定されている大当たり種別（大当たりＡ～大当たりＣ）には、同一の大当たり遊技内容（開放動作シナリオ）が規定されており、第２可変入賞装置６５０を開放動作させるラウンド遊技を２ラウンド分実行する開放動作シナリオが規定されている。つまり、本第１実施形態で

は、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、必ず同一の大当たり遊技（２Ｒ大当たり）が実行されることになる。このように構成することで、遊技者に対して、実行された大当たり遊技の内容に基づいて今回設定された大当たり種別を特定させ難くすることができる。

【５５９４】

また、図６１３（ｂ）に示した通り、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別は、大当たり当選時（或いは、大当たり当選を示すための特別図柄が停止表示（確定表示）された時点）における遊技状態と、設定された大当たり種別と、に基づいて異なる遊技状態が設定されるように規定している。

【５５９５】

具体的には、大当たり種別が「大当たりＡ」である場合には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）に関わらず大当たり遊技終了後に「第２確変状態」が設定される。また、大当たり種別が「大当たりＢ」である場合には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）が「第２確変状態」である場合に、大当たり遊技終了後に「第２確変状態」が設定され、当選時が「第２確変状態以外（通常状態、第１確変状態、時短状態）」である場合に、「第１確変状態」が設定される。さらに、大当たり種別が「大当たりＣ」である場合には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定されるように構成している。

【５５９６】

「大当たりＡ」は、大当たり遊技としてラウンド数（ラウンド遊技が実行される回数）が２ラウンドで、２ラウンドの間、第２可変入賞装置（第２アタッカ）６５０が開放動作されるラウンド遊技の大当たり遊技が実行される大当たり種別である。１回のラウンド遊技は、球が８球入賞する、或いは、開放期間が０．５秒を経過するまでの間、継続される。

【５５９７】

また、大当たり種別として「大当たりＡ」が設定された場合は、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）に関わらず、大当たり遊技終了後に大当たり遊技終了後に「第２確変状態」が設定される。つまり、特別図柄の高確率状態が設定され（確変フラグ２０３ｇがオンに設定）、普通図柄の低確率状態が設定される。なお、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が特別図柄の低確率状態（通常状態、或いは、時短状態）であった場合には、第２確変状態が設定されると共に、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数（特図連続設定回数）を計測するために、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値に４０がセットされる。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が特別図柄の高確率状態（第１確変状態、或いは、第２確変状態）であった場合（既に確変リミット回数カウンタ２０３ｈに値がセットされている場合）には、特図連続設定回数が更新（確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値を１減算）される。また、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が普通図柄の高確率状態（確変状態、或いは、時短状態）であった場合（時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に所定値がセットされている場合）には、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０にリセットされる。

【５５９８】

「大当たりＢ」は、大当たり遊技としてラウンド数（ラウンド遊技が実行される回数）が２ラウンドで、２ラウンドの間、第２可変入賞装置（第２アタッカ）６５０が開放動作されるラウンド遊技の大当たり遊技が実行される大当たり種別である。１回のラウンド遊技は、球が８球入賞する、或いは、開放期間が０．５秒を経過するまでの間、継続される。

【５５９９】

また、大当たり種別として「大当たりＢ」が設定された場合は、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）が「第２確変状態」である場合に、大当たり遊技終了後に「第２確変状態」が設定され、当選時が「第２確変状態以外（通常状態、第１確変状態、時短状態）」である場合に、「第１確変状態」が設定される。つまり、特別図柄の

高確率状態が設定され（確変フラグ２０３ｇがオンに設定）、普通図柄の確率状態については、当選時の遊技状態に応じて高確率状態、或いは低確率状態が設定される。

【５６００】

なお、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が特別図柄の低確率状態（通常状態、或いは、時短状態）であった場合には、第２確変状態が設定されると共に、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数（特図連続設定回数）を計測するために、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値に４０がセットされる。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が特別図柄の高確率状態（第１確変状態、或いは、第２確変状態）であった場合（既に確変リミット回数カウンタ２０３ｈに値がセットされている場合）には、特図連続設定回数が更新（確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が１減算）される。また、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態、第２確変状態）であった場合であり、且つ、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態（第１確変状態）が設定される場合には、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数（普図連続設定回数）を計測するために、時短リミット回数カウンタ２０３ｉに１０がセットされる。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が普通図柄の高確率状態（第１確変状態、或いは、時短状態）であった場合（既に、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に所定値がセットされている場合）には、普図連続設定回数が更新（時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が１減算）される。また、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が普通図柄の高確率状態（第１確変状態、或いは、時短状態）であった場合（時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に所定値がセットされている場合）で、且つ、大当たり遊技終了後に普通図柄の低確率状態（第２確変状態）が設定される場合には、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０にリセットされる。

【５６０１】

上述した通り、大当たり種別として「大当たりＢ」が設定された場合には、大当たり当選時の遊技状態に応じて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成している。具体的には、大当たり遊技終了後に設定される普通図柄の確率状態を、大当たり当選時の遊技状態に応じて異ならせるように構成している。このように構成することで、大当たり時に設定される大当たり種別だけで無く、どの遊技状態が設定されている状態で大当たり当選したのかについても遊技者に興味を持たせることができる。

【５６０２】

本第１実施形態では、大当たり当選時の遊技状態に応じて、遊技状態を構成する複数の要素（特別図柄の確率状態、普通図柄の確率状態）のうち、１の要素（普通図柄の確率状態）を変更することにより、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を大当たり当選時の遊技状態に応じて異ならせるように構成している。このように遊技状態を構成する複数の要素（特別図柄の確率状態、普通図柄の確率状態）のうち特定の要素のみを変更させるように構成することで、大当たり当選時の遊技状態に応じて異ならせる処理を少なくすることができるため、処理負荷を軽減させることができる。

【５６０３】

なお、本実施形態では、大当たり当選時の遊技状態に応じて、大当たり遊技終了後に設定される普通図柄の確率状態を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技終了後に設定される特別図柄の確率状態を可変させるように構成しても良いし、各図柄種別の確率状態を可変させるように構成しても良い。

【５６０４】

さらに、本第１実施形態では大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を変更させるための変更条件として大当たり当選時の遊技状態を規定しているが、これ以外の内容を変更条件として規定しても良く、例えば、前回の大当たり遊技終了後に設定された遊技状態の種別や、大当たり遊技中に実行された大当たり遊技の内容に基づいて今回の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が変更するように変更条件を設けても良い。また、過去の遊技結果を示す履歴情報の累積結果に基づいて今回の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を変更するように変更条件を設けても良い。このように様々な変更条件を設けること

により、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させ難くすることができる。

【５６０５】

「大当たりＣ」は、大当たり遊技としてラウンド数（ラウンド遊技が実行される回数）が２ラウンドで、２ラウンドの間、第２可変入賞装置（第２アタッカ）６５０が開放動作されるラウンド遊技の大当たり遊技が実行される大当たり種別である。１回のラウンド遊技は、球が８球入賞する、或いは、開放期間が０．５秒を経過するまでの間、継続される。

【５６０６】

また、大当たり種別として「大当たりＣ」が設定された場合は、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）に関わらず、大当たり遊技終了後に大当たり遊技終了後に「第１確変状態」が設定される。つまり、特別図柄の高確率状態が設定され（確変フラグ２０３ｇがオンに設定）、普通図柄の高確率状態が設定される。なお、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が特別図柄の低確率状態（通常状態、或いは、時短状態）であった場合には、第１確変状態が設定されると共に、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数（特図連続設定回数）を計測するために、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値に４０がセットされる。また、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態、或いは、第２確変状態）であった場合には、第１確変状態が設定されると共に、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数（普図連続設定回数）を計測するために、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に１０がセットされる。

【５６０７】

一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が特別図柄の高確率状態（第１確変状態、或いは、第２確変状態）であった場合（既に確変リミット回数カウンタ２０３ｈに値がセットされている場合）には、特図連続設定回数が更新（確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が１減算）される。また、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が普通図柄の高確率状態（第１確変状態、或いは、時短状態）であった場合（時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に所定値がセットされている場合）には、普図連続設定回数が更新（時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が１減算）される。

【５６０８】

以上、説明をした通り、本第１実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、何れの大当たり種別が設定されたとしても同一内容の大当たり遊技（２Ｒ大当たり遊技）が実行され、その大当たり遊技終了後には、設定されている大当たり種別、及び、大当たり当選時の遊技状態に対応した遊技状態が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を、実行される大当たり遊技の内容によって遊技者に事前に把握させ難くすることができる。

【５６０９】

また、本第１実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の内容と、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技の内容と、が同様の内容となるように構成している。これにより、例えば、第２確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、第２可変入賞装置６５０が開放動作される毎に、実行された開放動作が大当たり遊技に基づくものなのか、それとも小当たり遊技に基づくものなのかを分かり難くすることができる。よって、第２確変状態が連続して設定されている遊技者に対して、現時点における特図連続設定回数（確変リミット残回数）を把握させ難くすることができるため、確変リミットに到達する直前まで、第１確変状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。

【５６１０】

なお、大当たり種別に対応して実行される大当たり遊技の内容はこれに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に設定され得る遊技状態のうち、遊技者に有利な遊技状態（第１確変状態）が大当たり遊技終了後に設定される場合にのみ実行される大当たり遊技の内容（例えば、７ラウンド大当たり）が規定されている大当たり種別や、大当たり遊技終

了後に設定され得る遊技状態のうち、遊技者に不利な遊技状態（第２確変状態）が設定される場合にのみ実行される大当たり遊技内容（例えば、４ラウンド大当たり）が規定されている大当たり種別を設けても良い。このように構成することで、実際に新たな遊技状態が設定されるよりも前に、実行される大当たり遊技の内容に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に予測する楽しみを提供することができる。

【５６１１】

次に、図６１３（ｃ）を参照して、特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２に規定されている内容について説明をする。図６１３（ｃ）は、特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２は第２特別図柄抽選で大当たり当選したに設定される大当たり種別を決定する際に参照されるデータテーブルである。

【５６１２】

図６１３（ｃ）に示した通り、本第１実施形態では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る大当たり種別が１つ（大当たりＤ）である。つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技終了後に必ず第１確変状態が設定されるように構成している。このように構成することで、第２特別図柄抽選が主変動で実行される遊技状態（第１確変状態、時短状態）に対して、同一の遊技状態が設定されることになる。

【５６１３】

以上説明をした通り、本実施形態では、大当たりに当選した特別図柄の種別と、大当たり当選時の遊技状態とに応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を設定するように構成しているため、遊技者に対して、大当たりに当選することに期待させて遊技を行わせるだけでは無く、大当たりに当選した特別図柄の種別や、当選時の遊技状態に対しても興味を持たせることができる。

【５６１４】

本実施形態では、大当たりの種類は４種類としたが、それに限らず、３種類以下でもよいし、５種類以上設けるように構成してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とで、同じ第１当たり種別カウンタＣ２の値であっても、異なる大当たり種別が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、第２特別図柄で大当たりした場合に、よりラウンド数が多く実行される大当たり種別を設定しておくことで、第２特別図柄での当たりをより遊技者に期待させることができる。よって、高確率遊技状態での当たりをより遊技者に有利にすることができ、高確率状態中における遊技の趣向性を向上させることができる。従って、高確率状態へ移行させたいと遊技者に強く思わせることができ、より長く遊技を行わせることができる。

【５６１５】

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

【５６１６】

小当たり種別カウンタＣ５は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、小当たり種別を決定して、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。

【５６１７】

本実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、０～９９の範

囲のループカウンタとして構成されている。そして、第２特別図柄に対する抽選の結果が小当たりである場合に、実行される小当たりの種別を決定するために、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値と、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設定されている第１当たり乱数テーブル２０２ａが有する小当たり種別選択テーブルを用いて小当たりの種別（小当たり遊技内容）が決定される。

【５６１８】

なお、本実施形態では、第１特別図柄抽選のみ小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別として１種類の小当たり種別が規定されている。つまり、取得した小当たり種別カウンタＣ５の範囲に関わらず、必ず同一の小当たり遊技が実行されるように構成している。そして、その小当たり遊技の内容が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の内容（２Ｒ大当たり）と略同一となるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技と、小当たり遊技とを遊技者に区別させ難くすることができる。

【５６１９】

また、本第１実施形態では小当たり当選した場合に設定される小当たり種別は１種類としたが、設定され得る小当たり種別の種類を、２種類以上としてもよい。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動が停止しない小当たり種別などを設け、より遊技者にどきどき感を与えることが可能であり、また多様な遊技性を提供することができる。

【５６２０】

なお、第１特別図柄の抽選、第２特別図柄の抽選の両方で小当たりに当選するように構成し、且つ、小当たりに当選した特別図柄の種別に応じて異なる小当たり種別（小当たり遊技内容）を設定するように構成する場合は、特別図柄の種別毎に異なる小当たり種別（小当たり遊技内容）を規定するように小当たり種別選択テーブルを設定すれば良い。

【５６２１】

変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図６５５参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターンテーブル２０２ｄ（図６１４参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【５６２２】

ここで、図６１４を参照して変動パターンテーブル２０２ｄの内容について説明をする。図６１４は、変動パターンテーブル２０２ｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図６１４に示した通り、変動パターンテーブル２０２ｄには、設定されている遊技状態毎に専用の変動パターンテーブルが規定されている。具体的には、遊技状態として通常状態が設定されている状態で参照される通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１と、時短状態が設定されている状態で参照される時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２と、第１確変状態を設定している状態で参照される第１確変用変動パターンテーブル２０２ｄ３、第２確変状態を設定している状態で参照される第２確変用変動パターンテーブル２０２ｄ４と、特定終了条件を満たしたことに基づいて通常状態が設定される状態に参照される特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５と、を有している。

【５６２３】

そして、詳細については後述するが、本実施形態では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択され

る変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。
【５６２４】
次に、変動パターン選択テーブル２０２ｅに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図６１４及び図６１６を参照して説明をする。図６１４（ｂ）は、通常用変動パターンテーブル２０２ｅ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用変動パターンテーブル２０２ｅ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、第１特別図柄の抽選に対して設定される変動時間に対して、第２特別図柄の抽選に対して設定される変動時間が長くなるように規定されている。
【５６２５】
具体的には、図６１４（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、当否判定結果が「大当たり」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に変動時間が４０秒の当たりノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「３０～１８９」の範囲に変動時間が８０秒のスーパーリーチが規定されているが対応付けて規定され、「１９０～１９８」の範囲に変動時間が１４０秒のスペシャルリーチが対応付けて規定されている。
【５６２６】
また、抽選結果が「外れ（小当たり）」で、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に変動時間が７秒の外れが対応付けて規定され、「１４０～１４９」の範囲に変動時間が２０秒のガセ外れ（長外れ）が対応付けて規定され、「１５０～１７９」の範囲に変動時間が４０秒のノーマルリーチ対応付けて規定され、「１８０～１９８」の範囲に変動時間が８０秒のスーパーリーチが対応付けて規定されている。
【５６２７】
一方、図柄種別が第２特別図柄（特図２）である場合には、その特別図柄の抽選結果や、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わること無く、１０分（６００秒）の変動パターン（ロング当たり変動、ロング小当たり変動、ロング外れ変動）が設定される。
【５６２８】
ここで、本実施形態では、上述した通り、遊技状態として通常状態が設定されている状態において右打ち遊技を実行した場合に第２入球口６４０に球が入球可能となるように構成されているが、上述した通り、通常状態中の第２特別図柄の変動時間として長時間（１０分）が設定されることから、通常状態中において第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。また、上述した通り、通常状態においては、右打ち遊技によって右第１入球口６４ｂ２へと球を入球させるよりも、左打ち遊技によって第１入球口６４ｂ１へと球を入球させるほうが、第１特別図柄抽選を実行させ易くすることができるように構成している。
【５６２９】
なお、本実施形態では当選した大当たり種別に関わらず、同一の変動パターンテーブルを用いる構成としているが、これに限ること無く、大当たり種別が遊技者に有利となる大当たり（例えば、大当たりＡ）を示す大当たり種別である場合と、それ以外の大当たり（大当たりＢ）を示す大当たり種別である場合とで、異なる変動パターンテーブルを用いる構成としても良い。この場合、例えば、有利大当たり（大当たりＡ）を示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、それ以外の大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。これにより、実行される変動パターンに設定される変動時間が長ければ長いほど遊技者に有利となる遊技結果に期待することができるため、遊技者に対して特別図柄の変動時間に興味を持たせることができる。
【５６３０】
また、第１確変大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、通常大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しても

良い、これにより、短い変動時間で大当たりに当選した場合に、遊技者に意外性のある遊技結果を提供することができ、短い変動時間が選択された場合であっても、最後まで期待を持たせることができる。

【５６３１】

次に、図６１５（ａ）を参照して変動パターンテーブル２０２ｄに設けられた各種変動パターンテーブルのうち、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２に規定されている内容について説明をする。図６１５（ａ）は時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２に規定された内容を模式的に示した模式図である。図６１５（ａ）に示した通り、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２には、図柄種別、抽選結果（当否判定結果）、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲に対応付けて変動パターンが規定されている。

【５６３２】

具体的には、図６１５（ａ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）である場合には、抽選結果（当否判定結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値（０～１９８）の範囲に関わらず変動時間が１分（６００００ミリ秒）のロング変動が規定されている。一方、図柄種別が第２特別図柄（特図２）であり、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が１秒（１０００ミリ秒）の変動パターン（外れショート変動）が規定され、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が１秒（１０００ミリ秒）の変動パターン（当たりショート変動）が規定されている。

【５６３３】

上述した通り、時短状態中は、第１特別図柄の変動パターンよりも、第２特別図柄の変動パターンのほうが短い変動時間が設定され易くなるように構成している。これにより、時短状態中は第２特別図柄抽選が主に実行される遊技状態となる。よって、一旦時短状態に移行すると、短期間で第２特別図柄抽選を複数回実行することができる。

【５６３４】

次に、図６１５（ｂ）を参照して変動パターンテーブル２０２ｄに設けられた第１確変用変動パターンテーブル２０２ｄ３の内容について説明をする。図６１５（ｂ）は第１確変用変動パターンテーブル２０２ｄ３に規定された内容を模式的に示した模式図である。図６１５（ｂ）に示した通り、第１確変用変動パターンテーブル２０２ｄ３には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲に対応付けて各種変動パターンが規定されている。

【５６３５】

具体的には、図６１５（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）である場合は、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）や、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が１０分（６０００００ミリ秒）の変動パターン（超ロング変動）が規定され、図柄種別が第２特別図柄（特図２）であり、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が１秒（１０００ミリ秒）の変動パターン（外れショート変動）が規定され、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が１秒（１０００ミリ秒）の変動パターン（当たりショート変動）が規定されている。

【５６３６】

上述した通り、第１確変状態中は、時短状態中と同様に、第１特別図柄の変動パターンよりも、第２特別図柄の変動パターンのほうが短い変動時間が設定され易くなるように構成している。これにより、第１確変状態中は第２特別図柄抽選が主に実行される遊技状態となる。よって、一旦第１確変状態に移行すると、短期間で第２特別図柄抽選を複数回実行することができる。

【５６３７】

次に、図６１６（ａ）を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄに設けられた第２確

変用変動パターンテーブル２０２ｄ４の内容について説明をする。図６１６（ａ）は第２確変用変動パターンテーブル２０２ｄ４に規定された内容を模式的に示した模式図である。図６１６（ａ）に示した通り、第２確変用変動パターンテーブル２０２ｄ４には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲に対応付けて各種変動パターンが規定されている。

【５６３８】

具体的には、図６１６（ａ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）である場合は、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）や、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が０．１秒（１００ミリ秒）の変動パターン（超ショート変動）が規定され、図柄種別が第２特別図柄（特図２）であり、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）や、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が１０分（６０００００ミリ秒）の変動パターン（超ロング変動）が規定されている。

【５６３９】

上述した通り、第２確変状態中は、第２特別図柄の変動パターンよりも、第１特別図柄の変動パターンのほうが短い変動時間が設定され易くなるように構成している。これにより、第２確変状態中は第１特別図柄抽選が主に実行される遊技状態となる。よって、一旦第２確変状態に移行すると、短期間で第１特別図柄抽選を複数回実行することができる。

【５６４０】

次に、図６１６（ｂ）を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄに設けられた特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５の内容について説明をする。図６１６（ｂ）は特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５に規定された内容を模式的に示した模式図である。図６１６（ｂ）に示した通り、特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲に対応付けて各種変動パターンが規定されている。

【５６４１】

この特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５は、特殊条件が成立している状態で通常状態へと移行した場合に参照される変動パターンテーブルである。より具体的には、第１確変状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に特図連続設定回数、及び普図連続設定回数が共に上限に到達したことにより通常状態へと移行した場合に参照される変動パターンテーブルである。

【５６４２】

ここで、上述した特殊条件が成立する場合の一例について説明をする。本実施形態では、特図連続設定回数の上限が４０回、普図連続設定回数の上限が１０回となるように構成している。そして、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に基づいて特図連続設定回数や普図連続設定回数が更新（減算）されたり、０にリセットされたりするように構成している。例えば、通常状態が設定されている状態で第１確変大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定されると共に、特図連続設定回数の上限値を示す「４０」の値が確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値にセットされ、普図連続設定回数の上限値を示す「１０」の値が時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値にセットされる。

【５６４３】

その後、連続して第１確変大当たりに当選し続けると、１０回目の大当たり遊技終了後に、普図連続設定回数が上限値に到達し（時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０となり）、普通図柄の低確率状態が強制的に設定される。この時点では、特図連続設定回数は上限値（４０）に到達していない（確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が３０）ため、１０回目の大当たり遊技終了後には第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。

【５６４４】

そして、第２確変状態が設定されている状態で、第２確変大当たりに連続して大当たり当選し、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が１１まで減算された状態で、第１確変

大当たりに当選すると、その大当たり遊技終了後に第１確変状態（確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が１０、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が１０の確変状態）が設定される。このように確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値と、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値とが同一となるように第１確変状態が設定された場合において、第１確変大当たりに連続して当選することで特殊条件が成立する（確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値と時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値とが、１の大当たり遊技終了時に０となる）。

【５６４５】

つまり、第１確変状態の設定の有無や、第１確変大当たりに連続して当選した回数だけで無く、第１確変状態が設定された時点における確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値、及び時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に応じて特殊条件が成立するように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合において遊技者に様々な遊技状況に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【５６４６】

図６１６（ｂ）に示した通り、特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５は、通常状態が設定されている状態において参照される変動パターンテーブルであるが、図６１４（ｂ）に示した通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１に規定されている内容に対して、第１特別図柄変動よりも第２特別図柄変動が実行され易くなるように各変動パターンが規定されている点で大きく相違している。

【５６４７】

具体的には、図６１６（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）である場合は、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）に関わらず、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～３９」の範囲に変動時間が１０分（６０００００ミリ秒）の変動パターン（超ロング変動）が規定され、「４０～１０９」の範囲に変動時間が１０秒（１００００ミリ秒）の変動パターン（ミドル変動）が規定され、「１１０～１９８」の範囲に変動時間が１秒（１０００ミリ秒）の変動パターン（ショート変動）が規定されている。一方、図柄種別が第２特別図柄（特図２）であり、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が１秒（１０００ミリ秒）の変動パターン（外れショート変動）が規定され、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が１秒（１０００ミリ秒）の変動パターン（当たりショート変動）が規定されている。

【５６４８】

特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５が参照される期間中においては、通常状態でありながら第２特別図柄抽選を円滑に実行することが可能な期間となるため、左打ち遊技よりも右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。よって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに形成される案内表示領域Ｄｍ１には、遊技者に対して右打ち遊技を促すための「右打ち」が表示される（図６０３（ａ）参照）。

【５６４９】

このように、同一の遊技状態（通常状態）が設定されている場合において、各特別図柄種別の変動パターンを選択する際に参照される変動パターンテーブルを異ならせることにより、一方の特別図柄変動を主変動にする第１期間と、他方の特別図柄変動を主変動にする第２期間と、を設定することが可能となる。これにより、設定されている遊技状態に応じて遊技者に対して異なる遊技方法で遊技を実行させる場合よりも、より複雑な遊技を遊技者に提供することができるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を実行させることができる。

【５６５０】

なお、詳細な説明は後述するが、本第１実施形態では、特殊条件が成立した場合において、大当たり遊技終了後の１回転目の特別図柄変動から上述した特殊変動パターンテーブ

ル２０２ｄ５を参照して各特別図柄種別の変動パターンを設定するように構成している。このように構成することで、特殊条件が成立したにも関わらず、特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５を参照して変動パターンが設定されること無く、大当たり当選してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【５６５１】

さらに、本第１実施形態では、特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５が参照される期間に上限（特別図柄変動１０００回分）を設けている。つまり、特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５が参照される状態において上限数以上の特別図柄抽選が実行された場合には、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１が参照されるように構成している。このように構成することで、通常状態が設定されている状態においては基本的に通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１が参照され、特殊条件が成立した場合にのみ一時的に特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５を参照して各特別図柄の変動パターンが選択される仕様とすることができる。よって、通常状態が設定されている状態における特別図柄変動の変動パターンを選択するための処理を完全に独立させる必要がなくなるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減させることができる。

【５６５２】

なお、特殊条件が成立したことに基づいて特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５が参照される期間については、本第１実施形態に用いられた期間に限ること無く、通常状態が設定されている状態において基本的に用いられる通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１に規定されている内容よりも遊技者に有利な変動パターンが設定され易くなるように構成すれば良い。

【５６５３】

例えば、特殊条件が成立した後の通常状態において、特別図柄抽選が所定回数（例えば、１００回）大当たり当選しなかった場合に、特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５を参照して特別図柄の変動パターンを選択可能に構成しても良い。このように構成することで、特殊条件の成立に加え、通常状態における特別図柄抽選結果にも基づいて特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５が参照される期間が設定されることになる。よって、特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５が参照される期間を設定させ難くすることができるため、その分、特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５が参照される期間を遊技者に有利な期間とすることが可能となる。また、通常状態が設定された直後は、特殊条件が成立した場合も、成立していない場合も、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１を参照して特別図柄の変動パターンが選択されるため、遊技者に対して特殊条件の成立の有無を把握させ難くすることができる。よって、遊技者に有利な遊技状態（第１確変状態、第２確変状態、時短状態）から、遊技者に不利な遊技状態（通常状態）へと遊技状態が移行してしまった後も、特殊条件が成立したことを期待しながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【５６５４】

さらに、通常状態が設定された後、特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５が参照される期間が到来するよりも前に特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、特殊条件の成立の有無を遊技者が把握することができないが、そもそも特別図柄抽選で大当たり当選したという特典が付与されることから遊技者に対して不満を与えることが無い。

【５６５５】

以上、説明をした通り、本第１実施形態では、特図連続設定回数の上限値と、普図連続設定回数の上限値とを異ならせるように構成しているため、同一の大当たり種別（例えば、確変大当たり）に連続して当選した場合であっても、一方の上限値にのみ到達した時点と、他方の上限値にのみ到達した時点と、両方の上限値に到達した時点とで、異なる遊技状態を設定することが可能となる。よって、遊技者に対して、複数回の大当たり当選履歴に応じて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【５６５６】

また、特殊条件を成立させるために、遊技者に有利となる有利大当たり種別（確変大当

たり）よりも遊技者に不利となる不利大当たり種別（第２確変大当たり、時短大当たり）が設定されることに期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。加えて、確変状態が設定されている状態において上述した不利大当たり種別が設定される場合に、不利大当たり種別が設定されたことにより、特殊条件が成立し易くなる可能性を残すことができるため、不利大当たり種別が設定されたとしても遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【５６５７】

なお、本実施形態では、確変リミットと時短リミットとに同時に到達した場合において、特殊条件が成立し、通常状態において第２特別図柄抽選が比較的実行され易い期間を設定可能に構成しているが、特殊条件として別の条件を設けても良いし、特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５が参照される遊技状態として通常状態以外を設けても良い。例えば、確変リミット回数「４０」が設定されてから所定回数連続（３１回連続）して第２確変状態が設定された場合に、特殊条件が成立し、特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５を参照して変動パターンが設定される第２確変状態の期間を所定期間（例えば、特図変動５０回分の期間）設けても良い。このように構成することで、初当たり当選した遊技者に対して、第１確変状態が設定されること無く、確変リミットに到達してしまう可能性を減少させることができる。

【５６５８】

また、特殊条件を成立させるために要する確変リミット回数の残数を、なるべく少なくするように構成すると良い。このように構成することで、第２確変状態が連続して設定されている遊技者に対して特殊条件が成立するまで継続して遊技を行わせ易くすることができるため、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。

【５６５９】

図６１０に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図６３１参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。

【５６６０】

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

【５６６１】

この第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定されている内容について、図６１２（ｄ）を参照して説明をする。図６１２（ｄ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図６１２（ｄ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２３５」の範囲に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２３８」の範囲に普図当たりが規定されている。

【５６６２】

第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新

されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図６３１参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図６５５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【５６６３】

普図変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。この普図変動種別カウンタＣＳ２の値は、後述するメイン処理（図６３２参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、普図変動種別カウンタＣＳ２の値によって、普通図柄の変動時間が決定される。具体的には、後述する普図変動処理（図６５１のＳ１０６参照）において、普図変動の変動時間を決定する場合（図６５１のＳ２１１４参照）に、取得した普図変動種別カウンタＣＳ２の値に関わらず、０．１秒の変動時間が決定される。

【５６６４】

なお、本第１実施形態では、普通図柄の確率状態や普通図柄抽選（普図抽選）の結果に関わらず、常に一定の変動時間（０．１秒）で普通図柄変動が実行されるように構成しているため、普図変動の変動時間を決定する際に参照する変動パターンテーブル（普図変動パターンテーブル）の構成について、その説明を省略しているが、実際には、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、普通図柄変動の変動パターンを設定する際に参照される普図変動パターンテーブルを有しており、その普図変動パターンテーブルには、普通図柄の確率状態、取得した普図変動種別カウンタＣＳ２の値の範囲に対応させて変動パターンが規定されている。

【５６６５】

そして、普図変動処理（図６５１のＳ１０６）において、普図変動の変動時間を決定する際に、普図変動パターンテーブルを参照し、普図変動パターン（変動時間）を決定する処理が実行される（図６５１のＳ２１１４参照）。

【５６６６】

以上、説明をした通り、本第１実施形態では、普通図柄変動の変動時間が常に０．１秒となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、同一の確率状態中において、取得した普図変動種別カウンタＣＳ２の値の範囲に応じて異なる変動時間の変動パターンが決定されるように構成しても良い。このように構成することで、普図変動が実行されてから普図変動が停止するまでの期間を不規則にし易くすることができるため、例えば、普図変動を実行させてから（スルーゲート６７へと球を通過させてから）、一定期間の間、球の発射（右打ち遊技）を中断し、普図変動が停止するタイミングを計って球の発射を再開（右打ち遊技を再開）する遊技を実行させ難くすることができる。

【５６６７】

また、取得した普図変動種別カウンタＣＳ２の値の範囲だけでは無く、普図抽選の結果に応じても異なる変動時間の変動パターンが決定されるように構成しても良い。このような場合、図示しない普図変動パターンテーブルに対して、普通図柄の確率状態、普図抽選の結果（当否判定結果）、取得した普図変動種別カウンタＣＳ２の値の範囲に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が選択されるように普図変動パターンテーブルの内容を規定すれば良い。

【５６６８】

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

【５６６９】

第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新される。

【５６７０】

次に、図６１１を参照して、本実施形態のパチンコ機１０に設けられる主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２の内容について、説明する。図６１１は、本第１実施形態のパチンコ機１０に設けられる主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した図である。図６１１に示した通り、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、固定値データの一部として、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、変動パターンテーブル２０２ｄ、時短付与テーブル２０２ｅ、変動パターンシナリオテーブル２０２ｆ、当たり動作テーブル２０２ｇ、普図当たり動作テーブル２０２ｈが少なくとも記憶されている。

【５６７１】

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

【５６７２】

時短付与テーブル２０２ｅは、時短状態を終了させる（普通図柄の高確率状態を終了させる）ための時短終了条件を設定する際に参照されるデータテーブルであり、大当たり種別、大当たり当選時の遊技状態、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に応じて異なる時短終了条件が既定されているものである。この時短付与テーブル２０２ｅは、大当たり遊技が終了（大当たり遊技のエンディング期間が終了）した場合に実行される大当たり終了処理（図６５８のＳ２６１１参照）にて参照され、大当たり種別等に応じて異なる時短回数（時短終了条件）が設定される。

【５６７３】

なお、詳細な説明は図６２１を参照して後述するが、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている各種情報のうち、確変リミット到達フラグ２０３ｕは、特別図柄の高確率状態が連続して設定された回数（特図連続設定回数）が上限値に到達したことを示すためのフラグであり、特図連続設定回数が上限値に到達し、特別図柄の高確率状態を強制的に低確率状態へと変更する状態となった場合にオンに設定されるものである。また、時短リミット到達フラグ２０３ｖは、普通図柄の高確率状態が連続して設定された回数（普図連続設定回数）が上限値に到達したことを示すためのフラグであり、普図連続設定回数が上限値に到達し、普通図柄の高確率状態を強制的に低確率状態へと変更する状態となった場合にオンに設定されるものである。

【５６７４】

ここで、図６１７を参照して時短付与テーブル２０２ｅに規定されている内容について説明をする。図６１７は時短付与テーブル２０２ｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。本実施形態では大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ，Ｄ）と、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定され得る（大当たり当選時の遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態が設定される場合と、設定されない場合がある）大当たり種別（大当たりＢ）と、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定されない大当たり種別（大当たりＡ）とを有しており、図６１７に示した通り、各大当たり種別に対応させて時短終了条件が規定されている。

【５６７５】

具体的には、大当たり種別「大当たりＡ」は、上述した通り、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別では無いため、大当たり当選時の遊技状態（時短の有無）や、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。

【５６７６】

大当たり種別「大当たりＢ」は、大当たり当選時の遊技状態が時短無し（普通図柄の低確率状態）で、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「６５５３５（実質次回まで）」が規定され、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フ

ラグ２０３ｖがオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「１００」が規定されている。また、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている場合には、普通図柄の低確率状態が強制的に設定されるため、確変リミット到達フラグ２０３ｕの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。

【５６７７】

一方、大当たり種別「大当たりＢ」、大当たり当選時の遊技状態が時短有り（普通図柄の高確率状態）では、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている場合のみ、時短回数の付与数「１００」が規定され、それ以外の場合には時短回数の付与数「０」が規定されている。

【５６７８】

大当たり種別「大当たりＣ」は、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「６５５３５（実質次回まで）」が規定され、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「１００」が規定されている。また、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている場合には、普通図柄の低確率状態が強制的に設定されるため、確変リミット到達フラグ２０３ｕの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。

【５６７９】

変動パターンシナリオテーブル２０２ｆは、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動の変動パターンを、変動パターンテーブル２０２ｄが有する複数種類の変動パターンテーブル（図６１４（ａ）参照）のうち、何れの変動パターンテーブルを参照して決定するのかが大当たり遊技終了後に実行された特別図柄変動回数に応じて規定されている変動パターンシナリオを複数有するデータテーブルであって、大当たり遊技終了後に用いられる変動パターンシナリオを決定する際に参照されるものである。

【５６８０】

この変動パターンシナリオテーブル２０２ｆは、大当たり遊技の終了タイミングにおいて実行される大当たり終了処理（図６５８のＳ２６１１参照）において、変動パターンシナリオを決定する際に参照される（図６５８のＳ２８０８参照）。ここで決定された変動パターンシナリオは、変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｗに格納され、特別図柄変動の変動パターンを決定する処理を実行する際に変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｗに格納されている変動パターンシナリオが読み出され、読み出された変動パターンシナリオと、今回の特別図柄変動が大当たり遊技終了後から何回転目であるかを示す情報とに基づいて変動パターンテーブルを決定し、決定した変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される（図６３６のＳ６１０、図６４５のＳ１５０９）。

【５６８１】

ここで、図６１８を参照して、変動パターンシナリオテーブル２０２ｆに規定されている内容について説明をする。図６１８は変動パターンシナリオテーブル２０２ｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図６１８に示した通り、変動パターンシナリオテーブル２０２ｆには、大当たり種別、大当たり当選時の遊技状態、確変リミット到達フラグ２０３ｕの設定状況、時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に応じて、異なる変動パターンシナリオが規定されている。

【５６８２】

具体的には、今回実行された大当たり遊技の大当たり種別が「大当たりＡ」である場合、即ち、大当たり遊技終了後に第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能な大当たり種別である場合は、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に応じて、選択される変動パターンシナリオが規定されており、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている状態では、大当たり遊技終了後から次の大当たりに当選するまで、第２確変用変動パターンテーブル２０

２ｄ４が参照される変動パターンシナリオが、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている状態では、大当たり遊技終了後から次の大当たりに当選するまで通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。なお、「大当たりＡ」は、大当たり遊技終了後に第２確変状態、即ち、普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別であるため、この「大当たりＡ」に対応する大当たり遊技の終了後に、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定されることが無い。よって、変動パターンシナリオテーブル２０２ｆには、「大当たりＡ」であって、且つ、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定されている状況に対応するエリアには何らデータが規定されていない（図では「－」で表示）。

【５６８３】

このように構成することで、パチンコ機１０制御処理にて不具合が発生してしまい、正常な状態では設定され得ない状況、例えば、第２確変大当たり遊技の終了後に時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定される状況が発生した場合には、変動パターンシナリオテーブル２０２ｆを参照して変動パターンシナリオが決定されることが無いため、不具合が生じたまま大当たり遊技終了後に特別図柄変動が実行されてしまうことを抑制することができる。

【５６８４】

今回実行された大当たり遊技の大当たり種別が「大当たりＢ」、即ち、大当たり遊技終了後に第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、或いは、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能な大当たり種別であり、大当たり当選時の遊技状態が第２確変状態以外（通常状態、第１確変状態、時短状態）である場合には、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に応じて、選択される変動パターンシナリオが規定されており、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている状態では、大当たり遊技終了後から次の大当たりに当選するまで、第１確変用変動パターンテーブル２０２ｄ３が参照される変動パターンシナリオが、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている状態では、特別図柄変動が１００回に到達するまで（時短終了条件が成立するまで）、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２が、特別図柄変動の１００回目以降、即ち、時短終了条件が成立した後は、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【５６８５】

また、今回実行された大当たり遊技の大当たり種別が「大当たりＢ」であって、大当たり当選時の遊技状態が第２確変状態である場合は、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に応じて、選択される変動パターンシナリオが規定されており、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている状態では、大当たり遊技終了後から次の大当たりに当選するまで、第２確変用変動パターンテーブル２０２ｄ４が参照される変動パターンシナリオが、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオフに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定されている状態では、大当たり遊技終了後から次の大当たりに当選するまで第２確変用変動パターンテーブル２０２ｄ４が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【５６８６】

さらに、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている状態、及び、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定されている状態では、大当たり遊技終了後から次の大当たりに当選するまで通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【５６８７】

今回実行された大当たり遊技の大当たり種別が「大当たりＣ」、或いは「大当たりＤ」、即ち、大当たり遊技終了後に第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能な大当たり種別である場合は、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に応じて、選択される変動パターンシナリオが規定されている。

【５６８８】

具体的には、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオフで、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている状態では、大当たり遊技終了後から次の大当たりに当選するまで、第１確変用変動パターンテーブル２０２ｄ３が参照される変動パターンシナリオが、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオフに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定されている状態では、大当たり遊技終了後から次の大当たりに当選するまで第２確変用変動パターンテーブル２０２ｄ４が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【５６８９】

さらに、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている状態では、特別図柄変動が１００回に到達するまで（時短終了条件が成立するまで）、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２が、特別図柄変動の１００回目以降、即ち、時短終了条件が成立した後は、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。そして、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定されている状態、即ち、確変リミットと時短リミットとが同時に成立（１回の大当たりに基づいて確変リミットと、時短リミットに到達）した場合には、大当たり遊技終了後から特別図柄変動が１０００回実行されるまでの期間、特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５が参照され、その後、次の大当たりに当選するまで通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【５６９０】

当たり動作テーブル２０２ｇは、特別図柄の抽選によって大当たり或いは小当たりに当選した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）において、第１可変入賞装置６５、或いは、第２可変入賞装置６５０の開放動作パターン（各入賞装置に設けられた各種ソレノイドを動作させるパターン）をシナリオ化した開放シナリオが記憶されるデータテーブルであって、当選した大当たりに設定されている大当たり種別、或いは、当選した小当たりに設定されている小当たり種別に対応させて開放シナリオ（当たり動作）の内容が規定されている。

【５６９１】

ここで、図６１９を参照して、当たり動作テーブル２０２ｇの内容について説明をする。図６０５は当たり動作テーブル２０２ｇに規定されている内容を模式的に示した模式図である。なお、図６１９に示した模式的に示した当たり動作テーブル２０２ｇには、各当たり種別に対して規定されている当たり動作（開放シナリオ）の内容のうち、特徴的な内容のみを記載しているが、実際には、各当たり動作（開放シナリオ）が設定された時点からの経過期間を計測する計測カウンタを設け、現在設定されている当たり動作（開放シナリオ）のうち、計測カウンタの計測値に対応して規定されている内容の動作が実行されるように構成している。そして、図６１９では図示を省略した内容の動作、例えば、何れの当たり動作が実行された場合であっても共通に実行される当たり動作（例えば、ラウンド遊技中に入賞数が所定数（ラウンド遊技の終了条件を満たす数）に到達した場合に、開放シナリオを、ラウンド遊技の時間経過に基づく終了条件が成立した時点まで更新させる動作等）についても、計測カウンタの計測値に基づいて実行されるように構成しているがその詳細な説明は省略する。

【５６９２】

この当たり動作テーブル２０２ｇは、特別図柄の抽選結果が大当たり或いは小当たりであった場合に実行される特典遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）において球が入球可能

となる入賞装置（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）の開放動作を当選した当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて異ならせるための動作データ（開放シナリオ）が規定されている。

【５６９３】

このように、当選結果（大当たり或いは小当たり）および当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて開放動作される入賞装置（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）や開放動作内容（開放シナリオ）を異ならせることで、特典遊技の有利度合を複数段階設定することができるため、大当たり又は小当たりに当選した後も、遊技者に対してどの種別の当たりに当選したのかを楽しませることができる。

【５６９４】

当たり動作テーブル２０２ｇには、当選した当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応して当たり遊技中のオープニング期間（当たり遊技が開始されてから最初に入賞装置が開放動作するまでの期間）と、各入賞装置の開放動作態様（開放動作される入賞装置の種別、１回の開放動作（ラウンド遊技）の秒数、総開放動作回数（ラウンド数））と、ラウンド間インターバル期間（ラウンド遊技間に設定される入賞装置が閉鎖される期間）と、エンディング期間（全てのラウンド遊技が終了してから、当たり遊技が終了するまでの期間（新たな特別図柄変動の開始を許容するまでの期間））と、がそれぞれ規定されている。

【５６９５】

具体的には、当たり種別「大当たりＡ」，「大当たりＢ」，「大当たりＣ」に対応して、オープニング期間として「０．５秒」が、入賞装置の開放動作態様として「第２可変入賞装置６５０」を「２ラウンド」、１回のラウンド遊技として「継続して０．５秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「０．５秒」が、エンディング期間として「０．５秒」が規定されている。よって、大当たり種別が「大当たりＡ」，「大当たりＢ」，「大当たりＣ」の大当たりに当選した場合は、第２可変入賞装置６５０が２ラウンド分開放される大当たり遊技（２Ｒ大当たり遊技）が実行されることになる。この２Ｒ大当たり遊技は、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別（大当たりＡ～大当たりＢ）に対応して実行される大当たり遊技であって、大当たり遊技期間中に第２可変入賞装置６５０が開放される期間が合計で１秒（０．５秒×２ラウンド）、且つ、第２可変入賞装置６５０へと球が入賞した場合に払い出される賞球数が１個であることから、遊技者に対して多くの賞球を付与しない大当たり遊技となる。

【５６９６】

つまり、本第１実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、賞球を多く獲得するための大当たり遊技が実行されるのでは無く、大当たり当選に基づいて遊技者に有利な遊技状態（例えば、第１確変状態）へと移行させる契機として大当たり遊技が実行される。

【５６９７】

なお、本第１実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、第２可変入賞装置６５０を２ラウンド開放させる２ラウンド大当たり遊技が実行されるように構成しているが、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技が主として大当たり当選に基づいて遊技者に有利な遊技状態（例えば、第１確変状態）へと移行させるための大当たり遊技の機能を有していれば良く、一部の大当たり遊技として、遊技者に多くの賞球を払い出すことが可能な大当たり遊技（例えば、第１可変入賞装置６５を１０ラウンド開放させる大当たり遊技）を実行可能に構成しても良い。さらに、この場合、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技が実行された場合には、遊技者に多くの賞球を獲得させることが困難な大当たり遊技（例えば、２ラウンド遊技）よりも、その大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態が設定され易くなるように構成しても良い。これにより、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、大当たり遊技の内容に基づいて大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態が設定されることを遊技者に事前に把握させ易くすることができる。さら

に、この場合、１回の大当たり当選によって、多くの賞球を獲得すると共に、有利な遊技状態が設定されるため、遊技者に複数種類の特典（賞球、第１確変状態）を付与することができるため遊技者に対して複数種類の特典を一度で獲得可能な大当たり遊技が実行されることを目指しながら意欲的に遊技を行わせることができる。

【５６９８】

次に、当たり種別が「大当たりＤ」に対応して、オープニング期間として「３．５秒」が、入賞装置の開放動作態様として「第１可変入賞装置６５」を「１０ラウンド」、１回のラウンド遊技として「継続して８秒」開放する開放動作態様が、インターバル期間として「１．５秒」が、エンディング期間として「４秒」が規定されている。

【５６９９】

この「大当たりＤ」は、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に必ず設定される大当たり種別である。つまり、本第１実施形態では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、上述した１０ラウンド大当たり遊技が実行されることになる。

【５７００】

ここで、本第１実施形態では、通常状態では左打ち遊技を行い、第１特別図柄抽選で大当たり当選を目指す遊技が実行される。そして、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に、約６６．８％の割合で第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定され、約３３．２％の割合で第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。加えて、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数（特図連続設定回数）の上限回数として「４０」、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数（普図連続設定回数）の上限回数として「１０」が規定されている。

【５７０１】

そして、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（第１確変状態、時短状態）において、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。

【５７０２】

つまり、第２特別図柄抽選が実行され易い遊技状態へと早く移行させ、第２特別図柄抽選が実行され易い遊技状態が終了するまでの間、第２特別図柄抽選で大当たり当選を目指し、１０ラウンド大当たり遊技にて多くの賞球を獲得することを目指す遊技が行われることになる。

【５７０３】

本第１実施形態では、上述した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、必ず１０ラウンド大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に必ず第１確変状態を設定可能な大当たり遊技が実行されるように構成している。そして、特図連続設定回数、或いは、普図連続設定回数の何れが上限に到達したことに基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が第１確変状態から他の遊技状態へと強制的に変更されるまで、大当たり確率を高めた状態で第２特別図柄抽選を実行することができるように構成している。

【５７０４】

このように構成することで、単に遊技者に最も有利な確変状態への移行を目指す遊技を遊技者に実行させるのでは無く、特図連続設定回数、普図連続設定回数が上限に到達するまでの期間を十分に残した状態で確変状態への移行を目指す遊技を行わせることができる。

【５７０５】

本第１実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たり当選しなかった抽選結果の一部において、第２可変入賞装置６５０を１ラウンド分開放動作させる小当たり遊技の実行契機となる小当たりに当選し得るように構成している。この小当たり遊技は、上述した大当たり遊技とは異なり、１ラウンド限定でラウンド遊技が実行されるものであり、小当たり遊技中においても、小当たり遊技開始前に設定された特別図柄の確率状態、及び普通図柄の確

率状態が継続されるように構成している。
【５７０６】
この小当たり遊技が実行された場合には、上述した当たり種別「大当たりＡ」，「大当たりＢ」，「大当たりＣ」と同一の当たり動作内容（開放シナリオ）で小当たり遊技が実行されるように構成している。具体的には、図６１９に示した通り、オープニング期間として「０．５秒」が、入賞装置の開放動作態様として「第２可変入賞装置６５０」を「１ラウンド」、１回のラウンド遊技として「０．５秒開放→０．５秒閉鎖→０．５秒開放」の動作内容で第２可変入賞装置６５０を開放する開放動作態様が、エンディング期間として「０．５秒」が規定されている。
【５７０７】
つまり、１ラウンドのラウンド遊技中の上述した２ラウンド大当たり遊技全体にて実行される開放動作内容で第２可変入賞装置６５０を開放させる当たり遊技が実行されるように当たり動作（開放シナリオ）が規定されている。このように構成することで、第１特別図柄抽選の抽選結果に基づいて第２可変入賞装置６５０の開放動作が実行された場合に、第２可変入賞装置６５０の開放動作内容に基づいて、実行中の当たり遊技が大当たり遊技であるか小当たり遊技であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。
【５７０８】
よって、第１特別図柄抽選が主に実行される遊技状態であって、且つ、特別図柄の高確率状態が設定されている第２確変状態中において、特図連続設定回数が上限に到達するまでの残期間（残回数）を遊技者に把握させ難くすることができるため、特図連続設定回数が上限に到達するまでの残期間（残回数）が少ない状態、例えば、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定されることに基づいて設定される普図連続設定回数の上限値（１０）よりも、特図連続設定回数が上限に到達するまでの残期間（残回数）が少ない状態であっても、遊技者にその状態であることを気付かれ難くすることができる。
【５７０９】
なお、本第１実施形態では、大当たり遊技が実行される場合には、大当たり遊技が実行されるまでに、特別図柄の確率状態、及び普通図柄の確率状態を共に低確率状態へと移行させる移行処理を実行するのに対して、小当たり遊技が実行される場合には、上述した移行処理を実行しないように構成している。よって、第２確変状態中において第２可変入賞装置６５０が開放動作される当たり遊技が実行された場合に、その当たり遊技中における普通図柄変動の態様や普図当たり遊技の態様を把握することにより、実行中の当たり遊技が大当たり遊技であるか、普図当たり遊技であるかを把握させることができるように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０を長時間遊技している熟練者に対して、特図連続設定回数や普図連続設定回数の現状数を把握させ易くすることができる。
【５７１０】
普図当たり動作テーブル２０２ｈは、普図当たりに当選した場合に実行される普図当たり遊技の当たり動作内容決定する際に参照されるデータテーブルであって、普図当たり遊技の実行タイミングにおける遊技状態に対応して異なる当たり動作内容が規定されている。
【５７１１】
ここで、図６２０を参照して、普図当たり動作テーブル２０２ｈに規定されている内容について説明をする。図６２０は、普図当たり動作テーブル２０２ｈに規定されている内容を模式的に示した図である。なお、図６２０にて模式的に示した普図当たり動作テーブル２０２ｈには、普図当たり遊技の動作内容（開放パターン）のうち、特徴的な内容のみを記載しているが、実際には、各動作内容（開放パターン）が設定された時点からの経過期間を計測する計測カウンタを設け、現在設定されている動作内容（開放パターン）のうち、計測カウンタの計測値に対応して規定されている内容の動作が実行されるように構成している。
【５７１２】
具体的には、普図当たり遊技の実行タイミングにおいて「通常状態」が設定されている

場合には、オープニング期間「０．３秒」、開放期間「０．５秒」、エンディング期間「０．０２秒」の動作内容（開放パターン）が、「第２確変状態」が設定されている場合には、オープニング期間「０．０２秒」、開放期間「０．５秒」、エンディング期間「０．０２秒」の動作内容（開放パターン）が、「第１確変状態」、「時短状態」が設定されている場合には、オープニング期間「０．３秒」、開放期間「０．６秒」、エンディング期間「０．０２秒」の動作内容（開放パターン）が規定されている。

【５７１３】

このように、普図当たり遊技が実行される際の遊技状態に応じて異なる開放パターンで普図当たり遊技を実行可能に構成することで、振分装置１７５（図５８２参照）に入賞した球が右第１入球口６４ｂ２へと入球する割合を、遊技状態に応じて異ならせることが可能となる。

【５７１４】

図５８６に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図６１０に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。

【５７１５】

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

【５７１６】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図６５５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図６５４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図６５３参照）が即座に実行される。

【５７１７】

また、ＲＡＭ２０３は、図６２１に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、時短フラグ２０３ｆ、確変フラグ２０３ｇ、確変リミット回数カウンタ２０３ｈ、時短リミット回数カウンタ２０３ｉ、時短終了待機フラグ２０３ｊ、遊技状態格納エリア２０３ｋ、時短中カウンタ２０３ｍ、特図１大当たりフラグ２０３ｎａ、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂ、特図２変動停止フラグ２０３ｏ、小当たりフラグ２０３ｐ、特図１変動時間カウンタ２０３ｒ、特図２変動時間カウンタ２０３ｓ、当選時状態格納エリア２０３ｔ、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖ、変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｗ、特殊状態フラグ２０３ｘ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。

【５７１８】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、上限個数（本実施形態では、４個）まで、第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値（入賞情報）を最大で４つ記憶するため記憶エリアと、第１特別図柄抽選を実行する場合において、記憶エリアに格納されている入賞情報のうち、第１特別図柄抽選に用いられる入賞情報、即ち、最古の入賞情報がシフトして格納される実行エリアと、を有するデータ領域である。また、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、遊技球が第２入球口６４０に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得さ

れた各種カウンタ値（入賞情報）が格納される実行エリアを有するデータ領域である。つまり、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、上述した第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに対して、記憶エリアを有していない点で相違している。

【５７１９】

ここで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａが有する実行エリア（第１特別図柄保留球実行エリア）は、第１特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値（入賞情報）が格納されるデータ領域であり、第１特別図柄が変動表示停止した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに各種カウンタ値（入賞情報）が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして格納される。第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂが有する実行エリア（第２特別図柄保留球実行エリア）は、第２特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値（入賞情報）が格納されるデータ領域であり、詳細については第１特別図柄保留球実行エリアと同様である。

【５７２０】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図６１０参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣ５の各値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図６３１参照）の中で、球が第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２へ球が入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の値（入賞情報）を取得し、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの記憶エリアに格納する（最大４個）。

【５７２１】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示の設定等の処理を実行するために、上述した第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【５７２２】

一方、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、上述した第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａとは異なり、入賞情報を一時的に記憶可能な記憶エリアを有していないため、第２特別図柄変動（抽選）を実行可能なタイミング以外で球が第２入球口６４０へ入球（始動入賞）したことを検出したとしても、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の値を一時的に記憶することが無く、第２特別図柄変動（抽選）を実行可能なタイミングにおいて球が第２入球口６４０へ入球（始動入賞）したことを検出した場合に、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示の設定等の処理を実行するために、始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の各値）を実行エリアへシフトする。

【５７２３】

なお、本実施形態では、第１特別図柄に対応する入賞情報を最大で４個まで記憶（保留記憶）可能に構成し、第２特別図柄に対応する入賞情報を保留記憶出来ないように構成しているが、各特別図柄種別に対する保留記憶機能の有無や、保留記憶可能な最大数については適宜変更しても良く、第１特別図柄に対応する入賞情報も、第２特別図柄に対応する入賞情報もそれぞれ最大で４個まで保留記憶可能に構成しても良いし、第１特別図柄に対応する入賞情報も、第２特別図柄に対応する入賞情報も保留記憶出来ないように構成しても良い。

【５７２４】

また、本実施形態では、第１特別図柄に対応する入賞情報と、第２特別図柄に対応する入賞情報と、を別々の保留球格納エリアに格納するように構成しているが、第１特別図柄に対応する入賞情報と、第２特別図柄に対応する入賞情報と、をまとめて１の保留球格納

エリアに格納するように構成しても良く、この場合、それぞれの特別図柄種別に対して最大で保留記憶可能な個数を予め規定するように構成しても良いし、第１特別図柄に対応する入賞情報と、第２特別図柄に対応する入賞情報との合計の保留記憶数に上限（例えば、８個）を設けるように構成しても良い。このように構成することで、一方の特別図柄に対応する入賞情報を最大で８個保留記憶することが可能となるが、一方の特別図柄に対応する入賞情報が８個保留記憶されている状態では他方の特別図柄に対応する入賞情報を１つも保留記憶することができなくなるように構成することができる。よって、遊技者に対して、保留記憶格納エリアに何れの特別図柄種別の保留記憶を何個格納させておくかを選択させる楽しみを提供することができる。

【５７２５】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｃはスルーゲート６７への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図６１０参照）より取得した第２当たり乱数カウンタＣ４、普図変動種別カウンタＣＳ２の各値が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図６３１参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第２当たり乱数カウンタＣ４の値、普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４，ＣＳ２の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、スルーゲート６７へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。

【５７２６】

また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ４，ＣＳ２の値）を記憶するためのメモリである。

【５７２７】

なお、ＭＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示装置８３の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第２当たり乱数カウンタＣ４の値、普図変動種別カウンタＣＳ２の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【５７２８】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図６３１参照）の中で検出される第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２への球の入球（入賞）に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）をそれぞれ最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６６２のＳ４００１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【５７２９】

また、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（即ち、保留球数）は、第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知され

る。第１特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【５７３０】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、第１特別図柄変動開始処理（図６３３のＳ２０３参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。

【５７３１】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、第１特別図柄の変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【５７３２】

なお、本第１実施形態では、第２特別図柄の入賞情報を保留記憶する機能を有していないため、第２特別図柄の保留球数（保留記憶数）を計測するための手段（第２特別図柄保留球数カウンタ）を有していないが、例えば、第１特別図柄と同様に第２特別図柄の入賞情報を保留記憶可能な機能を有している場合には、第２特別図柄の保留球数（保留記憶数）を計測するための手段（第２特別図柄保留球数カウンタ）を設け、上述した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄに対して、計測の対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと切り替えた処理を実行するように構成すれば良い。

【５７３３】

具体的には、第２特別図柄保留球数カウンタの値（即ち、保留球数）を、第２入球口６４０に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの記憶エリアに各カウンタ値（入賞情報）が格納された場合に加算し、第２特別図柄変動が開始される場合に減算するように構成し、更新（加算、或いは、減算）後の第２特別図柄保留球数カウンタの値を示す第２特別図柄保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知すれば良い。

【５７３４】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図６３１参照）の中で検出されるスルーゲート６７を球が通過（以下「始動入賞」と称す）したことに基づいて、第２図柄表示装置８３で行われる変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、スルーゲート６７を球が通過したことに基づいて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６６２のＳ４００１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図６５２のＳ２２０６参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値は、普通図柄の変動表示が実行される毎に１減算される（図６５１のＳ２１０５参照）。

【５７３５】

時短フラグ２０３ｆは、現在の遊技状態が普通図柄の高確率状態（時短状態、第１確変状態）であるか否かを示すためのフラグであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合にオンに設定されるものである。この時短フラグ２０３ｆは、大当たり遊技終了時に実行される時短リミット更新処理（図６６０のＳ２８０２参照）において、実行中の大当たり種別が普図高確大当たり（普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別）であると判別され（図６６０のＳ３００２：Ｙｅｓ）、次に、時短リミット回数カウンタ２０

３ｉの値が０、即ち、実行中の大当たりに当選した時点における遊技状態が普通図柄の低確率状態であると判別された場合（図６６０のＳ３００３：Ｎｏ）に、オンに設定される（図６６０のＳ３００５）。ここでオンに設定された時短フラグ２０３ｆは、特別図柄変動の変動パターンシナリオを決定するための処理（図６５８のＳ２８０８参照）や、普通図柄抽選を実行するための処理（図６５１のＳ１０６参照）にて参照される。そして、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示す態様で特別図柄が停止表示された場合にオフに設定される（図６３９のＳ９１１参照）。なお、初期化された状態では、オフに設定され、通常の電源断が発生した場合には、電源断直前の状態がバックアップされるように構成されている。

【５７３６】

確変フラグ２０３ｇは、現在の遊技状態が特別図柄の高確率状態（第１確変状態、または第２確変状態）であるか否かを示すフラグである。確変フラグ２０３ｇがオンに設定されていると、遊技状態が特別図柄の高確率状態（第１確変状態、または第２確変状態）あることを示し、オフに設定されていると特別図柄の低確率状態（通常状態、または時短状態）であることを示している。この確変フラグ２０３ｇは、大当たり遊技終了時に実行される確変リミット更新処理（図６５９のＳ２８０１参照）において、実行中の大当たり種別が特図高確大当たり（特別図柄の高確率状態が設定される大当たり種別）であると判別され（図６５９のＳ２９０２）、確変リミット回数カウンタの値が０、即ち、実行中の大当たりに当選した時点における遊技状態が特別図柄の低確率状態であると判別された場合（図６５９のＳ２９０３：Ｎｏ）に、オンに設定される（図６５９のＳ２９０５）。また、減算後の確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が０では無い場合、即ち、特図連続設定回数が更新されている状態（特別図柄の高確率状態が連続して設定されている状態）において、確変リミットに到達していない状態であると判別した場合（図６５９のＳ２９０７：Ｎｏ）も、オンに設定される。

【５７３７】

そして、特別図柄変動の変動パターンシナリオを決定するための処理（図６５８のＳ２８０８参照）や、普通図柄抽選を実行するための処理（図６５１のＳ１０６参照）にて確変フラグ２０３ｇの設定状況が参照され、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示す態様で特別図柄が停止表示された場合にオフに設定される（図６３９のＳ９１１参照）。なお、初期化された状態では、オフに設定され、通常の電源断が発生した場合には、電源断直前の状態がバックアップされるように構成されている。

【５７３８】

確変リミット回数カウンタ２０３ｈは、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数を計測するためのカウンタである。ここで、本第１実施形態におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技中を除いて、特別図柄の低確率状態が設定されること無く、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数（特図連続設定回数）を計測可能に構成しており、その特図連続設定回数が所定数（４０回）に到達した場合（確変リミットに到達した場合）に、特別図柄の高確率状態を設定可能な条件が成立している場合であっても、特別図柄の低確率状態を強制的に設定する処理（確変リミット処理）を実行可能に構成し、遊技者に対して有利な遊技状態（第１確変状態）が過剰に連続して設定されてしまうことを抑制している。

【５７３９】

この確変リミット回数カウンタ２０３ｈには、特別図柄の低確率状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定される場合に、初期値として「４０」がセットされる（図６５９のＳ２９０４参照）。そして、特図連続設定回数が更新される毎にカウンタの値が減算され（図６５９のＳ２９０７参照）、確変リミットに到達したか否かの判別処理にて減算後のカウンタ値が参照される（図６５９のＳ２９０６）。そして、確変リミットに到達した場合や、実行中の大当たり種別が特別図柄の低確率状態を設定するものである場合に確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が０にクリアされる。

【５７４０】
この確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値を示す情報は、大当たり終了処理（図６５８のＳ２６１１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと出力するために状態コマンドとして設定される（図６５８のＳ２８０７参照）。
【５７４１】
本第１実施形態では、特図連続設定回数を計測するための確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値に、確変リミットに到達するまでの特図連続設定回数をセットし、特図連続設定回数が減算される毎に、カウンタ値を減算するように構成している。つまり、特別図柄の高確率状態が連続して設定されている最中における確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値は、確変リミットに到達するまでの残特図連続設定回数を示すための情報となる。これにより、図６５８のＳ２８０７の処理によって設定された状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、確変リミットに到達するまでの特図連続設定回数を把握可能となり、確変リミットに到達するまでの期間を遊技者に示唆するための演出（例えば、ＲＵＳＨストック演出（図５９７（ｂ）参照））を実行可能となる。
【５７４２】
なお、本第１実施形態では、上述した通り、特図連続設定回数を計測するための確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値に、確変リミットに到達するまでの特図連続設定回数をセットし、特図連続設定回数が減算される毎に、カウンタ値を減算するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄の高確率状態が設定された場合に確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値に「１」をセットし、以降、特図連続設定回数が更新される毎に、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値を１加算するように構成し、加算後の確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が確変リミットに到達したことを示す値（例えば、４０）であるかを判別し、その判別の結果が確変リミットに到達したことを示す判別結果である場合に、確変リミット処理を実行するように構成しても良い。
【５７４３】
このように構成した場合、例えば、特別図柄の高確率状態が連続して設定されている期間内において特別条件（例えば、特定の大当たり種別の大当たりに当選）が成立した場合に、確変リミットの成立条件（到達条件）を変更させるように構成した場合であっても、変更後の成立条件（到達条件）と、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値とを比較するだけで、確変リミットに到達したか否かを判別することが可能となる。
【５７４４】
なお、上述した例示内容における特別条件が成立した場合に、確変リミットの成立条件を、変更前よりも成立し難くするように変更しても良いし、変更前よりも成立し易くするように変更しても良い。また、確変リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合に、現時点における確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が確変リミットの成立条件（到達条件）を満たしているか否かを即座に判別するように構成しても良いし、確変リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合であっても、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が確変リミットの成立条件（到達条件）を満たしているか否かの判別は大当たり遊技終了時に実行するように構成しても良い。特に、後者の場合は、確変リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合において直ちに特別図柄の高確率状態が終了してしまうことを抑制すると共に、特別図柄の高確率状態が設定されている期間中に特別図柄抽選の大当たり当選が最低限（１回分）保証されることになるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【５７４５】
時短リミット回数カウンタ２０３ｉは、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数を計測するためのカウンタである。ここで、本第１実施形態におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技中を除いて、普通図柄の低確率状態が設定されること無く、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数（普通連続設定回数）を計測可能に構成しており、その普通連続設定回数が所定数（１０回）に到達した場合（時短リミットに到達した場合）に、普通図柄の高確率状態を設定可能な条件が成立している場合であっても、普通図柄の

低確率状態を強制的に設定する処理（時短リミット処理）を実行可能に構成し、遊技者に対して有利な遊技状態（第１確変状態）が過剰に連続して設定されてしまうことを抑制している。

【５７４６】

この時短リミット回数カウンタ２０３ｉには、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態が設定される場合に、初期値として「１０」がセットされる（図６６０のＳ３００４参照）。そして、普通連続設定回数が更新される毎にカウンタの値が減算され（図６６０のＳ３００７参照）、時短リミットに到達したか否かの判別処理にて減算後のカウンタ値が参照される（図６６０のＳ３００８）。そして、時短リミットに到達した場合や、実行中の大当たり種別が普通図柄の低確率状態を設定するものである場合に時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０にクリアされる。

【５７４７】

この時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値を示す情報は、大当たり終了処理（図６５８のＳ２６１１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと出力するために状態コマンドとして設定される（図６５８のＳ２８０７参照）。

【５７４８】

本第１実施形態では、普通連続設定回数を計測するための時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に、時短リミットに到達するまでの普通連続設定回数をセットし、普通連続設定回数が減算される毎に、カウンタ値を減算するように構成している。つまり、普通図柄の高確率状態が連続して設定されている最中における時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値は、時短リミットに到達するまでの残普通連続設定回数を示すための情報となる。これにより、図６５８のＳ２８０７の処理によって設定された状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、時短リミットに到達するまでの普図連続設定回数を把握可能となり、時短リミットに到達するまでの期間を遊技者に示唆するための演出（例えば、ＲＵＳＨストック演出（図５９７（ｂ）参照））を実行可能となる。

【５７４９】

なお、本第１実施形態では、上述した通り、普通連続設定回数を計測するための時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に、時短リミットに到達するまでの普通連続設定回数をセットし、普通連続設定回数が減算される毎に、カウンタ値を減算するように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合に時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に「１」をセットし、以降、普通連続設定回数が更新される毎に、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値を１加算するように構成し、加算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が時短リミットに到達したことを示す値（例えば、１０）であるかを判別し、その判別の結果が時短リミットに到達したことを示す判別結果である場合に、時短リミット処理を実行するように構成しても良い。

【５７５０】

このように構成した場合、例えば、特別図柄の高確率状態が連続して設定されている期間内において第２特別条件（例えば、特定の大当たり種別の大当たりに当選）が成立した場合に、時短リミットの成立条件（到達条件）を変更させるように構成した場合であっても、変更後の成立条件（到達条件）と、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値とを比較するだけで、時短リミットに到達したか否かを判別することが可能となる。

【５７５１】

なお、上述した例示内容における特別条件が成立した場合に、時短リミットの成立条件を、変更前よりも成立し難くするように変更しても良いし、変更前よりも成立し易くするように変更しても良い。また、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合に、現時点における時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が時短リミットの成立条件（到達条件）を満たしているか否かを即座に判別するように構成しても良いし、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合であっても、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が時短リミットの成立条件（到達条件）を満たしているか否かの判別は大当たり遊

技終了時に実行するように構成しても良い。特に、後者の場合は、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合において直ちに普図図柄の高確率状態が終了してしまうことを抑制すると共に、普通図柄の高確率状態が設定されている期間中に特別図柄抽選の大当たり当選が最低限（１回分）保証されることになるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【５７５２】

時短終了待機フラグ２０３ｊは、時短状態の終了条件が成立する特図変動が開始されたことを示すフラグである。具体的には、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態が設定された場合において、その普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として、第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数との合算回数が１００回に到達した場合に成立する時短終了条件が少なくとも設定されるように構成している。時短終了待機フラグ２０３ｊは、この時短終了条件が成立し得る特別図柄変動が開始される場合にオンに設定される。

【５７５３】

そして、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンに設定されている状態で、時短終了条件が成立し得る特別図柄変動が停止表示された場合にオフに設定される。また、新たな特別図柄変動が開始される場合に、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンに設定されているかが判別され、オンに設定されていると判別された場合、即ち、時短終了条件が成立し得る特別図柄変動（例えば、１００回目の特別図柄変動）が実行中のタイミングで、１０１回目の特別図柄変動が実行される場合には、１０１回目の特別図柄変動が実行されるよりも前（特別図柄抽選が実行されるよりも前）に、時短状態の終了条件を成立させる処理が実行される。このように構成することで、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンに設定されている状態（即ち、時短終了待機状態）である場合において、何れかの時短終了タイミングが到来した場合に、各タイミングに応じて確実に時短終了処理を実行させることができる。

【５７５４】

本第１実施形態では、第１特別図柄抽選の抽選結果を示すための第１特別図柄変動期間中に第２特別図柄抽選を実行可能に構成しているため、例えば、時短終了条件が成立し得る特別図柄変動（例えば、大当たり遊技が終了してから１００回目の特別図柄変動）が停止表示されるまでに、１０１回目以降の特別図柄変動が実行される虞があった。よって、従来型のパチンコ機１０のように、特別図柄変動の停止表示タイミングのみで時短終了条件の成立判別を実行するように構成した場合には、１０１回目以降の特別図柄変動が普通図柄の高確率状態に基づいて実行されてしまう場合がある。つまり、遊技者に過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制するために時短終了条件を設けることで実行期間を限定的に規定した時短状態（普通図柄の高確率状態）中の遊技（時短遊技）を、時短終了条件を用いて規定した実行期間の範囲外（１０１回目の特別図柄変動）においても実行してしまうという問題があった。

【５７５５】

また、上述した問題を解決するために、例えば、時短終了条件として、大当たり遊技終了後に実行される９９回目の特別図柄変動、或いは、１００回目の特別図柄変動の何れかが停止表示された場合に時短終了条件が成立するように構成することも考えられるが、この場合、第１特別図柄の変動状況と、第２特別図柄の変動状況と、によって、１００回目の特別図柄変動の停止表示タイミングにて時短状態が終了する場合と、９９回目の特別図柄変動の停止表示タイミングにて時短状態が終了する場合と、が発生することになるため、遊技者に有利な遊技である時短遊技の実行期間が短くなってしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【５７５６】

これに対して、本第１実施形態では、上述した通り、大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数が１００回目となる場合、即ち、停止表示された場合に時短状態が終了することとなる特別図柄変動が実行されたことを記憶（時短終了待機フラグ２０３ｊをオンに設定）し、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンに設定されている状態で、１００回目の特別

図柄変動が停止表示される場合、または、１０１回目の特別図柄変動が実行される条件が成立した場合のうち、先に成立したタイミングで時短状態を終了させることができるため、遊技者に対して、過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【５７５７】

また、１０１回目の特別図柄変動が実行される条件が成立したことにもとづいて時短状態を終了させる場合には、１０１回目の特別図柄抽選が実行されるよりも前に時短状態を終了させるため、遊技者に対して、過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【５７５８】

遊技状態格納エリア２０３ｋは、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（確変フラグ２０３ｇ、及び時短フラグ２０３ｆの設定状況）に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、確変フラグ２０３ｇがオフ、時短フラグ２０３ｆがオフに設定されている場合に通常状態が記憶され、確変フラグ２０３ｇがオフ、時短フラグ２０３ｆがオンに設定されている場合に時短状態が記憶され、確変フラグ２０３ｇがオン、時短フラグ２０３ｆがオンに設定されている場合に第１確変状態が記憶され、確変フラグ２０３ｇがオン、時短フラグ２０３ｆがオフに設定されている場合に第２確変状態が記憶される。

【５７５９】

さらに、大当たり遊技や、小当たり遊技が実行されている状態では、各当たり遊技が実行されている状態であることを示す当たり遊技状態（大当たり状態、小当たり状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されている。

【５７６０】

そして、遊技状態格納エリア２０３ｋに格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３では出力された状態コマンドを受信し、従遊技状態格納エリア２２３ｊに一時的に記憶する。

【５７６１】

この遊技状態格納エリア２０３ｋに記憶された情報は、パチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機１０に対して電源を投入した場合に実行される立ち上げ処理（図６５４参照）において、遊技状態格納エリア２０３ｋに記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。

【５７６２】

これにより、停電等によりパチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３側が判別可能にすることができる。

【５７６３】

加えて、遊技状態格納エリア２０３ｋは、過去に記憶された遊技状態の履歴（過去履歴）を所定数保持可能な記録領域を有しており、遊技状態が切り替わった際に、既に記憶されている遊技状態を示す情報（切り替わる前に設定されていた遊技状態を示すための情報）が過去履歴を保持するための記憶領域のうち、最新の情報を保持する記憶領域へとシフトする処理が実行される。本処理によって、既に過去履歴を保持するための記憶領域に記憶されている複数の情報が１つずつ古い情報が保持される領域へとシフトされ、最古の情報が消去される。

【５７６４】

このように、過去に記憶された遊技状態の履歴を所定期間保持することにより、例えば、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を、大当たり遊技中（大当たり遊技終了時）に設定する場合において、その時点における遊技状態（大当たり遊技中の遊技状態）では無く、大当たり当選時の遊技状態を読み出すことが可能となる。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態や、特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照される変動

パターンシナリオを決定する際に、現在設定されている遊技状態だけで無く、過去に設定されていた遊技状態を示す情報を用いて、どの遊技状態からどの遊技状態へと移行したのかを示す遊技状態の移行経緯を判定し、その判定結果に基づく決定処理を実行することが可能となる。このように構成することで、変動パターンシナリオとしてより多様な種別を決定することが可能となるため、単調な遊技が実行され難くすることができる。

【５７６５】

時短中カウンタ２０３ｍは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図６５６のＳ２５０４参照）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合（図６５６のＳ２６１０：Ｙｅｓ）に実行される大当たり終了処理（図６５８のＳ２６１１参照）において、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている値が設定される（図６５８のＳ２８０５）。

【５７６６】

そして、第１特別図柄変動停止処理（図６３９のＳ２０６参照）にて実行される時短更新処理（図６４２のＳ９１６参照）や、第２特別図柄変動停止処理（図６４７のＳ２１１参照）にて実行される第２時短更新処理（図６４８のＳ１７１４参照）においてカウンタの値が参照され、カウンタの値が０よりも大きいと判別した場合にカウンタの値が１減算される。

【５７６７】

また、第１特別図柄変動開始処理（図６３３のＳ２０３参照）において、時短中カウンタ２０３ｍの値が参照され、今回実行される特別図柄変動が時短状態における最終変動であるかが判別される（図６３３のＳ３０９参照）。同様に第２特別図柄変動開始処理（図６４３のＳ２０８参照）においても時短中カウンタ２０３ｍの値が参照され、今回実行される特別図柄変動が時短状態における最終変動であるかが判別される（図６４３のＳ１３０７参照）。

【５７６８】

特図１大当たりフラグ２０３ｎａは、第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２に球が入球したことに基づいて、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たりであると判定された場合（第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合）に、オンに設定されるフラグである。また、大当たり遊技が終了するとオフに設定される。

【５７６９】

詳細な説明は省略するが、本第１実施形態では、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しており、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している。

【５７７０】

このように構成することで、複数の特別図柄種別の抽選を同時に（並行して）実行可能なパチンコ機１０において各特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまい、遊技者に対して同時に過剰な特典（大当たり遊技）が付与されてしまう事態の発生を抑制することができる。

【５７７１】

さらに、一方の特別図柄抽選で遊技者に不利となる大当たりに当選したとしても、その当選結果が停止表示（確定表示）されるまでに、他方の特別図柄抽選で遊技者に有利となる大当たりに当選させることが可能となる。この場合、特別図柄の抽選結果が停止表示されるまでの変動時間を用いて、遊技者に不利当たりに当選したことを示唆する変動演出を実行すると良い。これにより、遊技者に対して不利当たりに当選したのではと思わせることができるため、その変動時間中に他方の特別図柄抽選を意欲的に実行させることができる。

【５７７２】
加えて、遊技者に不利となる大当たりに当選した場合よりも、遊技者に有利となる大当たりに当選したほうが、短い変動時間が設定され易くなるように構成しても良い。これにより、不利当たりに当選した一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄抽選で有利当たりに当選させ、その当選結果を不利当たりの当選結果よりも先に停止表示（確定表示）させることができる。
【５７７３】
この特図１大当たりフラグ２０３ｎａは、第１特別図柄変動が停止表示される場合に実行される第１特別図柄変動停止処理（図６３９のＳ２０６参照）において設定状況が参照される。ここで、特図１大当たりフラグ２０３ｎａがオンに設定されていると判別された場合、即ち、大当たり当選している第１特別図柄変動が停止表示される場合には（図６３９のＳ９０１参照）、実行中の第２特別図柄変動を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示させるための処理が実行される（図６３９のＳ９０３～Ｓ９０９参照）。
【５７７４】
また、第２特別図柄変動停止処理（図６４７のＳ２１１参照）において、大当たり当選している第２特別図柄変動を停止表示させる場合に（図６４７のＳ１７０１参照）、特図１大当たりフラグ２０３ｎａの設定状況が判別され（図６４７のＳ１７０６）、オンに設定されていると判別された場合には（図６４７のＳ１７０６：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の大当たり当選を示す情報を削除するための処理が実行される（図６４７のＳ１７０７，Ｓ１７０８）。
【５７７５】
特図２大当たりフラグ２０３ｎｂは、第２入球口６４０に球が入球したことに基づいて、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たりであると判定された場合（第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合）に、オンに設定されるフラグである。また、大当たり遊技が終了するとオフに設定される。
【５７７６】
この特図２大当たりフラグ２０３ｎｂは、第２特別図柄変動が停止表示される場合に実行される第２特別図柄変動停止処理（図６４７のＳ２１１参照）において設定状況が参照される。ここで、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂがオンに設定されていると判別された場合、即ち、大当たり当選している第２特別図柄変動が停止表示される場合には（図６４７のＳ１７０１参照）、実行中の第１特別図柄変動を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示させるための処理が実行される（図６４７のＳ１７０３～Ｓ１７０８参照）。
【５７７７】
また、第１特別図柄変動停止処理（図６３９のＳ２０６参照）において、大当たり当選している第１特別図柄変動を停止表示させる場合に（図６３９のＳ９０１参照）、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂの設定状況が判別され（図６３９のＳ９０７）、オンに設定されていると判別された場合には（図６３９のＳ９０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の大当たり当選を示す情報を削除するための処理が実行される（図６３９のＳ９０８，Ｓ９０９）。
【５７７８】
このように、第１特別図柄抽選（変動）と、第２特別図柄抽選（変動）と、を同時に（並行して）実行可能であって、一方の特別図柄抽選で大当たり当選した場合であっても、その大当たり当選を示すための特別図柄変動が停止表示されるまでは、他方の特別図柄抽選にて大当たり当選し得る構成を有するパチンコ機１０において、各特別図柄抽選にて大当たり当選したことを記憶するためのフラグ（特図１大当たりフラグ２０３ｎａ、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂ）を設け、大当たり当選している特別図柄変動が停止表示される際に、各大当たりフラグの設定状況を判別する処理を実行することにより、大当たり当選を示す一方の特別図柄変動が先に停止表示された場合に、大当たり当選を示す他方の特別図柄変動に関する大当たり当選情報を確実に破棄することができる。
【５７７９】

なお、本実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す情報と第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す情報とを別々の大当たりフラグ２０３ｎを用いて記憶するように構成しているが、これに限ること無く、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通の大当たりフラグを設け、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とのうち、一方で大当たりに当選した場合に大当たりフラグ２０３ｎをオンに設定し、大当たりフラグ２０３ｎがオンに設定された状態で実行される他方の特別図柄抽選では大当たりに当選しないように構成しても良い。

【５７８０】

特図２変動停止フラグ２０３ｏは、第２特別図柄が変動表示中に、第１特別図柄抽選で大当たり当選、或いは、小当たり当選したことを示すフラグであって、第２特別図柄の変動表示中に、大当たり当選、或いは小当たり当選を示すための第１特別図柄変動が停止表示される場合にオンに設定されるものである。この特図２変動停止フラグ２０３ｏは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第１特別図柄変動停止処理（図６３９のＳ２０６参照）のＳ９０３の処理においてオンに設定される。また、第２特別図柄変動開始処理（図６４３のＳ２０８参照）のＳ１３０１の処理において、オフに設定される。

【５７８１】

これにより、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４参照）において、第１特別図柄の抽選で大当たり（又は小当たり）に当選し、その大当たり図柄（又は小当たり図柄）が停止表示された時点で、強制的に外れ図柄で停止表示させた第２特別図柄（図６３２のＳ２０６の処理にて停止表示させた第２特別図柄）が、今回の特別図柄変動処理が終了するまでに、再度抽選を実行してしまう（Ｓ２０８の処理にて新たな第２特別図柄変動が実行されてしまう）ことを防止することができる。

【５７８２】

なお、本実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０では、１回の特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４参照）内で、第１特別図柄に関する処理を実行した後に、第２特別図柄に関する処理を実行するように構成することで、各特別図柄に対する変動処理を遅滞なく実行するように構成している。

【５７８３】

そして、特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４参照）において、何れかの特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示されると、主制御装置１１０のメイン処理（図６５５参照）にて大当たり制御処理（図６５６のＳ２５０４参照）が実行されるように構成している。加えて、特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４参照）は、現在が大当たり状態または小当たり状態である場合（図６３２のＳ２０１：Ｙｅｓ）には、特別図柄変動処理（図６３２のＳ２０２～Ｓ２１１）をスキップするように構成している。

【５７８４】

つまり、本実施形態では、特別図柄の抽選結果に基づいて大当たり遊技、或いは、小当たり遊技が実行されている間は、新たな特別図柄変動（抽選）が実行されないように構成しているが、特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４参照）において先に実行される第１特別図柄に対する変動処理によって、抽選結果が大当たりであることを示すための表示態様で第１特別図柄が停止表示された場合に、その特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４参照）内で第２特別図柄に対する新たな変動処理が行われるように構成している。

【５７８５】

このように構成された本実施形態において、特図２変動停止フラグ２０３ｏを用いることで、抽選結果が大当たりであることを示すための表示態様で第１特別図柄が停止表示された場合に、その特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４参照）内で第２特別図柄に対する新たな変動処理が実行されてしまうことを抑制することができる。

【５７８６】

小当たりフラグ２０３ｐは、第１特別図柄の当否判定結果（第１特別図柄抽選の結果）が小当たりであることを示すフラグであって、小当たりに当選した場合にオンに設定され

るものである。この小当たりフラグ２０３ｐは、第１特別図柄の当否判定結果（第１特別図柄抽選の結果）が小当たりとなる場合にオンに設定され（図６３５のＳ５０２参照）、当選結果が小当たりである特別図柄変動が停止表示された場合に、設定情報が参照され（図６４０のＳ１００１参照）、オンに設定されていると判別された場合に（図６４０のＳ１００１：Ｙｅｓ）、実行中の第２特別図柄変動を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示（破棄）させるための特図２破棄処理（図６４１のＳ１００３参照）が実行され、その後、オフに設定される（図６４０のＳ１００５参照）。

【５７８７】

特図１変動時間カウンタ２０３ｒは、第１特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、第１特別図柄変動パターン選択処理（図６３６のＳ３０７参照）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値がセットされる（図６３６のＳ６１４参照）。そして、第１特別図柄変動実行中処理（図６３８のＳ２０４参照）が実行される毎に値が更新（減算）され、特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４参照）にて値が０であるかが判別される（図６３２のＳ２０２参照）。ここで、特図１変動時間カウンタ２０３ｒの値が０であると判別されると（図６３２のＳ２０２：Ｙｅｓ）、変動中の第１特別図柄を停止させるための第１特別図柄変動停止処理（図６３９のＳ２０６参照）が実行される。

【５７８８】

さらに、この特図１変動時間カウンタ２０３ｒの値は、第２特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に参照され（図６４７のＳ１７０２参照）、カウンタの値が０よりも大きいと判別された場合、即ち、第１特別図柄変動中であると判別された場合に（図６４７のＳ１７０２：Ｙｅｓ）、その値が０にクリアされる（図６４７のＳ１７０５参照）。これにより、第２特別図柄の大当たり停止表示時に第１特別図柄を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示した場合に、特図１変動時間カウンタ２０３ｒの値が残ってしまい、強制的に停止表示した後に、特図１変動時間カウンタ２０３ｒに残された値に基づいて再度第１特別図柄の変動が再開されてしまうことを抑制することができる。

【５７８９】

特図２変動時間カウンタ２０３ｓは、第２特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、第２特別図柄変動パターン選択処理（図６４５のＳ１３０４参照）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値がセットされる（図６４５のＳ１５１３参照）。そして、第２特別図柄変動実行中処理（図６４６のＳ２０９参照）が実行される毎に値が更新（減算）され、特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４参照）にて値が０であるかが判別される（図６３２のＳ２０７参照）。ここで、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値が０であると判別されると（図６３２のＳ２０７：Ｙｅｓ）、変動中の第２特別図柄を停止させるための第２特別図柄変動停止処理（図６４７のＳ２１１参照）が実行される。

【５７９０】

さらに、この特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値は、第１特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、その値が０にクリアされる（図６３９のＳ９０６参照）。これにより、第１特別図柄の大当たり停止表示時に第２特別図柄を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示した場合に、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値が残ってしまい、強制的に停止表示した後に、特図２変動時間カウンタ２０３ｓに残された値に基づいて再度第２特別図柄の変動が再開されてしまうことを抑制することができる。

【５７９１】

当選時状態格納エリア２０３ｔは、大当たり当選時に設定されている遊技状態を記憶するための記憶領域である。この当選時状態格納エリア２０３ｔには、第１特別図柄大当たり判定処理（図６３４のＳ３０６参照）において、今回の特別図柄抽選が大当たり当選していると判別された場合に（図６３４のＳ４１１：Ｙｅｓ）、設定されている遊技状態が格納される（図６３４のＳ４１５参照）。また、第２特別図柄大当たり判定処理（図６４４のＳ１３０３参照）においても同様に、今回の特別図柄抽選が大当たり当選していると

判別された場合に（図６４４のＳ１４１１：Ｙｅｓ）、設定されている遊技状態が格納される（図６４４のＳ１４１５参照）。

【５７９２】

そして、大当たり終了処理（図６５８のＳ２６１１参照）において、時短回数を決定する処理（図６５８のＳ２８０４参照）、及び、変動パターンシナリオを決定する処理（図６５８のＳ２８０８参照）において、当選時状態格納エリア２０３ｔに格納されている情報（実行中の大当たりに当選した時点の遊技状態を示す情報）が参照される。

【５７９３】

本第１実施形態では、大当たり当選時においてどのような遊技状態が設定されていたとしても、大当たり遊技の開始条件が成立した場合に、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態を設定するように構成している。つまり、遊技者に特典を付与可能な大当たり遊技中に有利な遊技状態が設定されないように構成することで遊技者に対して過度に特典が付与され難くするように構成している。このように構成された本第１実施形態では、大当たり遊技終了時において時短回数を決定したり、変動パターンシナリオを決定したりする処理を実行する際に、その時点で設定されている遊技状態を参照した場合には、常に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が参照されることとなる。

【５７９４】

これに対して、本第１実施形態では、現在設定されている遊技状態に加え、大当たり当選時の遊技状態を記憶するように構成し、大当たり遊技終了時に時短回数を決定したり、変動パターンシナリオを決定したりする処理を実行する際に大当たり当選時に設定されていた遊技状態を読み出し、その読み出した遊技状態を用いて時短回数や変動パターンシナリオを決定するように構成しているため、大当たり遊技終了後に設定される時短回数や変動パターンシナリオのバリエーションを容易に増加させることが可能となり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５７９５】

確変リミット到達フラグ２０３ｕは、特図連続設定回数、即ち、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数が上限回数（４０回）に到達（確変リミットに到達）したことを示すためのフラグであって、確変リミットに到達した場合にオンに設定される。

【５７９６】

時短リミット到達フラグ２０３ｖは、普図連続設定回数、即ち、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数が上限回数（１０回）に到達（時短リミットに到達）したことを示すためのフラグであって、時短リミットに到達した場合にオンに設定される。

【５７９７】

変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｗは、決定された変動パターンシナリオを示すための情報を格納するための記憶領域であって、大当たり終了処理（図６５８のＳ２６１１参照）において決定された変動パターンシナリオが格納される（図６５８のＳ２８０９参照）。この変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｗに格納された変動パターンシナリオは、第１特別図柄変動パターン選択処理（図６３６のＳ３０７）にて読み出され（図６３６の６０５参照）、読み出された変動パターンシナリオを参照して変動パターンが選択される（図６３６のＳ６１０参照）。また、第２特別図柄変動パターン選択処理（図６４５のＳ１３０４参照）においても読み出され（図６４５のＳ１５０４参照）、読み出された変動パターンシナリオを参照して変動パターンが選択される（図６４５のＳ１５０９）。

【５７９８】

本第１実施形態では、特別図柄変動の変動パターン（変動時間）を選択する際に、遊技状態に応じて異なる変動パターンテーブルを参照することで、第１特別図柄変動が第２特別図柄変動よりも実行され易い遊技状態（通常状態、第２確変状態）と、第２特別図柄変動が第１特別図柄変動よりも実行され易い遊技状態（時短状態、第１確変状態）と、を設定可能に構成している。

【５７９９】

加えて、本第１実施形態では、同一の遊技状態（通常状態）が設定されている状態においても、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選（変動）の回数に応じて異なる変動パターンテーブルを参照して変動パターンを選択し得るように構成している。このように構成することで、遊技状態が切り替わらなくても、変動パターン選択テーブルの切替条件が成立することにより、第１特別図柄変動が第２特別図柄変動よりも実行され易い第１遊技期間と、第２特別図柄変動が第１特別図柄変動よりも実行され易い第２遊技期間と、を設定することができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。

【５８００】

さらに、本第１実施形態では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選が実行されるように構成している。具体的には、第１特別図柄抽選の大当たり確率と、第２特別図柄抽選の大当たり確率とは同一であるが、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の内容が、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合のほうが、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも遊技者に有利となる（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が多くなる）ように構成している。加えて、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合のほうが、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として遊技者に有利な遊技状態（第１確変状態）が設定され易くなるように構成している。

【５８０１】

このように構成することで、変動パターン選択テーブルの切替条件が成立し、第２特別図柄変動が第１特別図柄変動よりも実行され易い第２遊技期間が設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【５８０２】

また、本第１実施形態では、大当たり遊技終了時に、変動パターン選択テーブルの切替条件が成立するタイミング（大当たり遊技終了後に実行された特別図柄変動回数が所定回数に到達するタイミング）と、切替条件の成立前に参照される変動パターンテーブルと、切替条件の成立後に参照される変動パターンテーブルと、を１つのシナリオ（変動パターンシナリオ）として予め規定しておき、大当たり遊技終了時に複数の変動パターンシナリオの中から１の変動パターンシナリオを決定するように構成している。

【５８０３】

そして、大当たり遊技終了時に決定された変動パターンシナリオを変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｗに格納（記憶）しておき、特別図柄変動の変動パターンを選択する際に、記憶されている変動パターンシナリオに規定されている内容に基づいて変動パターンを選択するように構成している。このように、変動パターンテーブルの切替内容をシナリオで管理し、シナリオの更新内容に対応した変動パターンテーブルを参照して変動パターンを選択するように構成することで、特別図柄の変動パターンを選択する処理を実行する毎に参照する変動パターンテーブルを決定する処理を実行する場合に比べて、処理負荷を軽減することができる。

【５８０４】

なお、本第１実施形態では、同一の遊技状態が設定されている期間中に参照する変動パターンテーブルを切り替えるための切替条件として、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄変動の変動回数を規定しているが、これ以外の要素を切替条件として設定しても良く、例えば、第１特別図柄抽選によって小当たり当選したこと、或いは、小当たり当選回数が所定回数に到達したことを切替条件として設定しても良いし、特定の変動パターンが設定されたことを切替条件として設定しても良い。

【５８０５】

特殊状態フラグ２０３ｘは、確変リミットと時短リミットとが同時に成立したことを示すためのフラグであって、１回の大当たり遊技の終了時に実行される大当たり終了処理（図６５８のＳ２６１１参照）において、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、且つ、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定された場合、即ち、確変リミッ

トに到達し、且つ、時短リミットに到達した場合にオンに設定される。
【５８０６】
本第１実施形態では、大当たり遊技の終了後に第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され得る大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技終了時に実行される大当たり終了処理（図６５８のＳ２６１１参照）において、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定される（確変リミットに到達する）ことで、大当たり遊技終了後に設定される特別図柄の確率状態を、高確率状態から強制的に低確率状態へと変更するように構成している。さらに、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定される（時短リミットに到達する）ことで、大当たり遊技終了後に設定される普通図柄の確率状態を、高確率状態から強制的に低確率状態へと変更するように構成している。
【５８０７】
その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。
【５８０８】
図５８６に戻って説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、第２図柄保留ランプ８４、特定入賞口６５ａの開閉板６５ｂの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆを開閉駆動するためのＶ開放口ソレノイドや、第２可変入賞装置６５０内に設けられた切替部材６５０ｈを駆動させるための流路ソレノイド６５０ｋや電動役物を駆動するためのソレノイド（その他ソレノイド２０９ｚ）などからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。
【５８０９】
また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。
【５８１０】
払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。
【５８１１】
払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図６５３参照）が即座に実行される。
【５８１２】
払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されて

いる。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【５８１３】

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

【５８１４】

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

【５８１５】

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

【５８１６】

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

【５８１７】

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

【５８１８】

音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図６２２（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ａと演出モード選択テーブル２２２ｂ、ストック報知数選択テーブル２２２ｃと、チャレンジモード移行テーブル２２２ｄとが少なくとも記憶されている。

【５８１９】

変動パターン選択テーブル２２２ａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基

づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【５８２０】

演出モード選択テーブル２２２ｂは、各遊技状態に応じた演出モードを決定する際に参照されるデータテーブルであって、現在の遊技状態と、確変リミットに到達するまでの期間を示すための残確変回数カウンタ２２３ｍの値と、時短リミットに到達するまでの期間を示すため残時短回数カウンタ２２２ｎの値と、に基づいて対応する演出モードが規定されている。

【５８２１】

本第１実施形態では、同一の遊技状態が設定されている場合であっても、確変リミットに到達するまでの期間、或いは、時短リミットに到達するまでの期間の長さに基づいて異なる演出モードを設定するように構成している。具体的には、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合において、現状で第１確変大当たりに当選した場合に、大当たり遊技終了後に設定される時短リミット回数「１０」が終了する（時短リミットに到達する）まで、確変リミットに到達しない状況であるか否か、即ち、第１確変大当たりに当選し、第１確変状態が設定された場合に、時短リミットの上限である１０回分、第１確変状態を継続可能な状況であるか否かに応じて演出モードを切り替えるように構成している。

【５８２２】

このように構成することで、複数種類のリミット（確変リミット、時短リミット）を有することで複雑に遊技状態が切り替わるパチンコ機１０において今後発生し得る遊技内容を遊技者に分かり易く理解させることができる。

【５８２３】

ここで、図６２３を参照して、演出モード選択テーブル２２２ｂの内容について説明をする。図６２３は、演出モード選択テーブル２２２ｂの内容を示した図である。図６２３に示した通り、演出モード選択テーブル２２２ｂには、現在の遊技状態と、確変リミットに到達するまでの期間を示すための残確変回数カウンタ２２３ｍの値と、時短リミットに到達するまでの期間を示すため残時短回数カウンタ２２２ｎの値と、に基づいて対応する演出モードが規定されている。

【５８２４】

遊技状態として「通常（通常状態）」が設定されている場合、即ち、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、確変リミット回数、時短リミット回数の何れも設定されていない状態であるため、残確変回数カウンタ２２３ｍの値、残時短回数カウンタ２２２ｎの値に関わらず、演出モードとして「通常モード」が規定されている。なお、詳細な説明は後述するが、本第１実施形態では、特殊条件（確変リミットと時短リミットの同時成立）が成立した場合に、通常状態中に第２特別図柄変動を主変動とする特殊モードを設定可能に構成している。この特殊モードは専用の演出モードとして設定されるものであるが、限定的な特殊条件が成立した場合のみ設定されるため、本演出モード選択テーブル２２２ｂを参照すること無く設定されるように構成している。

【５８２５】

よって、演出モード選択テーブル２２２ｂを参照して演出モードを決定する場合においては、通常状態が設定されている場合には、必ず「通常モード」が決定されるように情報が規定されている。

【５８２６】

遊技状態として「時短（時短状態）」が設定されている場合、即ち、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、確変リミット回数が設定されていない状態であるため、残確変回数カウンタ２２３ｍの値は参照されず、残時短回数カウンタ２２２ｎの値が「１以上」である場合に、演出モードとして「ＥＸＴＲＡモード」が

規定されている。
【５８２７】
遊技状態として「第１確変（第１確変状態）」が設定されている場合、即ち、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、確変リミット回数も、時短リミット回数も設定されている状態であるため、残確変回数カウンタ２２３ｍの値と、残時短回数カウンタ２２２ｎの値と、に基づいて異なる演出モードが規定されており、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が「１０～４０」で、残時短回数カウンタ２２３ｎの値が「１０」である場合、即ち、第１確変状態を１０回連続で実行可能な状態では、演出モードとして「超ＲＵＳＨモード」が、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が「１０～４０」で、残時短回数カウンタ２２３ｎの値が「９以下」である場合、或いは、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が「１～９」で、残時短回数カウンタ２２２ｎの値が「１以上」である場合に、演出モードとして「ＲＵＳＨモード」が規定されている。
【５８２８】
遊技状態として「第２確変（第２確変状態）」が設定されている場合、即ち、特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、確変リミット回数のみが設定されている状態であるため、残確変回数カウンタ２２３ｍの値に基づいて異なる演出モードが規定されており、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が「１３～４０」である場合、即ち、現時点において第１確変大当たりに当選した場合に、第１確変状態を１０回連続で設定可能な状態では、演出モードとして「リベンジモード」が、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が「１～１２」である場合、即ち、現時点において第１確変大当たりに当選した場合に、第１確変状態を１０回連続で設定することが困難な状態を含む範囲では、演出モードとして「チャレンジモード」が規定されている。
【５８２９】
ストック報知数選択テーブル２２２ｃは、演出モードとして「ＲＵＳＨモード」が設定されている場合（第１確変状態中）において、第１確変状態を連続して設定可能な残数（保証数）を遊技者に報知するためのストック報知演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルである。
【５８３０】
本第１実施形態では、図５９７（ｂ）に示した通り、第１確変状態の演出モードとして「ＲＵＳＨモード」が設定された場合には、遊技者に対して、第１確変状態を設定可能な残数、即ち、確変リミット、或いは時短リミットの何れかに到達するまでの残大当たり回数を遊技者に報知しないように構成している。つまり、本第１実施形態では、確変リミット回数が先に設定され（第２確変状態が設定され）、その後、第２確変状態が繰り返し設定されることにより、確変リミット回数の残数（確変リミット残回数）が１０未満となった状態で第１確変大当たりに当選した場合、大当たり終了後に設定される時短リミット回数「１０」が終了する前（時短リミットに到達する前）に確変リミットに到達してしまうため、第１確変状態が連続して設定される回数が少なくなる場合がある。
【５８３１】
このような場合において、予め第１確変状態を連続して設定可能な回数を遊技者に報知してしまうと、今後の遊技内容を遊技者が容易に把握できてしまい、例えば、確変リミット回数の残数が「２」の時点で第１確変大当たりに当選した遊技者に対して、即ち、第１確変大当たりに当選したにも関わらず、第２特別図柄抽選の大当たり当選に基づく１０ラウンド大当たり遊技が１回しか実行されないことが報知されてしまい、遊技意欲が著しく低下してしまう虞があった。
【５８３２】
これに対して、本第１実施形態では、第１確変状態を連続して１０回設定可能な状況の一部と、第１確変状態を連続して１０回設定することが出来ない状況とで演出モードとして「ＲＵＳＨモード」を設定するように構成し、「ＲＵＳＨモード」中は、第１確変状態を設定可能な残数（確変リミット、或いは時短リミットの何れかに到達するまでの残大当たり回数）を遊技者に徐々に報知するように構成している。

【５８３３】
このように構成することで、第１確変状態が終了するまでの間、より長く第１確変状態が継続することを期待させながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。
【５８３４】
ここで、図６２４（ａ）を参照して、ストック報知数選択テーブル２２２ｃに規定されている内容について説明をする。図６２４（ａ）は、ストック報知数選択テーブル２２２ｃに規定されている内容を示した図である。図６２４（ａ）に示した通り、ストック報知数選択テーブル２２２ｃには、残確変回数カウンタ２２３ｍの値と、報知済ストック数カウンタ２２３ｒの値と、取得した演出カウンタ２２３ｈの値とに対応させてストック報知演出に用いる値が規定されている。
【５８３５】
つまり、「ＲＵＳＨモード」が設定されている状態、即ち、第１確変状態が設定されている状態であって、第１確変状態が後何回継続するかを遊技者に報知していない場合において、第１確変状態が継続し得る回数（１０ラウンド大当たり遊技が実行され得る回数）を遊技者に報知可能なストック報知演出を実行する場合に、確変リミット回数の残数（確変リミットに到達するまでの大当たり回数）を示すための残確変回数カウンタ２２３ｍの値と、既にストック報知演出によって報知済の値を示すための報知済ストック数カウンタ２２３ｒの値と、から差分値を算出し、その算出した差分値に基づいて、今回のストック報知演出によって報知させる確変リミット回数の残数を決定するように構成している。
【５８３６】
具体的には、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が「１１～９」で、報知済ストック数カウンタ２２３ｒの値の値が「７～」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～５９」の範囲に対して「＋１」、「６０～８９」の範囲に対して「上限数」、「９０～９８」の範囲に対して「上限数－２」の値が規定されており、報知済ストック数カウンタ２２３ｒの値が「０～６」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～５９」の範囲に対して「０」、「６０～８９」の範囲に対して「＋１」、「９０～９８」の範囲に対して「上限数」の値が規定されている。
【５８３７】
また、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が「８～３」の場合は、報知済ストック数カウンタ２２３ｒの値の値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～５９」の範囲に対して「０」、「６０～８９」の範囲に対して「＋１」、「９０～９８」の範囲に対して「＋２」の値が規定され、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が「２～１」の場合は、報知済ストック数カウンタ２２３ｒの値の値に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～９８」の範囲に対して「＋１」の値が規定されている。
【５８３８】
ここで、ストック報知数として「０」，「＋１」，「＋２」が選択（決定）された場合は、既に第３図柄表示装置８１の表示領域Ｄｍに形成された第２遊技情報表示領域Ｄｍ５に表示されている値（ＲＵＳＨストック数）を決定された値分加算表示するための表示用コマンドが設定される。これにより、第１確変状態が継続して設定される回数の報知数を増加させることができる。なお、「０」が設定された場合には、ストック報知数を加算するための演出、具体的には、図５９７（ａ）に示した演出において、第４風船８０４ｄを勇者８０１が獲得した演出を実行した上で、ストック数が加算されない演出が実行される。
【５８３９】
このように構成することで、加算報知可能なストック数が存在していることのみを遊技者に報知し、具体的な報知数を示さない演出を実行することができる。よって、ＲＵＳＨモード中において次にストック報知演出が実行されることを期待させながら継続して遊技を行わせることができる。
【５８４０】
なお、上述したストック報知数「０」の場合に実行される演出の演出態様を、加算報知

可能なストック数が存在していない場合、即ち、残確変回数カウンタ２２３ｍの値に対応するストック報知数を既に全て第２遊技情報表示領域Ｄｍ５に表示している状態において実行するように構成しても良い。これにより、加算報知可能なストック数が存在していない状態であっても、あたかも加算報知可能なストック数が存在しているのではと遊技者に期待感を持たせることが可能となり、ＲＵＳＨモード中において次にストック報知演出が実行されることを期待させながら継続して遊技を行わせることができる。

【５８４１】

また、ストック報知数として「上限数」，「上限数－２」が選択（決定）された場合は、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５に表示されている値に関わらず、残確変回数カウンタ２２３ｍの値と報知済ストック数カウンタ２２３ｒの値との差分値を上限数とし、その上限数に対して演算処理をした演算結果の値に対応するストック報知数となるように第２情報表示領域Ｄｍ５に表示されているＲＵＳＨストック数を加算表示させるための表示用コマンドが設定される。

【５８４２】

この場合、既に第３図柄表示装置８１の表示領域Ｄｍに形成された第２遊技情報表示領域Ｄｍ５に表示されている値（ＲＵＳＨストック数）と、残確変回数カウンタ２２３ｍの値と報知済ストック数カウンタ２２３ｒの値との差分値と、に応じて加算表示される値の大きさを異ならせることができるため、遊技者に対してバリエーションのある演出を実行させ易くすることができる。

【５８４３】

なお、既に第３図柄表示装置８１の表示領域Ｄｍに形成された第２遊技情報表示領域Ｄｍ５に表示されている値（ＲＵＳＨストック数）と、残確変回数カウンタ２２３ｍの値と報知済ストック数カウンタ２２３ｒの値との差分値である上限数との差分値が、上限数に対して演算される値（「上限数－２」の場合は「－２」）よりも小さい場合は、上限数に対して演算される値に関わらず、上限数に対応する値までＲＵＳＨストック数が加算表示されるように構成している。

【５８４４】

このように構成することで、現状表示されているＲＵＳＨストック数よりも少ない値へとＲＵＳＨストック数が可変表示（減算表示）されてしまうことを抑制している。よって、ＲＵＳＨストック数を加算させるためのストック報知演出が実行された場合における遊技者の期待感を高めさせることができる。

【５８４５】

なお、本実施形態では、ストック報知演出におけるストック報知数（ＲＵＳＨストック数）が減算されることが無いように構成しているが、これに限ること無く、ストック報知演出の一部において、現在表示されているストック報知数を減少させる演出態様を決定するように構成しても良い。このように構成することで、ストック報知演出が実行される毎に、その演出結果に対して遊技者に興味を持たせることができる。また、ストック報知数を加算または維持する場合のみストック報知演出が実行される場合に比べて、ストック報知演出の実行頻度を高めることができるため、演出効果を高めることができる。

【５８４６】

チャレンジモード移行テーブル２２２ｄは、第２確変状態が設定されている状況において設定される演出モードである「リベンジモード」が設定されている状態において、演出モードを「チャレンジモード」へと移行させるか否かを決定する場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄抽選によって大当たり当選していない状態、即ち、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態が設定される契機を伴わずに演出モードを移行させるために参照されるものである。このように構成することで、大当たり当選を伴わずに演出モードを移行させることが可能となるため、遊技者に対して演出モードがどのタイミングで移行するのかを予測させ難くすることができる。

【５８４７】

また、本第１実施形態では、第２確変状態が設定されている状況において設定される演

出モードである「リベンジモード」が設定されている状態において実行された小当たり遊技の実行回数に基づいて「チャレンジモード」への移行抽選（判定）を実行するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行されたのか２ラウンドの大当たり遊技が実行されたのかを、遊技者により判別させ難くすることができるため、確変リミットに到達するまでの期間（特図高確期間の残期間）を遊技者に予測させ難くすることができる。

【５８４８】

ここで、図６２４（ｂ）を参照して、チャレンジモード移行テーブル２２２ｄの内容について説明をする。図６２４（ｂ）は、チャレンジモード移行テーブル２２２ｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図６２４（ｂ）に示した通り、チャレンジモード移行テーブル２２２ｄには、残確変回数カウンタ２２３ｍの値と、小当たり回数カウンタ２２３ｔの値とに対応させて演出モードを移行させるか否かの判定結果が規定されている。

【５８４９】

具体的には、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が「～１３（１３以上）」の場合は、小当たり回数カウンタ２２３ｔの値が「～９００」の範囲に「無（移行無し）」が、「９０１～（９０１以上）」の範囲に「移行（移行有り）」が規定されており、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が「１２～９」の場合は、小当たり回数カウンタ２２３ｔの値が「～２００」の範囲に「無（移行無し）」が、「２０１～（２０１以上）」の範囲に「移行（移行有り）」が規定されており、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が「８～（１３以下）」の場合は、小当たり回数カウンタ２２３ｔの値が「～５０」の範囲に「無（移行無し）」が、「５１～（５１以上）」の範囲に「移行（移行有り）」が規定されている。

【５８５０】

次に、図６２２（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図６２２（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、特図１変動開始フラグ２２３ｅ、特図２変動開始フラグ２２３ｆ、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇ、演出カウンタ２２３ｈ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｉ、従遊技状態設定エリア２２３ｊ、演出モード格納エリア２２３ｋ、残確変回数カウンタ２２３ｍ、残時短回数カウンタ２２３ｎ、確変リミットフラグ２２３ｏ、時短リミットフラグ２２３ｐ、特定変動時間カウンタ２２３ｑ、報知済ストック数カウンタ２２３ｒ、報知上限フラグ２２３ｓ、小当たり回数カウンタ２２３ｔ、時短カウンタ２２３ｕ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。

【５８５１】

コマンド記憶領域２２３ａは、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置１１３のコマンド判定処理（図６６４参照）が実行されると、コマンド記憶領域２２３ａに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【５８５２】

入賞情報格納エリア２２３ｂは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを第１特別図柄と第２特別図柄に対してそれぞれ有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ｂに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【５８５３】

第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行

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

【５８５４】

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

【５８５５】

具体的には、主制御装置１１０では、第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。

【５８５６】

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

【５８５７】

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

【５８５８】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留球数を第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓ（図５８７（ａ）参照）の一部領域に表示するように、画像の描画を制御する（図示せず）。上述したように、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【５８５９】

特図１変動開始フラグ２２３ｅは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された第１特別図柄の変動パターンを通知する特図１変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。

【５８６０】

特図２変動開始フラグ２２３ｆは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された第２特別図柄の変動パターンを通知する特図２変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表

示の設定がなされるときにオフされる。
【５８６１】
特図１停止種別選択フラグ２２３ｇは、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄の変動停止種別を通知する第１停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。
【５８６２】
特図２停止種別選択フラグ２２３ｉは、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄の変動停止種別を通知する第２停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。
【５８６３】
演出カウンタ２２３ｈは、定期的に「０～９９」の値が更新されるループカウンタであり、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６６３参照）にて１ミリ秒の間隔で実行される処理において値が１更新されるように構成している。音声ランプ制御装置１１３は、様々な演出の演出態様を選択する際に、この演出カウンタ２２３ｈの値を取得し、取得した値に対応させて異なる演出態様を決定可能に構成している。
【５８６４】
従遊技状態格納エリア２２３ｊは、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに対応したデータが設定される。従遊技状態格納エリア２２３ｊに設定されるデータにより、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３でも判別することができる。なお、状態設定コマンドは、電源投入時にも主制御装置１１０より出力されて、バックアップされた遊技状態が音声ランプ制御装置１１３により判別可能に構成されている。
【５８６５】
演出モード格納エリア２２３ｋは、現在設定されている遊技状態に基づいて決定されている演出モードを示す情報を一時的に格納するための記憶領域であって、演出モード設定処理（図６６８のＳ４３０５参照）において設定された演出モードを示す情報が格納される。そして格納されている情報に基づいて、各演出モード特有の演出を実行するための処理において格納されている情報が参照される。
【５８６６】
残確変回数カウンタ２２３ｍは、主制御装置１１０において設定された確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値に対応させた値が設定されるカウンタであって、確変リミットに到達するまでの期間（特図高確率状態を連続して設定可能な残数）を示すためのものである。
【５８６７】
この残確変回数カウンタ２２３ｍは、コマンド判定処理（図６６４の４１１１参照）にて実行される状態コマンド処理（図６６５のＳ４２１２参照）において、リミット関連コマンドを受信した場合に実行されるリミット情報更新処理（図６６７のＳ４３０４参照）において確変回数を設定するためのコマンドを受信した場合に対応する値がセットされ、確変リミット回数コマンドを受信した場合に、既にセットされている値が１減算される。
【５８６８】
この残確変回数カウンタ２２３ｍの値は、ストック報知演出において報知数を決定する場合や、第２確変状態中において演出モードを移行させる判定を実行する場合に、参照される。そして、状態コマンド処理（図６６５のＳ４２１２参照）において、遊技状態コマンドを受信した場合に実行される遊技状態更新処理（図６６６のＳ４３０２参照）において特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）が設定されたことを示すコマンドを受信したと判別された場合に、値が０にクリア（セット）される。
【５８６９】
残時短回数カウンタ２２３ｎは、主制御装置１１０において設定された時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に対応させた値が設定されるカウンタであって、時短リミットに到達するまでの期間（普図高確率状態を連続して設定可能な残数）を示すためのものである。

【５８７０】
この残時短回数カウンタ２２３ｎは、コマンド判定処理（図６６４の４１１１参照）にて実行される状態コマンド処理（図６６５のＳ４２１２参照）において、リミット関連コマンドを受信した場合に実行されるリミット情報更新処理（図６６７のＳ４３０４参照）において時短回数を設定するためのコマンドを受信した場合に対応する値がセットされ、時短リミット回数コマンドを受信した場合に、既にセットされている値が１減算される。
【５８７１】
この残時短回数カウンタ２２３ｎの値は、各遊技状態における演出モードを決定する処理を実行する場合に、参照される。そして、状態コマンド処理（図６６５のＳ４２１２参照）において、遊技状態コマンドを受信した場合に実行される遊技状態更新処理（図６６６のＳ４３０２参照）において普通図柄の低確率状態（通常状態、第２確変状態）が設定されたことを示すコマンドを受信したと判別された場合に、値が０にクリア（セット）される。
【５８７２】
確変リミットフラグ２２３ｏは、確変リミットに到達したことを示すためのフラグであって、コマンド判定処理（図６６４の４１１１参照）にて実行される状態コマンド処理（図６６５のＳ４２１２参照）において、リミット関連コマンドを受信した場合に実行されるリミット情報更新処理（図６６７のＳ４３０４参照）において、確変リミットに到達したことを示すための確変リミット到達コマンドを受信した場合オンに設定される。
【５８７３】
時短リミットフラグ２２３ｐは、時短リミットに到達したことを示すためのフラグであって、コマンド判定処理（図６６４の４１１１参照）にて実行される状態コマンド処理（図６６５のＳ４２１２参照）において、リミット関連コマンドを受信した場合に実行されるリミット情報更新処理（図６６７のＳ４３０４参照）において、時短リミットに到達したことを示すための時短リミット到達コマンドを受信した場合オンに設定される。
【５８７４】
特定変動時間カウンタ２２３ｑは、主として実行される特別図柄変動以外の特別図柄変動（従特別図柄変動）として大当たり変動が実行された場合に、その大当たり変動の変動時間を計測するためのカウンタであって、従特別図柄変動の残変動時間を判別する場合に参照されるものである。
【５８７５】
この特定変動時間カウンタ２２３ｑには、第１特別図柄変動の大当たり変動が、第２特別図柄変動が主に実行される遊技状態（第１確変状態、時短状態、特殊モードの通常状態）において実行される場合に、その第１特別図柄変動の大当たり変動に対応する変動時間がセットされる（図６７４のＳ５２０４参照）。そして、液晶演出実行管理処理（図６７６のＳ４１１０参照）において、カウンタ値が更新され（図６７６のＳ５４０２参照）、更新後のカウンタ値が示す残変動時間に応じた演出態様が設定される（図６７６のＳ５４０４，Ｓ５４０６参照）。
【５８７６】
報知済ストック数カウンタ２２３ｒは、ストック報知演出（図５９７（ａ）参照）において、既に報知済のストック報知数を計測するためのカウンタであって、第１確変状態が設定されている状態で、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が遊技者に報知されない演出モードである「ＲＵＳＨモード」において、第２特別図柄変動に対応する変動演出が実行される場合に設定されるストック報知演出の演出態様を決定する場合に参照される（図６７５のＳ５３０８）。
【５８７７】
報知上限フラグ２２３ｓは、ストック報知演出において残確変回数カウンタ２２３ｍの値分のストック報知数を報知した状態を判定するためのフラグであって、第１確変状態が設定されている状態で、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が遊技者に報知されない演出モードである「ＲＵＳＨモード」において、ストック報知演出によって、残確変回数カウン

タ２２３ｍの値分のストック報知数を報知した場合にオンに設定される（図６７５のＳ５３１２参照）。この報知上限フラグ２２３ｓがオンに設定されている場合には、それ以上、ストック報知演出によってストック報知数を加算表示することができない状態であるため、ストック報知演出を実行するための処理がスキップされる（図６７５のＳ５３０５：Ｙｅｓ）。

【５８７８】

小当たり回数カウンタ２２３ｔは、演出モードとして「リベンジモード」が設定されている状態において実行された小当たり遊技の回数を計測するためのカウンタであって、小当たり遊技のエンディングコマンドを受信したと判別した場合（図６７２のＳ５００３：Ｙｅｓ）であって、演出モードが「リベンジモード」であると判別した場合に（図６７２のＳ５００５：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１加算される（図６７２のＳ５００６）。

【５８７９】

そして、「リベンジモード」から「チャレンジモード」へと演出モードを移行させるか否かの判定を行う際にカウンタの値が参照される（図６７２のＳ５００８参照）。なお、この小当たり回数カウンタ２２３ｔの値は、大当たり当選した場合、或いは、演出モードが「リベンジモード」から他の演出モードへと移行した場合に０にクリアされる。

【５８８０】

時短カウンタ２２３ｕは、遊技状態として時短状態が設定された場合における時短回数（時短終了条件が成立するまでの特別図柄変動回数）を計測するためのカウンタであって、コマンド判定処理（図６６４の４１１１参照）にて実行される時短関連処理（図６６９のＳ４２１４参照）において、演出モードが「ＥＸＴＲＡ（ＥＸＴＲＡモード）」であると判別した場合に、受信した情報（残時短情報）に基づいた値に更新される。そして、ＥＸＴＲＡモードの演出態様を決定する際に参照される（図６６９のＳ４７０４参照）。

【５８８１】

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

【５８８２】

次に、図６２５～図６３０を参照して、本第１実施形態における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図６２５は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【５８８３】

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

【５８８４】

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

【５８８５】

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

【５８８６】
まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。ＭＰＵ２３１は、命令ポインタ２３１ａを内蔵しており、命令ポインタ２３１ａで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。ＭＰＵ２３１には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置１１５からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ２３１ａは、ＭＰＵ２３１のハードウェアによって自動的に「００００Ｈ」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ２３１ａは、その値が１ずつ加算される。また、ＭＰＵ２３１が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ２３１ａにセットされる。
【５８８７】
なお、詳細については後述するが、本実施形態において、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。
【５８８８】
詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。
【５８８９】
一方で、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２３１が直接キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。
【５８９０】
そこで、本実施形態では、ＭＰＵ２３１のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークＲＡＭ２３３に転送して格納する。そして、ＭＰＵ２３１はワークＲＡＭ２３３に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークＲＡＭ２３３は、後述するようにＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　ＲＡＭ）によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、ＭＰＵ２３１は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。
【５８９１】
キャラクタＲＯＭ２３４は、ＭＰＵ２３１において実行される制御プログラムや、第３

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

【５８９２】

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

【５８９３】

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

【５８９４】

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

【５８９５】

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

【５８９６】

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

【５８９７】

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

【５８９８】

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

【５８９９】

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

【５９００】

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

【５９０１】

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

【５９０２】

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

【５９０３】

ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３

４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。

【５９０４】

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

【５９０５】

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

【５９０６】

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

【５９０７】

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

【５９０８】

これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」

が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【５９０９】

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

【５９１０】

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

【５９１１】

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

【５９１２】

よって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア２３３ａに格納されると、ＭＰＵ２３１は、そのプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後

述するように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【５９１３】

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

【５９１４】

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

【５９１５】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図６７７のＳ６００１参照）の終了後に実行される初期設定処理（図６７７のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【５９１６】

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

【５９１７】

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

【５９１８】

また、上述したように、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに

転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【５９１９】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図６３０参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。

【５９２０】

画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図６７９（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。

【５９２１】

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

【５９２２】

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

【５９２３】

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

【５９２４】

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

【５９２５】

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

【５９２６】

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

【５９２７】

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

【５９２８】

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

【５９２９】

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

【５９３０】

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

【５９３１】

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

【５９３２】

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

【５９３３】

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

【５９３４】

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

【５９３５】

電源投入時主画像エリア２３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６、または第２入球口６４０への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。

【５９３６】

ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図６７７のＳ６００３，Ｓ６００４参照）。

【５９３７】

ここで、図６２６を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図６２６は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【５９３８】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図６２６（ａ）に示す電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。

【５９３９】

このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマン

ドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図６２６（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図６２６（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図６２６（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図６２６（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

【５９４０】

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

【５９４１】

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

【５９４２】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２、または第２入球口６４０に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図６２６（ｂ）及び（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【５９４３】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２、または第２入球口６４０に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。

【５９４４】

図６２５に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図６２７を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面

画像の範囲について説明する。図６２７は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図６２７（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図６２７（ｂ）は、「森ステージ」、「川ステージ」、および「空ステージ」に対応する背面Ｂ～Ｄに対してそれぞれ示したものである。なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態は、上述した各種ステージ以外に「島ステージ」に対応する背面画像（背面Ｅ）も有している。

【５９４５】

各背面Ａ～Ｄに対応する背面画像は、図６２７に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【５９４６】

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

【５９４７】

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

【５９４８】

一方、背面Ｅにおける背面画像（島ステージ）は、時間の経過とともに、所定の順序（例えば、第１表示態様→第２表示態様→第３表示態様→第４表示態様→・・・）の順で、第３図柄表示装置８１に表示される。具体的には、背面Ｅは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【５９４９】

ステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｅの初期背面画像として、朝やけを示すオレンジ色の空の画像（第１表示態様）が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、昼を示す鮮やかな青色の空の画像（第２表示態様）が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、夜を示す黒色の空の画像（第３表示態様）が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめた空の画像（第４表示態様）が表示される。そして、所定時間経過後、第１表示態様の空の画像（色調がオレンジ色の空の画像）に戻って、所定の順序で再び背面画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【５９５０】
次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図６２７（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである「街中ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「街中ステージ」に対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置１１４にかかる処理負荷を軽減することができる。

【５９５１】
一方、「森ステージ」に対応する背面Ｂ、「川ステージ」に対応する背面Ｃ、および「空ステージ」に対応する背面Ｄは、図６２７（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。また、島ステージに対応する背面Ｅは、所定の背景画像（第１表示態様、第２表示態様）の間の背面画像（徐々に色調が変化される背面画像）に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。

【５９５２】
ここで、即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながるおそれがある。

【５９５３】
これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲（または背面Ｅに対しては第１表示態様～第２表示態様の間の範囲）に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像（または背面Ｅに対しては第１表示態様～第２表示態様の間の範囲の画像）に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておく構成としているので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂ～Ｄの初期位置を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂ～Ｄについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【５９５４】
また、背面Ｂ～Ｄは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【５９５５】
同様に、背面Ｅは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面

画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて、第１表示態様～第２表示態様の画像を表示させている間に、第２表示態様～第３表示態様および第３表示態様～第４表示態様に対応する画像の画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、第１表示態様～第２表示態様の範囲が設定されている。これにより、第１表示態様～第２表示態様の画像を表示させている間に第２表示態様～第３表示態様および第３表示態様～第４表示態様の画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて第１表示態様～第２表示態様の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、第２表示態様～第３表示態様および第３表示態様～第４表示態様の画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【５９５６】

なお、背面Ｂ～Ｅにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図６２５参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【５９５７】

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

【５９５８】

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

【５９５９】

図６２５に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２、または第２入球口６４０への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【５９６０】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される

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

【５９６１】

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

【５９６２】

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

【５９６３】

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

【５９６４】

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

【５９６５】

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

【５９６６】
ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。
【５９６７】
なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。
【５９６８】
第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。
【５９６９】
このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。
【５９７０】
そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。
【５９７１】
即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【５９７２】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出され

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

【５９７３】

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

【５９７４】

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

【５９７５】

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

【５９７６】

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

行することができる。
【５９７７】
ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。
【５９７８】
変動演出は、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１において開始される演出である。なお、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止種別コマンドも受信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たりＡ～大当たりＤであれば、それぞれの大当たりを示す停止図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄を視認することで大当たり種別を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。
【５９７９】
オープニング演出は、これからパチンコ機１０が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている大開放口が繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知するための演出である。
【５９８０】
なお、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。
【５９８１】
データテーブル格納エリア２３３ｂには、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。
【５９８２】
ここで、図６２８を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図６２８は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。
【５９８３】
描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【５９８４】
スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特

定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。

【５９８５】

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

【５９８６】

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

【５９８７】

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

【５９８８】

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

【５９８９】

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

【５９９０】

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

【５９９１】
更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。
【５９９２】
第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。
【５９９３】
一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。
【５９９４】
なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。
【５９９５】
また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。
【５９９６】
表示データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図６２８の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。
【５９９７】
ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納

エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図６３０参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【５９９８】

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

【５９９９】

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

【６０００】

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

【６００１】

次いで、図６２９を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図６２９は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【６００２】

なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブルに対

応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３３ｂの容量増大を抑制することができる。

【６００３】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図６２９のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【６００４】

一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図６２９のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【６００５】

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

【６００６】

なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図６２９の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【６００７】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図６３０参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【６００８】

例えば、図６２９の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。

【６００９】

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

【６０１０】

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

【６０１１】

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

【６０１２】

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

【６０１３】

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

【６０１４】

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

【６０１５】

簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図６２６（ａ）～（ｃ）に

示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図６７７参照）の中でオンに設定される（図６７７のＳ６００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図６８９（ｂ）のＳ７６０５参照）。

【６０１６】

この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図６７９（ｂ）のＳ６３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図６７９（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図６７９（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図６８０～図６８５参照）および表示設定処理（図６８６～図６８８参照）が実行される。

【６０１７】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図６８９（ａ）のＳ７５０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図６８９（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図６９０参照）を実行する。

【６０１８】

表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図６３０参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【６０１９】

ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図６３０参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【６０２０】

転送データテーブルバッファ２３３ｅは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき

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

【６０２１】

そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図６３０参照）に、その転送データ情報を追加する。

【６０２２】

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

【６０２３】

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

【６０２４】

ポインタ２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図６７９（ｂ）のＳ６３０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図６８８のＳ７２０５参照）が実行され、ポインタ２３３ｆの値が１ずつ加算される。

【６０２５】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図６３０参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【６０２６】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示される。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【６０２７】

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

【６０２８】

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

【６０２９】

ここで、図６３０を参照して、描画リストの詳細について説明する。図６３０は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図６３０に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【６０３０】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ２３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を

施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、描画対象バッファフラグ２３３ｊで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。

【６０３１】

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

【６０３２】

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

【６０３３】

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

【６０３４】

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

【６０３５】

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

【６０３６】

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

ら画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【６０３７】

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

【６０３８】

そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図６７９（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図６８６のＳ７２０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【６０３９】

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

【６０４０】

この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図６７７のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【６０４１】

そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図６９０参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【６０４２】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図６９０のＳ７７１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図６９０のＳ７７１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示

制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【６０４３】

描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図６９１のＳ７８０２参照）。

【６０４４】

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

【６０４５】

描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図６７９（ｂ）のＳ６３０６参照）が実行される度に行われる。

【６０４６】

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

【６０４７】

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

【６０４８】

背面画像変更フラグ２３３ｗは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像の種別を

変更するか否かを判別するためのフラグである。この背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば、背面画像の種別を変更することを意味し、オフであれば変更を行わないことを意味する。背面画像変更フラグ２３３ｗは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合にオンに設定される（図６８５（ａ）のＳ７００１参照）。また、この背面画像変更フラグ２３３ｗは、通常画像転送設定処理において参照され（図６９０のＳ７７０９参照）、背面画像の変更処理が実行される際にオフに設定される（図６９０のＳ７７１０参照）。これにより、音声ランプ制御装置１１３から受信した背面画像変更コマンドや演出モード変更コマンドに対応した背面画像を表示することができる。

【６０４９】

背面画像判別フラグ２３３ｘは、設定されている背面画像種別を示すフラグである。このフラグは、例えば１バイトで構成されており、各ビットに対して各背面種別が対応付けられている。この背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、いずれかのビットがオンであれば、そのオンのビットに対応する背面種別が現在の背面種別として設定されていることを意味する。例えば、背面画像判別フラグ２３３ｘの０ビット目がオンであれば、背面Ａが設定されていることを意味する。この背面画像判別フラグ２３３ｘは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより通知された背面画像に対応するビットがオンに設定される（図６８５（ａ）のＳ７００２参照）。この際、他のビットは全てオフに設定される。この背面画像判別フラグ２３３ｘにより、容易に現在設定されている背面種別を特定することができる。

【６０５０】

デモ表示フラグ２３３ｙは、デモ演出中であるか否かを示すフラグである。このデモ表示フラグ２３３ｙがオンであればデモ演出中であることを意味し、オフであればデモ演出中でないことを意味する。このデモ表示フラグ２３３ｙは、表示設定処理（図６８６参照）において、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図６８６のＳ７２２１参照）、デモ用表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図６８１（ａ）のＳ６５０５、図６８２（ａ）のＳ６７０５、図６８２（ｂ）のＳ６８０５、図６８３のＳ６９０５、図６８４（ａ）のＳ６９３５、図６９４（ｂ）のＳ６９５５参照）。このデモ表示フラグ２３３ｙにより、現在がデモ演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【６０５１】

確定表示フラグ２３３ｚは、確定表示演出の実行中であるか否かを示すフラグである。ここで、確定表示演出とは、変動パターン後に停止図柄を所定期間（例えば、１秒）停止表示（確定表示）する演出を示す。この確定表示フラグ２３３ｚがオンであれば、確定表示演出中であることを意味し、オフであれば、確定表示演出中でないことを意味する。確定表示フラグ２３３ｚは、表示設定処理（図６８６参照）の中で、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図６８６のＳ７２１４）、確定表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図６８１（ａ）のＳ６５０５、図６８２（ａ）のＳ６７０５、図６８２（ｂ）のＳ６８０５、図６８３のＳ６９０５、図６８４（ａ）のＳ６９３５、図６９４（ｂ）のＳ６９５５参照）。この確定表示フラグ２３３ｚにより、現在が確定表示演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【６０５２】

＜第１実施形態における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図６３１から図６６１のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、Ｎ

ＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【６０５３】

図６３１は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【６０５４】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では４７９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２３２）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【６０５５】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣ５をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、９９９，１９９，２３９，２３９，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【６０５６】

次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４）。その後、第１入球口６４ｂ１への球の入球（始動入賞）、右第１入球口６４ｂ２への球の入球（始動入賞）や第２入球口６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図６３２～図６５０を参照して後述する。

【６０５７】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図６５１および図６５２を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。

【６０５８】

次に、図６３２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を説明する。図６３２は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４）は、第１特別図柄と第２特別図柄とを、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で

、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４）について説明する。

【６０５９】

特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４）では、まず、大当たり遊技中（大当たり中）、或いは小当たり遊技中（小当たり中）であるかを判別する（Ｓ２０１）。ここでは、遊技状態格納エリア２０３ｋに記憶されている情報に基づいて現在が大当たり遊技中（大当たり中）、或いは小当たり遊技中（小当たり中）であるかが判別される。

【６０６０】

Ｓ２０１の処理において、大当たり又は小当たり中であると判別した場合には（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２０１の処理において、大当たり中又は小当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ２０１：Ｎｏ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｒの値が０よりも大きいか、即ち、第１特別図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ２０２）。第１特別図柄の変動表示中である（特図１変動時間カウンタ２０３ｒの値が０よりも大きい）と判別した場合には（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動実行中処理を実行する（Ｓ２０４）。

【６０６１】

この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０４）では、第１特別図柄が変動している期間中に第１図柄表示装置３７に表示されている特別図柄の変動表示態様を可変（更新）するための処理が実行される。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０４）の詳細については、図６３８を参照して後述する。そして、Ｓ２０４の処理を終えると、次に、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０４）にて更新された特図１変動時間カウンタ２０３ｒの値が０であるかを判別し（Ｓ２０５）、特図１変動時間カウンタ２０３ｒが０であると判別した場合は（Ｓ２０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２０６）、後述するＳ２０７の処理へ移行する。

【６０６２】

第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０６）では、変動表示中の第１特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、第１特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０６）では、第１特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、実行中の第２特別図柄を、強制的に外れを示す表示態様で停止表示させる処理が実行される。さらに、実行中の第２特別図柄が大当たりに当選している場合にはその大当たりに関する情報を消去するための処理が実行される。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０６）の詳細については、図６３９を参照して後述する。また、Ｓ２０５の処理にて特図１変動時間カウンタ２０３ｒが０では無いと判別した場合は（Ｓ２０５：Ｎｏ）、Ｓ２０６の処理をスキップしてＳ２０７の処理へ移行する。

【６０６３】

一方、Ｓ２０２の処理において特図１変動時間カウンタ２０３ｒが０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２０２：Ｎｏ）、即ち、現在が第１特別図柄の変動中では無いと判別した場合は、次に、第１特別図柄変動開始処理を実行する（Ｓ２０３）。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３）では、第１特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための処理が行われるものであり、新たな抽選（変動）を実行可能な状態であるかの判別と、新たな抽選（変動）を実行可能な状態である場合には、新たな抽選（変動）を行う処理が実行される。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３）については、図６３３から図６３７を参照して詳しく後述する。

【６０６４】

第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３）を実行した後、或いは、Ｓ２０５の処理において、第１特別図柄の変動中であると判別した場合（Ｓ２０５：Ｎｏ）、或いは、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０６）を実行した後、次に、第２特別図柄に関する変動処理（Ｓ２０７～Ｓ２１１）を実行する。

【６０６５】
まず、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２０７）。即ち、現在が第２特別図柄（特図２）の変動中であるか否かを判別する。Ｓ２０７の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値が０よりも大きい値ではない、即ち、第２特別図柄の変動が実行されていないと判別した場合には（Ｓ２０７：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２０８）、本処理を終了する。
【６０６６】
第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに保留データ（各種カウンタ値）が記憶されていれば、その保留データに基づいた大当たり判定や変動パターンの選択処理が実行される。また、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）では、抽選結果が大当たりとなる場合には、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂをオンに設定する。
【６０６７】
一方で、Ｓ２０７の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値が０よりも大きい、即ち、現在が第２特別図柄の変動中であると判別した場合は（Ｓ２０７：Ｙｅｓ）、次に、第２特別図柄変動実行中処理を実行する（Ｓ２０９）。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０９）の内容については、図６４６を参照して後述するが、上述した第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０４）と同様の内容の処理を、処理対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと変更して実行するものである。
【６０６８】
そして、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０９）を終えると、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値が０であるかを判別し（Ｓ２１０）、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値が０であると判別した場合、即ち、第２特別図柄の変動停止のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ２１０：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２１１）、その後本処理を終了する。一方、Ｓ２１０の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ２１０：Ｎｏ）、Ｓ２１１の処理をスキップして本処理を終了する。
【６０６９】
第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１１）については、図６４７を参照して後述するが、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０６）と同様に、変動表示中の第２特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、第２特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１１）では、第２特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、実行中の第１特別図柄変動を、強制的に外れを示す表示態様で停止表示させる処理が実行される。さらに、実行中の第１特別図柄が大当たりに当選している場合には、その大当たりに関する情報を消去するための処理が実行される。
【６０７０】
以上、図６３２を参照して説明をした通り、本実施形態では第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）と、を同時に（並行して）実行可能な構成において、１回の特別図柄変動処理内で第１特別図柄に関する変動処理（Ｓ２０２～Ｓ２０６）と、第２特別図柄に関する変動処理（Ｓ２０７～Ｓ２１１）と、を実行するように構成している。よって、各特別図柄に対して新たな抽選（変動）の実行が可能となった場合に遅滞なく変動処理を実行することができ、円滑な遊技を提供することができる。
【６０７１】
また、本実施形態では、１回の特別図柄変動処理において、第１特別図柄に関する変動処理を第２特別図柄に関する変動処理よりも先に（優先して）実行するように構成している。このように、各特別図柄の処理順位を明確に設定することにより、たとえ、第１特別図柄の変動停止タイミングと第２特別図柄の変動停止タイミングとが同一となったとしても、優先して第１特別図柄の変動停止処理が実行されることになる。
【６０７２】

なお、本実施形態では、第１特別図柄に関する変動処理を、第２特別図柄に関する変動処理よりも優先して実行するように構成しているが、これに限ること無く、第２特別図柄に関する変動処理を、第１特別図柄に関する変動処理よりも優先して実行するように構成してもよい。

【６０７３】

また、設定されている遊技状態において遊技者に有利となる抽選が実行される特別図柄種別に対する変動処理を優先して実行するように構成しても良く、設定される遊技状態に応じて遊技者に有利となる抽選が実行される特別図柄種別が切り替わるパチンコ機１０であれば、変動処理を実行する特別図柄種別の順番を切り替える手段を設けると良い。このように構成することで、遊技者に有利となる抽選の抽選結果が、遊技者に不利となる抽選結果によって消滅（破棄）されてしまうことを抑制することができる。

【６０７４】

次に、図６３３を参照して、特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３）について説明する。図６３３は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３）を示すフローチャートである。

【６０７５】

第１特別図柄変動開始処理（図６３３のＳ２０３）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ３０１）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいかを判別する（Ｓ３０２）。取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３０２の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算する（Ｓ３０３）。

【６０７６】

そして、減算後の保留球数を示した保留球数コマンドを設定し（Ｓ３０４）、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う（Ｓ３０５）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【６０７７】

次に、第１特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ３０６）。第１特別図柄大当たり判定処理（図６３４のＳ３０６）については、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行する。

【６０７８】

次に、第１特別図柄変動パターン選択処理が実行される（Ｓ３０７）。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）は、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納された変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいた当否判定の結果に基づいて、変動パターンを各カウンタ値に基づいて選択するための処理である。

【６０７９】

Ｓ３０７の処理を実行した後、次に、時短中カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。時短中カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６０８０】

一方、Ｓ３０８の処理において、時短中カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、次に、時短中カウンタ２０３ｍの値が１であるか判別する（Ｓ３０９）。時短中カウンタ２０３ｍの値が１であると判別した場合には（Ｓ３０９：Ｙｅｓ）、時短終了待機フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ３１０）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０９の処理において、時短中カウンタ２０３ｍの値が１ではな

いと判別した場合には（Ｓ３０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【６０８１】
次に、図６３４を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図６３３のＳ２０３）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）について説明する。図６３４は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）を示すフローチャートである。
【６０８２】
第１特別図柄大当たり判定処理（図６３４のＳ３０６）では、まず、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ４０１）。次に、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンに設定されているか否かを判別する（Ｓ４０２）。
【６０８３】
本実施形態では、上述したように、第１特別図柄の変動と第２特別図柄の変動とが同時に実行されるよう構成している。そして、普通図柄の高確率状態が設定されてから、特別図柄の変動が規定回数実行されると、普通図柄の低確率状態に遊技状態が移行するよう構成されている。Ｓ４０２の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合には、第２特別図柄の変動において、普通図柄の高確率状態の最終変動が開始されているため、遊技状態を普通図柄の低確率状態に移行するための処理を実行する。
【６０８４】
Ｓ４０２の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｋ内に通常状態を示すデータを設定し（Ｓ４０３）、時短終了待機フラグ２０３ｊと時短フラグ２０３ｆとをオフに設定する（Ｓ４０４）。次に、時短中カウンタ２０３ｍの値を０にセットし（Ｓ４０５）、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値を０にセットする（Ｓ４０６）。そして、遊技状態が通常状態に移行したことを示すコマンドを設定し（Ｓ４０７）、Ｓ４０８の処理に移行する。
【６０８５】
一方、Ｓ４０２の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンではない、即ち、第２特別図柄の変動において、普通図柄の高確率状態の最終変動が開始されていないと判別した場合には（Ｓ４０２：Ｎｏ）、Ｓ４０３～Ｓ４０７の処理をスキップし、Ｓ４０８の処理に移行する。
【６０８６】
Ｓ４０８の処理では、現在の遊技状態が特別図柄の高確率状態（第１確変状態、第２確変状態）であるか否かを判別するために、確変フラグ２０３ｇがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４０８）。確変フラグ２０３ｇがオンである（即ち、特別図柄の高確率状態である）と判別した場合には（Ｓ４０８：Ｙｅｓ）、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図６１２（ａ）参照）に基づいて、Ｓ４０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が高確率状態の大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ４０９）。
【６０８７】
一方、確変フラグ２０３ｇがオフである（即ち、特別図柄の低確率状態である）と判別した場合には（Ｓ４０８：Ｎｏ）、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図６１２（ａ）参照）に基づいて、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が低確率状態の大当たり判定値と一致するか否を判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ４１０）。
【６０８８】
Ｓ４０９またはＳ４１０の処理を終えると、次に、Ｓ４０９またはＳ４１０の処理において取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ４１１）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ４１１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の大当たり当選を示す特図１大当たりフラグ２０３ｎａをオンに設定する（Ｓ４１２）。
【６０８９】

そして、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ４１３）、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ４１４）、現在の遊技状態を示す値を、当選時状態格納エリア２０３ｔに設定し（Ｓ４１５）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１１の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４１１：Ｎｏ）、特図１外れ変動処理を実行し（Ｓ４１６）を実行し、本処理を終了する。特図１外れ変動処理（Ｓ４１６）の詳細については、図６３５を参照し後述する。

【６０９０】

次に、図６３５を参照して、第１特別図柄大当たり判定処理（図６３４のＳ３０６）の一処理である特図１外れ変動処理（Ｓ４１６）について説明する。図６３５は、この特図１外れ変動処理（Ｓ４１６）の内容を示すフローチャートである。

【６０９１】

特図１外れ変動処理（Ｓ４１６）では、まず、今回の抽選結果（第１特別図柄大当たり判定処理（図６３４のＳ３０６参照）のＳ４０９或いはＳ４１０の処理で取得した抽選結果）が小当たりであるかを判別する（Ｓ５０１）。

【６０９２】

Ｓ５０１の処理で小当たりに当選していると判別した場合は（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ｐをオンに設定し（Ｓ５０２）、第１特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ５０３）、次いで、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ５０４）、本処理を終了する。

【６０９３】

一方、Ｓ５０１の処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無い、即ち、外れであると判別した場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ５０５）、本処理を終了する。

【６０９４】

以上、説明をした通り、第１特別図柄大当たり判定処理（図６３４のＳ３０６）の一処理として実行される特図１外れ変動処理（図６３５のＳ４１６）では、特別図柄の変動（抽選）を開始するタイミングにて実行される処理で小当たりに当選したと判別した場合に小当たりフラグ２０３ｐをオンに設定することで、第１特別図柄の変動停止タイミングでその小当たりフラグ２０３ｐの設定状況に基づいて小当たり当選に対応する処理を容易に実行することができる。

【６０９５】

次に、図６３６を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図６３３のＳ２０３）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）について説明する。図６３６は、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）を示すフローチャートである。

【６０９６】

第１特別図柄変動パターン選択処理（図６３６のＳ３０７）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図６３４のＳ３０６）において取得した抽選結果が、第１特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、第１特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ６０１）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、特図１大当たりフラグ２０３ｎａがオンであるか否かで判別される。この特図１大当たりフラグ２０３ｎａは、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図６３４参照）におけるＳ４１２の処理で、今回実行される変動が大当たりである場合にオンに設定されるものである。

【６０９７】

第１特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂより、取得している第１当たり種別カウンタＣ２に基づいて、今回の大当たり種別を決定する（Ｓ６０２）。一方、Ｓ６０１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ６０１：Ｎｏ）、特図１外れ変動パターン選択処理（Ｓ６０３）を実行し、Ｓ６０４の処理に移行する。この特図１外れ変動パターン選択処理（Ｓ６０３）の詳細な説明については、図６３７を参

照して後述する。
【６０９８】
Ｓ６０２、或いは、Ｓ６０３の処理を実行した後、次に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ６０４）、当選時状態格納エリア２０３ｔに記憶されている遊技状態（通常状態、時短状態、第１確変状態、第２確変状態）の情報と、確変リミット到達フラグ２０３ｕと時短リミット到達フラグ２０３ｖとの設定状況に基づいて、変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｗに格納されている変動パターンシナリオの読み出しを実行する（Ｓ６０５）。
【６０９９】
次に、Ｓ６０５の処理において読み出した変動パターンシナリオに基づいて今回参照される変動パターンテーブル２０２ｄの読み出しを実行する（Ｓ６０６）。そして、Ｓ６０６の処理において読み出した変動パターンテーブルは、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１であるか判別する（Ｓ６０７）。読み出した変動パターンテーブルは、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１であると判別した場合には（Ｓ６０７：Ｙｅｓ）、特殊状態フラグ２０３ｘがオンであるか判別する（Ｓ６０８）。特殊状態フラグ２０３ｘがオンであると判別した場合には（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、特殊状態フラグ２０３ｘをオフに設定し（Ｓ６０９）、後述するＳ６１０の処理に移行する。一方、Ｓ６０７の処理において、読み出した変動パターンテーブルは、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１ではない（Ｓ６０７：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６０８の処理において、特殊状態フラグ２０３ｘがオンではないと判別した場合には（Ｓ６０８：Ｎｏ）、後述するＳ６１０の処理に移行する。
【６１００】
本第１実施形態では、特殊状態フラグ２０３ｘがオンに設定されている状態、即ち、通常状態において特殊モードが設定されている状態では、右打ち遊技によって遊技が実行される状態であるため、遊技状態として通常状態が設定されている状態で右打ち遊技を行ったとしても、発射異常を示す報知コマンドが設定されないように構成している（図６５２のＳ１０７参照）。
【６１０１】
そして、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１を参照して変動パターンの選択処理が実行されると判別された場合、即ち、特殊モードが終了したと判別された場合に、特殊状態フラグ２０３ｘをオフに設定する処理が実行される（Ｓ６０９）。このように構成することで、特殊モードが終了し、通常の通常状態（通常モード）へと移行して特別図柄変動が実行された場合に、右打ち遊技に基づく発射異常を示す報知コマンドを設定可能な状態とすることができる。これにより、遊技状態が変更されること無く、特殊モードから通常モードへと移行した場合において、遊技者がモードの移行に気付かずに継続して右打ち遊技を実行した際に、発射異常を示す報知コマンド（例えば、「左打ちに戻してください」の表示）を実行することができる。
【６１０２】
なお、本実施形態では、右打ち遊技が不要な状態で右側領域に設けられているスルーゲート６７を球が通過したことを検知した場合に、発射異常を示すコマンドを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特殊状態フラグ２０３ｘがオフに設定されたと判別可能な判別手段を設け、その判別手段により特殊状態フラグ２０３ｘがオフに設定されたと判別した場合に、遊技者に遊技方法を案内するための案内報知態様として「左打ちに戻してください」の表示態様を表示するように構成しても良い。このように構成することで、異常報知が実行されるよりも前に、遊技方法が切り替わったことを遊技者に報知することができるため、遊技者に対して適正な遊技を行わせ易くすることができる。
【６１０３】
さらに、本第１実施形態では、図６３６に示した通り、特殊モードが終了してから１回目の特別図柄変動が開始されることに基づいて特殊状態フラグ２０３ｘをオフに設定する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特殊モードにおけ

る最終変動が停止表示された場合に、特殊状態フラグ２０３ｘをオフに設定するように構成しても良い。

【６１０４】

この場合、第１特別図柄変動パターン選択処理（図６３６のＳ３０７）において、今回変動パターンが設定される特別図柄変動が、特殊モードの最終変動（特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５を参照して変動パターンが設定される最終変動（特図変動回数１０００回目））であるかを判別する判別手段を設け、その判別手段により、今回変動パターンが設定される特別図柄変動が、特殊モードの最終変動であると判別した場合には、その特別図柄変動が停止表示された場合に、特殊状態フラグ２０３ｘをオフに設定するための処理の指示を設定するように構成すれば良い。

【６１０５】

また、第１特別図柄変動パターン選択処理（図６３６のＳ３０７）では無く、特別図柄変動が停止表示された場合に実行される制御処理において、今回停止表示された特別図柄変動が特殊モードの最終変動であると判別した場合に、特殊状態フラグ２０３ｘをオフに設定する処理を実行するように構成しても良い。

【６１０６】

このように、特殊モードの最終変動が停止表示されたタイミングで特殊状態フラグ２０３ｘをオフに設定する処理を実行することにより、例えば、特殊モードの最終変動が終了してから次の特別図柄変動が実行されるまでの間に空き時間が生じた場合において、その空き時間中における右打ち遊技に対しても発射異常を示す報知コマンドを設定可能にすることができる。

【６１０７】

Ｓ６１０の処理では、Ｓ６０６の処理において読み出した変動パターンテーブル２０２ｄから、Ｓ６０４の処理において取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、今回実行される第１特別図柄の変動の変動パターンを選択し（Ｓ６１０）、選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ６１１）。

【６１０８】

次に、第１特別図柄の停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ６１２）、第１図柄表示装置３７で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ６１３）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図１変動時間カウンタ２０３ｒの値にセットし（Ｓ６１４）、本処理を終了する。

【６１０９】

次に、図６３７を参照して、第１特別図柄変動パターン選択処理（図６３６のＳ３０７）の一処理である特図１外れ変動パターン選択処理（Ｓ６０３）について説明をする。図６３７は、特図１外れ変動パターン選択処理（Ｓ６０３）を示すフローチャートである。この特図１外れ変動パターン選択処理（Ｓ６０３）では、実行される第１特別図柄の変動の抽選結果が小当たりである場合に、小当たり種別を選択するための処理を実行する。

【６１１０】

特図１外れ変動パターン選択処理（Ｓ６０３）では、まず、今回実行される第１特別図柄の変動の抽選結果が、小当たりであるか否かを判別する（Ｓ７０１）。抽選結果が小当たりではないと判別した場合には（Ｓ７０１：Ｎｏ）、抽選結果は外れであるため、そのまま本処理を終了する。

【６１１１】

一方、Ｓ７０１の処理において、今回実行される第１特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合には（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納されている小当たり種別カウンタＣ５の値を取得する（Ｓ７０２）。そして、Ｓ７０２の処理において取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて今回実行する小当たり種別を選択し（Ｓ７０３）、本処理を終了する。

【６１１２】

次に、図６３２を参照して、特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４）の一処理である

第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０４）について説明をする。図６３２は、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０４）の内容を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０４）では、実行中の特別図柄の変動の変動時間を更新するための処理が実行される。

【６１１３】

第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０４）では、特図１変動時間カウンタ２０３ｒの値を減算して更新し（Ｓ８０１）、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄の表示を更新し（Ｓ８０２）、本処理を終了する。

【６１１４】

本実施形態では、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図６３１参照）にて実行される特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４参照）内で、第１特別図柄変動実行中処理（図６３８のＳ２０４参照）を実行するように構成しており、第１特別図柄変動実行中処理（図６３８のＳ２０４参照）で特図１変動時間カウンタ２０３ｒの値を更新（減算）するように構成している。よって、例えば、第１特別図柄の変動時間として３０秒の変動時間が設定された場合には、特図１変動時間カウンタ２０３ｒの値として「１５０００」が設定され、２ミリ秒毎に値が１減算されるように構成している。

【６１１５】

次に、図６３９を参照して、特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４）内の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０６）について説明する。図６３９は、この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０６）の内容を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０６）は、第１特別図柄（特図１）の変動を停止する処理を更新し、時短状態を更新するための処理を実行する。また、実行中の第１特別図柄の変動の抽選結果が当たりである場合に、実行中の第２特別図柄の変動を外れで強制停止するための処理を実行する。

【６１１６】

第１特別図柄変動停止処理（図６３９のＳ２０６）が実行されると、まず、特図１大当たりフラグ２０３ｎａがオンに設定されているかを判別する（Ｓ９０１）。特図１大当たりフラグ２０３ｎａがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動を強制停止させるための処理を実行する。具体的には、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値が、０より大きい値であるか判別する（Ｓ９０２）。特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値が、０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ９０２：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｏをオンに設定し（Ｓ９０３）、特図２変動停止フラグ２０３ｏがオンになったことを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｓ９０４）。

【６１１７】

次に、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ９０５）、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値を０にセットする（Ｓ９０６）。これにより、第１特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、実行中の第２特別図柄（特図２）の変動表示を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示（確定表示）することができる。

【６１１８】

Ｓ９０６の処理を終えると、次に、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ９０７）、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ９０７：Ｙｅｓ）、上述したＳ９０５の処理にて強制的に外れで停止表示された第２特別図柄に対して第１特別図柄の抽選結果を適応させるために、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂをオフに設定し（Ｓ９０８）、特図２大当たりに対する記憶情報を削除し（Ｓ９０９）、Ｓ９１０の処理へ移行する。

【６１１９】

一方で、Ｓ９０７の処理において、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂがオフである、即ち、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選していないと判別した場合は（Ｓ９０７：Ｎｏ

）、Ｓ９０８およびＳ９０９の処理をスキップして、Ｓ９１０の処理へ移行する。また、Ｓ９０２の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ９０２：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動が実行されておらず、第２特別図柄の変動結果を外れで強制停止する必要が無いため、Ｓ９０３～Ｓ９０９の処理をスキップし、Ｓ９１０の処理に移行する。

【６１２０】

Ｓ９１０の処理では、まず、今回の第１特別図柄の変動で当選した大当たり種別に基づいて、大当たりシナリオを設定し（Ｓ９１０）、次いで、特図１大当たりフラグ２０３ｎａ、時短終了待機フラグ２０３ｊ、時短フラグ２０３ｆ、確変フラグ２０３ｇ、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖ、特殊状態フラグ２０３ｘをオフに設定し、時短中カウンタ２０３ｍの値をリセットする（Ｓ９１１）。

【６１２１】

そして、遊技状態格納エリア２０３ｋに現在の遊技状態が大当たり中（大当たり遊技中）であることを示す情報を記憶する（Ｓ９１２）。遊技状態格納エリア２０３ｋは、抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態、第１確変状態、第２確変状態）と、当たり遊技に関する遊技状態（大当たり中、小当たり中）とを分けて記憶することができるように構成しており、Ｓ９１２の処理を実行することにより、大当たり当選したタイミングにおける抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態、第１確変状態、第２確変状態）と、大当たり中であることを示す遊技状態とが記憶される。このように構成することで、大当たり遊技終了時点で、大当たりに当選したタイミングで設定されていた遊技状態を判別することができる。

【６１２２】

Ｓ９１２の処理を終えると、次に、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図１確定コマンドを設定し（Ｓ９１３）、第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を大当たり図柄で停止する処理を実行し（Ｓ９１４）、本処理を終了する。

【６１２３】

一方、Ｓ９０１の処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｎａがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、今回実行されている第１特別図柄の変動結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ９０１：Ｎｏ）、特図１外れ停止処理（Ｓ９１５）を実行する。特図１外れ停止処理（Ｓ９１５）の詳細な説明については、図６４０を参照して、後述するが、第１特別図柄の変動結果が小当たり、或いは、外れである場合の第１特別図柄の変動停止を実行するための処理を行う。次に、時短更新処理（Ｓ９１６）を実行し本処理を終了する。時短更新処理（Ｓ９１６）の詳細な説明については、図６４２を参照し後述する。

【６１２４】

このように、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０６）では、第１特別図柄の抽選（第１抽選遊技）結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｓ９１０～Ｓ９１４）が実行される。また、今回の抽選結果が大当たりである場合には（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、変動中の第２特別図柄が、抽選結果が外れとなるように強制的に停止表示される（Ｓ９０５）。このように、一方の特別図柄を、大当たりを示す図柄で停止表示（確定表示）させる処理において、変動中の他方の特別図柄を強制的に停止させる処理を実行するように構成することで、同時に実行される複数の特別図柄変動に対して適正な処理を実行することができる。

【６１２５】

つまり、本実施形態のパチンコ機１０のように、第１特別図柄に関する変動処理と、第２特別図柄に関する変動処理とを順に実行する構成において、第１特別図柄の抽選結果に基づいて実行される第２特別図柄の変動処理（強制停止処理）を、第１特別図柄に関する変動処理内で実行することにより、第２特別図柄に関する変動処理が実行されていないタイミングで第２特別図柄を強制停止することができるため、第２特別図柄に関する処理が重複してしまうことを防ぐことができスムーズに処理を実行することができる。

【６１２６】
なお、本実施形態では、一方の特別図柄が大当たりを示す図柄で停止表示したタイミングで他方の特別図柄を、外れを示す図柄で強制的に停止させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、一方の特別図柄が大当たりに当選したと判別した場合、即ち、第１特別図柄大当たり判定処理（図６３４のＳ３０６）において今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合（図６３４のＳ４１１：Ｙｅｓ）に、他方の特別図柄の変動を強制的に外れ図柄で停止させるように構成しても良い。この場合、強制的に外れ停止された他方の特別図柄に対して、一方の特別図柄の大当たり変動が終了するまでの期間、大当たりに当選することのない特殊変動を実行させるように構成すると良い。このように構成することで、一方の特別図柄で大当たりに当選した際に強制的に他方の特別図柄変動を停止させたことを遊技者が気づき難くすることができる。よって、他方の特別図柄変動が強制的に停止表示されたことを判別し、大当たり当選の有無を遊技者が把握してしまうことを抑制することができる。
【６１２７】
加えて、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、実行中の他方の特別図柄変動を制御する場合に、実行中の他方の特別図柄の抽選結果に応じて変動制御内容を異ならせるように構成しても良く、例えば、第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示したタイミングで、第２特別図柄の抽選が外れであることを示すための変動（外れ変動）中である場合には、その抽選結果を破棄し、且つ、その外れ変動を強制停止させる強制停止処理を実行し、第２特別図柄の抽選結果が当たり（大当たり、小当たり）であることを示すための変動（当たり変動）中である場合には、第１特別図柄の大当たり遊技が終了した後に、第２特別図柄の変動が再開できるように中断処理を実行するように構成しても良い。
【６１２８】
この場合、第１特別図柄の大当たり遊技が終了した後に、新たな第２特別図柄変動が実行されるのか、中断中の第２特別図柄変動が再開されるのかについて遊技者に興味を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、このような構成を用いた場合は、第１特別図柄の大当たり遊技中における第２特別図柄の状況（中断中か否か）を遊技者に示唆するための示唆演出を実行するように構成すると良い。
【６１２９】
次に、図６４０を参照して、第１特別図柄変動停止処理（図６３９参照）内の一処理である特図１外れ停止処理（Ｓ９１５）について説明する。図６４０は、この特図１外れ停止処理（Ｓ９１５）の内容を示すフローチャートである。この特図１外れ停止処理（Ｓ９１５）は、実行された第１特別図柄の変動の抽選結果が、小当たり、或いは、外れである場合の特別図柄の変動を停止するための処理を実行する。
【６１３０】
特図１外れ停止処理（Ｓ９１５）では、まず、小当たりフラグ２０３ｐがオンであるか否かを判別する（Ｓ１００１）。小当たりフラグ２０３ｐがオンである、即ち、今回の第１特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合には（Ｓ１００１：Ｙｅｓ）、次に、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値が０より大きい値であるか、即ち、第２特別図柄の変動が実行中であるか否かを判別する（Ｓ１００２）。
【６１３１】
Ｓ１００２の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値が０より大きい値であると判別した場合、即ち、第２特別図柄の変動が実行中であると判別した場合には（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、特図２破棄処理を実行し（Ｓ１００３）、Ｓ１００４の処理に移行する。この特図２破棄処理（Ｓ１００３）の詳細な説明については、図６４１を参照して後述するが、第１特別図柄の変動で大当たりに当選した場合と同様に、第２特別図柄の変動を外れで強制停止するための処理が実行される。一方、Ｓ１００２の処理において、第２特別図柄変動時間カウンタ２０３ｓの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ１００２：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動が実行されていないため、Ｓ１００３の処理をスキップし、Ｓ１００４の処理に移行する。

【６１３２】
ここで、図６４１を参照して、特図１外れ停止処理（Ｓ９１５）内の一処理である特図２破棄処理（Ｓ１００３）について説明する。図６４１は、この特図２破棄処理（Ｓ１００３）の内容を示すフローチャートである。この特図２破棄処理（Ｓ１００３）は、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、その小当たり変動の停止時に、第２特別図柄の変動を外れで強制停止させるための処理を実行する。
【６１３３】
特図２破棄処理（Ｓ１００３）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｏをオンに設定し（Ｓ１１０１）、次に、特図２変動停止フラグ２０３ｏがオンになったことを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｓ１１０２）。次に、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ１１０３）、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値を０にセットする（Ｓ１１０４）。これにより、第１特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、実行中の第２特別図柄（特図２）の変動表示を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示（確定表示）することができる。
【６１３４】
Ｓ１１０４の処理を終えると、次に、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１１０５）、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１０５：Ｙｅｓ）、上述したＳ１１０３の処理にて強制的に外れで停止表示された第２特別図柄に対して第２特別図柄の抽選結果を適応させるために、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂをオフに設定し（Ｓ１１０６）、特図２大当たりに対する記憶情報を削除し（Ｓ１１０７）、本処理を終了する。
【６１３５】
一方で、Ｓ１１０５の処理において、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂがオフである、即ち、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選していないと判別した場合は（Ｓ１１０５：Ｎｏ）、Ｓ１１０６およびＳ１１０７の処理をスキップして、本処理を終了する。
【６１３６】
上述したように、本実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり、或いは、小当たりに当選した場合には、実行中の第２特別図柄の変動を外れで強制停止できるよう構成している。なお、第２特別図柄の変動を外れで強制停止することに限ることなく、第１特別図柄の抽選結果が小当たりである場合には、第２特別図柄の変動を仮停止するよう構成してもよい。
【６１３７】
図６４０に戻り説明を続ける。Ｓ１００２、或いは、Ｓ１００３の処理を実行した後、次に、今回実行される小当たり種別に対応した小当たりシナリオを設定し（Ｓ１００４）、小当たりフラグ２０３ｐをオフに設定する（Ｓ１００５）。次に、遊技状態格納エリア２０３ｋに小当たり中（小当たり遊技中）であることを示す情報を設定し（Ｓ１００６）、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄の変動表示を小当たり図柄で変動停止する（Ｓ１００７）。そして、第１特別図柄の変動が停止したことを示す特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１００８）、本処理を終了する。
【６１３８】
一方、Ｓ１００１の処理において、小当たりフラグ２０３ｐがオンではないと判別した場合には（Ｓ１００１：Ｎｏ）、今回実行されている第１特別図柄の変動結果は、外れであるため、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄の変動表示を外れ図柄で停止し（Ｓ１００９）、上述したＳ１００８の処理を実行し、本処理を終了する。
【６１３９】
次に、図６４２を参照して、第１特別図柄変動停止処理（図６３９のＳ２０６参照）の一処理である時短更新処理（Ｓ９１６）について説明する。図６４２はこの時短更新処理（Ｓ９１６）の内容を示すフローチャートである。この時短更新処理（Ｓ９１６）では、遊技状態が時短状態、或いは、第１確変状態である場合に、特別図柄の変動停止時に時短中カウンタ２０３ｍの値を更新し、終了条件が満たされる場合には、遊技状態を通常状態

、或いは、第２確変状態へと移行する処理を実行する。なお、後述する説明では、第１特別図柄の変動が停止される場合の処理について説明するが、対象が第２特別図柄である場合にも同様の処理を実行する。

【６１４０】

時短更新処理（Ｓ９１６）が実行されると、まず、時短中カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値であるか、即ち、今回実行されている特別図柄の変動が、時短遊技中、或いは、第１確変状態中に変動を開始したものであるかどうかを判別する（Ｓ１２０１）。時短中カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値である、即ち、時短遊技中、或いは、第１確変状態中に変動を開始していると判別した場合には（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｍの値を減算する（Ｓ１２０２）。そして、Ｓ１２０３の処理に移行する。一方、Ｓ１２０１の処理において、まず、時短中カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ１２０１：Ｎｏ）、時短状態、或いは、第１確変状態の更新の契機となる変動停止ではないため、そのまま本処理を終了する。

【６１４１】

Ｓ１２０３の処理では、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンであるか判別する（Ｓ１２０３）。時短終了待機フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合（Ｓ１２０３：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄の変動が時短の最終変動であり、また、第２特別図柄（他方の特別図柄）において、時短の最終変動から次の変動が開始されていない状態である場合には、遊技状態を通常状態へと移行するタイミングであるため、時短終了待機フラグ２０３ｊと時短フラグ２０３ｆとをオフに設定し（Ｓ１２０４）、遊技状態格納エリア２０３ｋに通常状態を設定する（Ｓ１２０５）。そして、Ｓ１２０６の処理へ移行する。

【６１４２】

一方、Ｓ１２０３の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ１２０３：Ｎｏ）、時短遊技の最終変動が実行されていない状態、即ち、時短状態が継続している状態であるため、時短中カウンタ２０３ｍの値と遊技状態とを示すコマンドを設定し（Ｓ１２０６）、本処理を終了する。このように、同時変動タイプの遊技機において、時短遊技の最終変動となる変動の停止時に、他方の特別図柄で時短遊技状態の規定回数を超えた変動（最終変動から次の変動）が実行されていないかを判別し、実行されていない場合には、遊技状態を移行させる。このように構成することで違和感のない遊技を遊技者に対し提供することができる。

【６１４３】

次に、図６４３を参照して、特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）について説明する。図６４３はこの第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【６１４４】

第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）が実行されると、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｏがオンに設定されているかを判別する（Ｓ１３０１）。即ち、本処理が実行される直前に（同一の特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４参照）内で）実行された第１特別図柄の抽選（第１特別図柄大当たり判定処理（図６３４のＳ３０６参照））にて大当たりに当選したか否かを判別する。

【６１４５】

Ｓ１３０１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｏがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動を開始するための各種処理をスキップし、特図２変動停止フラグ２０３ｏをオフに設定し（Ｓ１３０９）、本処理を終了する。つまり、本実施形態では、特図２変動停止フラグ２０３ｏを用いることで、第１特別図柄大当たり判定処理（図６３４のＳ３０６参照）において、第１特別図柄を大当たり図柄で停止表示すると共に、第２特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させた後に、新たな第２特別図柄変動が実行されることを禁止している。これにより、第１特別図柄に関する変動処理内で第２特別図柄を強制的に停止表示させたとしても不具合が生じること無く制御処理を実行することができる。

【６１４６】
本実施形態では、Ｓ１３０１の処理において特図２変動停止フラグ２０３ｏがオンに設定されていると判別すると（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｏをオフに設定するように構成しているため、特図２変動停止フラグ２０３ｏを設定することで、第２特別図柄変動開始処理（図６４３のＳ２０８）を１回だけスキップすることができるように構成している。
【６１４７】
これは、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）が実行される直前に（同一の特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４参照）内で）実行された第１特別図柄の抽選（第１特別図柄大当たり判定処理（図６３４のＳ３０６参照））にて大当たりに当選した場合のみ、直後に実行される第２特別図柄変動開始処理（図６４３のＳ２０８）をスキップすれば、その後、第１特別図柄大当たり判定処理（図６３４のＳ３０６参照）にて設定された大当たり情報（大当たりシナリオ）に基づいて大当たり遊技が開始され、特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４参照）のＳ２０１の処理によって、大当たり遊技が終了するまで、第２特別図柄変動開始処理（図６４３のＳ２０８）が実行されないように構成されているためである。
【６１４８】
このように構成することで、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、他方の特別図柄の変動処理をスキップする処理を簡素化することができるため、主制御装置１１０にて実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。
【６１４９】
なお、本実施形態では、一方の特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（大当たり当選）である場合に、他方の特別図柄を強制的に停止表示（外れ図柄で停止表示）させ、一方の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技が実行されるまで、他方の特別図柄の新たな変動（抽選）が実行されないようにするために特図２変動停止フラグ２０３ｏを設定し他方の特別図柄の変動処理を１回スキップさせる構成を用いているが、これ以外の構成を用いても良い。
【６１５０】
つまり、一方の特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（大当たり当選）である場合に、その大当たり当選に基づく大当たり遊技が終了するまで、他方の特別図柄抽選（変動）で大当たりに当選しないように構成すれば良く、例えば、後述する主制御装置１１０のメイン処理（図６５５参照）にて大当たり遊技を実行するための大当たり制御処理（図６５６参照）が実行される場合に、特図２変動停止フラグ２０３ｏをオフに設定するように構成しても良い。
【６１５１】
このように構成することで、特図２変動停止フラグ２０３ｏをオンにするタイミングを第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示されるタイミングよりも前に設定したとしても、大当たり遊技が実行されるまで新たな第２特別図柄の変動（抽選）が実行されることを禁止することができる。
【６１５２】
また、本実施形態では、特図２変動停止フラグ２０３ｏがオンに設定されている状態で第２特別図柄変動開始処理（図６４３のＳ２０８参照）が実行された場合に、第２特別図柄の変動処理をスキップする、即ち、新たな変動を開始しない（第２特別図柄を停止させたままにする）ように構成しているが、これに限ること無く、特図２変動停止フラグ２０３ｏがオンに設定されている場合専用の第２特別図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。
【６１５３】
この場合、大当たりに当選しない特殊抽選を用いて第２特別図柄の抽選を行い、その特殊抽選の結果に基づいて決定した変動パターンに対応する期間、第２特別図柄の変動表示を実行するように構成しても良いし、第２特別図柄の抽選を実行すること無く、第１特別

図柄の大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されるまでの期間、大当たり遊技中の特定タイミングに到達するまでの期間、或いは、大当たり遊技が終了するまでの期間、第２特別図柄を変動表示するように構成しても良い。これにより、遊技者に対して、特別図柄変動を強制停止させたことを分かり難くすることができる。

【６１５４】

なお、上述した各特別図柄に関する変動処理の内容は、その内容を示すコマンドを設定することにより、適宜、音声ランプ制御装置１１３側へと出力されるように構成されており、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される第３図柄、第４図柄の変動表示を上述した第１図柄表示装置３７に表示される各特別図柄の表示態様と同期させることができるように構成しているが、第１図柄表示装置３７に表示される第２特別図柄を強制停止させている間、第２特別図柄が強制的に停止表示されたことを示すコマンドを音声ランプ制御装置１１３側で受信した場合に、第３図柄表示装置８１にて変動表示される第２特別図柄に対応する第３図柄、或いは、第４図柄を用いて、強制停止中の変動演出を実行するように構成しても良い。

【６１５５】

このように、遊技者が視認し易い第３図柄表示装置８１に特別図柄の変動表示と同期させて変動表示される各図柄（第３図柄、第４図柄）を用いて、実際の第２特別図柄が強制停止中に変動演出を実行するように構成した場合であっても、遊技者に対して、特別図柄変動を強制停止させたことを分かり難くすることができる。

【６１５６】

Ｓ１３０１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｏがオンに設定されていない、即ち、第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示されていないと判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｎｏ）は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアのデータを取得する（Ｓ１３０２）。次に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアにデータがあるか判別する（Ｓ１３０３）。第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアにデータがないと判別した場合には（Ｓ１３０３：Ｎｏ）、第２入球口６４０に入球がなく、第２特別図柄の変動の契機ではないため、そのまま本処理を終了する。

【６１５７】

一方、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにデータがあると判別した場合には（Ｓ１３０３：Ｙｅｓ）、次に、第２特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ１３０４）。第２特別図柄大当たり判定処理（図６４４参照）については、詳しく後述するが、第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行する。

【６１５８】

次に、第２特別図柄変動パターン選択処理が実行される（Ｓ１３０５）。第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１３０５）は、詳しく後述するが、第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいた当否判定の結果に基づいて、変動パターンを各カウンタ値に基づいて選択するための処理である。

【６１５９】

Ｓ１３０５の処理を実行した後、次に、時短中カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１３０６）。時短中カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ１３０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６１６０】

一方、Ｓ１３０６の処理において、時短中カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１３０６：Ｙｅｓ）、次に、時短中カウンタ２０３ｍの値が１であるか判別する（Ｓ１３０７）。時短中カウンタ２０３ｍの値が１であると判別した場合には（Ｓ１３０７：Ｙｅｓ）、時短状態の最終変動であるため、時短終了待機フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ１３０８）、本処理を終了する。一方、Ｓ１３０７の処理において、時短中カウンタ２０３ｍの値が１ではないと判別した場合には（Ｓ１３０７：Ｎｏ

）、そのまま本処理を終了する。
【６１６１】
次に、図６４４を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図６４３のＳ２０８）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１３０４）について説明する。図６４４は、第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１３０４）を示すフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１３０４）は、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図６３４のＳ３０６）に対して、対象となる特別図柄の種別を第１特別図柄から第２特別図柄へと変更し、その他、一部処理を変更したものである。
【６１６２】
第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１３０３）では、まず、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ１４０１）。次に、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンに設定されているか否かを判別する（Ｓ１４０２）。
【６１６３】
本実施形態では、上述したように、第１特別図柄の変動と第２特別図柄の変動とが同時に実行されるよう構成している。そして、普通図柄の高確率状態が設定されてから、特別図柄の変動が、規定回数実行されると、普通図柄の低確率状態に遊技状態が移行するよう構成されている。Ｓ１４０２の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合には、第１特別図柄の変動において、普通図柄の高確率状態の最終変動が開始されているため、遊技状態を普通図柄の低確率状態に移行するための処理を実行する。
【６１６４】
Ｓ１４０２の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合には（Ｓ１４０２：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｋ内に通常状態を示すデータを設定し（Ｓ１４０３）、時短終了待機フラグ２０３ｊと時短フラグ２０３ｆとをオフに設定する（Ｓ１４０４）。次に、時短中カウンタ２０３ｍの値を０にセットし（Ｓ１４０５）、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値を０にセットする（Ｓ１４０６）。そして、遊技状態が通常状態に移行したことを示すコマンドを設定し（Ｓ１４０７）、Ｓ１４０８の処理に移行する。
【６１６５】
一方、Ｓ１４０２の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンではない、即ち、第１特別図柄の変動において、普通図柄の高確率状態の最終変動が開始されていないと判別した場合には（Ｓ１４０２：Ｎｏ）、Ｓ１４０３～Ｓ１４０７の処理をスキップし、Ｓ１４０８の処理に移行する。
【６１６６】
Ｓ１４０８の処理では、現在の遊技状態が特別図柄の高確率状態（第１確変状態、第２確変状態）であるか否かを判別するために、確変フラグ２０３ｇがオンに設定されているかを判別する（Ｓ１４０８）。確変フラグ２０３ｇがオンである（即ち、特別図柄の高確率状態である）と判別した場合には（Ｓ１４０８：Ｙｅｓ）、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図６１２（ａ）参照）に基づいて、Ｓ１４０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が高確率状態の大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ１４０９）。
【６１６７】
一方、確変フラグ２０３ｇがオフである（即ち、特別図柄の低確率状態である）と判別した場合には（Ｓ１４０８：Ｎｏ）、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図６１２（ａ）参照）に基づいて、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が低確率状態の大当たり判定値と一致するか否を判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ１４１０）。
【６１６８】
Ｓ１４０９またはＳ１４１０の処理を終えると、次に、Ｓ１４０９またはＳ１４１０の処理において取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、今回の抽選結果が大

当たりであるかを判別し（Ｓ１４１１）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の大当たり当選を示す特図２大当たりフラグ２０３ｎｂをオンに設定する（Ｓ１４１２）。

【６１６９】

そして、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ１４１３）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ１４１４）、現在の遊技状態を示す値を、当選時状態格納エリア２０３ｔに設定し（Ｓ１４１５）、本処理を終了する。一方、Ｓ１４１１の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に第２特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ１４１６）、本処理を終了する。

【６１７０】

次に、図６４５を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図６４３参照）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１３０５）について説明する。図６４５はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１３０５）を示すフローチャートである。

【６１７１】

第２特別図柄変動パターン選択処理（図６４５のＳ１３０５）では、まず、第２特別図柄大当たり判定処理（図６４４参照）において取得した抽選結果が、第２特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、第２特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ１５０１）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂがオンであるか否かで判別される。この特図２大当たりフラグ２０３ｎｂは、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図６４４参照）におけるＳ１４１２の処理でオンに設定されるものである。

【６１７２】

第２特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂより、取得している第１当たり種別カウンタＣ２に基づいて、今回の大当たり種別を決定する（Ｓ１５０２）。一方、Ｓ１５０１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、Ｓ１５０２の処理をスキップし、Ｓ１５０３の処理に移行する。

【６１７３】

Ｓ１５０１、或いは、Ｓ１５０２の処理を実行した後、次に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ１５０３）、当選時状態格納エリア２０３ｔに記憶されている遊技状態（通常状態、時短状態、第１確変状態、第２確変状態）の情報と、確変リミット到達フラグ２０３ｕと時短リミット到達フラグ２０３ｖとの設定状況に基づいて、変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｗに格納されている変動パターンシナリオの読み出しを実行する（Ｓ１５０４）。

次に、Ｓ１５０４の処理において読み出した変動パターンシナリオに基づいて今回参照される変動パターンテーブル２０２ｄの読み出しを実行する（Ｓ１５０５）。

【６１７４】

そして、Ｓ１５０５の処理において読み出した変動パターンテーブルは、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１であるか判別する（Ｓ１５０６）。読み出した変動パターンテーブルは、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１であると判別した場合には（Ｓ１５０６：Ｙｅｓ）、特殊状態フラグ２０３ｘがオンであるか判別する（Ｓ１５０７）。特殊状態フラグ２０３ｘがオンであると判別した場合には（Ｓ１５０７：Ｙｅｓ）、特殊状態フラグ２０３ｘをオフに設定し（Ｓ１５０８）、後述するＳ１５０９の処理に移行する。一方、Ｓ１５０６の処理において、読み出した変動パターンテーブルは、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１ではない（Ｓ１５０６：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１５０７の処理において、特殊状態フラグ２０３ｘがオンではないと判別した場合には（Ｓ１５０７：Ｎｏ）、後述するＳ１５０９の処理に移行する。

【６１７５】

Ｓ１５０９の処理では、Ｓ１５０５の処理において読み出した変動パターンテーブル２

０２ｄから、Ｓ１５０３の処理において取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、今回実行される第２特別図柄の変動の変動パターンを選択する（Ｓ１５０９）。Ｓ１５０９の処理において選択した変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｓ１５１０）。

【６１７６】

次に、第２特別図柄の停止図柄を示す特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１５１１）、第１図柄表示装置３７で第２特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ１５１２）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値にセットし（Ｓ１５１３）、本処理を終了する。

【６１７７】

次に、図６４６を参照して、特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４）の一処理である第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０９）の内容について説明をする。図６４６は、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０９）を示したフローチャートである。第２特別図柄の変動の更新を実行するための処理を実行する。

【６１７８】

第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０９）では、まず、特図２変動時間カウンタ２０３ｓの値を減算して更新し（Ｓ１６０１）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄の変動表示を更新し（Ｓ１６０２）、本処理を終了する。

【６１７９】

次に、図６４７を参照して、特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１１）について説明する。図６４７は、この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１１）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１１）は、実行中の第２特別図柄の変動を停止するための処理と、実行中の第２特別図柄の変動結果が大当たりである場合に、実行中の第１特別図柄の変動を外れで強制停止するための処理を実行する。

【６１８０】

第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１１）が実行されると、まず、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂがオンに設定されているかを判別する（Ｓ１７０１）。特図２大当たりフラグ２０３ｎｂがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動を強制停止させるための処理を実行する。具体的には、特図１変動時間カウンタ２０３ｒの値が、０より大きい値であるか判別する（Ｓ１７０２）。特図１変動時間カウンタ２０３ｒの値が、０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１７０２：Ｙｅｓ）第１特別図柄の変動の停止を示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｓ１７０３）。

【６１８１】

次に、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ１７０４）、特図１変動時間カウンタ２０３ｒの値を０にセットする（Ｓ１７０５）。これにより、第２特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、実行中の第１特別図柄（特図１）の変動表示を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示（確定表示）することができる。

【６１８２】

Ｓ１７０５の処理を終えると、次に、特図１大当たりフラグ２０３ｎａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１７０６）、特図１大当たりフラグ２０３ｎａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１７０６：Ｙｅｓ）、上述したＳ１７０４の処理にて強制的に外れで停止表示された第１特別図柄に対して第１特別図柄の抽選結果を適応させるために、特図１大当たりフラグ２０３ｎａをオフに設定し（Ｓ１７０７）、特図１大当たりに対する記憶情報を削除し（Ｓ１７０８）、Ｓ１７０９の処理へ移行する。

【６１８３】

一方で、Ｓ１７０６の処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｎａがオフである、即ち、実行中の第１特別図柄の変動結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ１７

０６：Ｎｏ）、Ｓ１７０７およびＳ１７０８の処理をスキップして、Ｓ１７０９の処理へ移行する。また、Ｓ１７０２の処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｒの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ１７０２：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動が実行されておらず、第１特別図柄の変動結果を外れで強制停止する必要が無いため、Ｓ１７０３～Ｓ１７０８の処理をスキップし、Ｓ１７０９の処理に移行する。

【６１８４】

Ｓ１７０９の処理では、まず、今回の第２特別図柄の変動で当選した大当たり種別に基づいて、大当たりシナリオを設定し（Ｓ１７０９）、次いで、特図２大当たりフラグ２０３ｎｂ、時短終了待機フラグ２０３ｊ、時短フラグ２０３ｆ、確変フラグ２０３ｇ、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖ、特殊状態フラグ２０３ｘをオフに設定し、時短中カウンタ２０３ｍの値をリセットする（Ｓ１７１０）。

【６１８５】

そして、遊技状態格納エリア２０３ｋに現在の遊技状態が大当たり中（大当たり遊技中）であることを示す情報を記憶する（Ｓ１７１１）。遊技状態格納エリア２０３ｋは、抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態、第１確変状態、第２確変状態）と、当たり遊技に関する遊技状態（大当たり中、小当たり中）とを分けて記憶することができるように構成しており、Ｓ１７１１の処理を実行することにより、大当たり当選したタイミングにおける抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態、第１確変状態、第２確変状態）と、大当たり中であることを示す遊技状態とが記憶される。このように構成することで、大当たり遊技終了時点で、大当たりに当選したタイミングで設定されていた遊技状態を判別することができる。

【６１８６】

一方、Ｓ１７０１の処理において特図２大当たりフラグ２０３ｎｂがオンではない、即ち、今回実行されている変動が、大当たり変動ではないと判別した場合には（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、第２時短更新処理を実行し（Ｓ１７１４）、Ｓ１７１２の処理に移行する。第２時短更新処理（Ｓ１７１４）の詳細な説明は、図６４８を参照して後述するが、上述した時短更新処理（図６４２のＳ９１６参照）と同様に、遊技状態が普通図柄の高確率状態（時短状態、或いは、第１確変状態）の場合に、遊技状態を更新するための処理を実行する。

【６１８７】

Ｓ１７１１、或いは、Ｓ１７１４の処理を実行した後、次に、第２特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１７１２）、第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第２特別図柄の変動表示を抽選結果に対応する図柄で変動停止し（Ｓ１７１３）、本処理を終了する。

【６１８８】

このように、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１１）では、第２特別図柄の抽選（第２抽選遊技）結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｓ１７１２～Ｓ１７１３）が実行される。また、今回の抽選結果が大当たりである場合には（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、変動中の第１特別図柄が、抽選結果が外れとなるように強制的に停止表示される（Ｓ１７０４）。このように、一方の特別図柄を、大当たりを示す図柄で停止表示（確定表示）させる処理において、変動中の他方の特別図柄を強制的に停止させる処理を実行するように構成することで、同時に実行される複数の特別図柄変動に対して適正な処理を実行することができる。

【６１８９】

つまり、本実施形態のパチンコ機１０のように、第１特別図柄に関する変動処理と、第２特別図柄に関する変動処理とを順に実行する構成において、第２特別図柄の抽選結果に基づいて実行される第１特別図柄の変動処理（強制停止処理）を、第２特別図柄に関する変動処理内で実行することにより、第１特別図柄に関する変動処理が実行されていないタイミングで第１特別図柄を強制停止することができるため、第１特別図柄に関する処理が重複してしまうことを防ぐことができスムーズに処理を実行することができる。

【６１９０】
なお、本実施形態では、一方の特別図柄が大当たりを示す図柄で停止表示したタイミングで他方の特別図柄を、外れを示す図柄で強制的に停止させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、一方の特別図柄が大当たりに当選したと判別した場合、即ち、第２特別図柄大当たり判定処理（図６４４参照）において今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合（図６４４のＳ１４１１：Ｙｅｓ）に、他方の特別図柄の変動を強制的に外れ図柄で停止させるように構成しても良い。この場合、強制的に外れ停止された他方の特別図柄に対して、一方の特別図柄の大当たり変動が終了するまでの期間、大当たりに当選することのない特殊変動を実行させるように構成すると良い。このように構成することで、一方の特別図柄で大当たりに当選した際に強制的に他方の特別図柄変動を停止させたことを遊技者が気づき難くすることができる。よって、他方の特別図柄変動が強制的に停止表示されたことを判別し、大当たり当選の有無を遊技者が把握してしまうことを抑制することができる。
【６１９１】
加えて、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、実行中の他方の特別図柄変動を制御する場合に、実行中の他方の特別図柄の抽選結果に応じて変動制御内容を異ならせるように構成しても良く、例えば、第２特別図柄が大当たり図柄で停止表示したタイミングで、第１特別図柄の抽選（第１抽選遊技）が外れであることを示すための変動（外れ変動）中である場合には、その抽選結果を破棄し、且つ、その外れ変動を強制停止させる強制停止処理を実行し、第１特別図柄の抽選結果が当たり（大当たり、小当たり）であることを示すための変動（当たり変動）中である場合には、第１特別図柄の大当たり遊技が終了した後に、第２特別図柄の変動が再開できるように中断処理を実行するように構成しても良い。
【６１９２】
この場合、第２特別図柄の大当たり遊技が終了した後に、新たな第１特別図柄変動が実行されるのか、中断中の第１特別図柄変動が再開されるのかについて遊技者に興味を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、このような構成を用いた場合は、第２特別図柄の大当たり遊技中における第１特別図柄の状況（中断中か否か）を遊技者に示唆するための示唆演出を実行するように構成すると良い。
【６１９３】
次に、図６４８を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図６４７のＳ２１１参照）の一処理である第２時短更新処理（Ｓ１７１４）について説明する。図６４８はこの第２時短更新処理（Ｓ１７１４）の内容を示すフローチャートである。この第２時短更新処理（Ｓ１７１４）では、遊技状態が時短状態、或いは、第１確変状態である場合に、特別図柄の変動停止時に時短中カウンタ２０３ｍの値を更新し、終了条件が満たされる場合には、遊技状態を通常状態、或いは、第２確変状態へと移行する処理を実行する。
【６１９４】
第２時短更新処理（Ｓ１７１４）が実行されると、まず、時短中カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値であるか、即ち、今回実行されている特別図柄の変動が、時短遊技中、或いは、第１確変状態中に変動を開始したものであるかどうかを判別する（Ｓ１８０１）。時短中カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値である、即ち、時短遊技中、或いは、第１確変状態中に変動を開始していると判別した場合には（Ｓ１８０１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｍの値を減算する（Ｓ１８０２）。そして、Ｓ１８０３の処理に移行する。一方、Ｓ１８０１の処理において、時短中カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ１８０１：Ｎｏ）、時短状態、或いは、第１確変状態の更新の契機となる変動停止ではないため、そのまま本処理を終了する。
【６１９５】
Ｓ１８０３の処理では、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンであるか判別する（Ｓ１８０３）。時短終了待機フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合（Ｓ１８０３：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄の変動が時短の最終変動であり、また、第１特別図柄（他方の特別図柄）において、時短の最終変動から次の変動が開始されていない状態である場合に

は、遊技状態を通常状態へと移行するタイミングであるため、時短終了待機フラグ２０３ｊと時短フラグ２０３ｆをオフに設定し（Ｓ１８０４）、遊技状態格納エリア２０３ｋに通常状態を設定する（Ｓ１８０５）。そして、Ｓ１８０６の処理へ移行する。

【６１９６】

一方、Ｓ１８０３の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ１８０３：Ｎｏ）、時短遊技の最終変動が実行されていない状態、即ち、時短状態が継続している状態であるため、時短中カウンタ２０３ｍと遊技状態とを示すコマンドを設定し（Ｓ１８０６）、本処理を終了する。このように、同時変動タイプの遊技機において、時短遊技の最終変動となる変動の停止時に、他方の特別図柄で時短遊技状態の規定回数を超えた変動（最終変動から次の変動）が実行されていないかを判別し、実行されていない場合には、遊技状態を移行させる。このように構成することで違和感のない遊技を遊技者に対し提供することができる。

【６１９７】

以上、説明をした通り、本実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示の制御はそれぞれ独立して並行して実行可能に構成されているので、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示させることができる。よって、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。

【６１９８】

また、第１特別図柄と第２特別図柄が同時に変動表示して抽選遊技が実行される構成であっても、第１または第２特別図柄の一方で大当たり遊技が発生した場合には、他方の特別図柄の変動表示が停止されるので、遊技者は、大当たり遊技に集中して遊技を行うことができる。

【６１９９】

なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で大当たりを示す図柄（大当たり図柄）か小当たり図柄が停止表示された場合に、他方の特別図柄を強制的に外れ図柄で停止表示させるように構成したが、それに限らず、当選した大当たり種別や小当たり種別に応じて、他方の特別図柄を仮停止または変動時間の計測を中断した状態で変動表示するように構成している。このように構成することで、仮停止した特別図柄は、仮停止中であることが遊技者に分かる表示態様または報知態様で停止されているので、遊技者は変動表示途中であった抽選遊技が消滅していないことを把握することができ、安心して大当たり遊技を行うことができる。

【６２００】

次に、図６４９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６３１）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図６４９は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。始動入賞処理（図６４９のＳ１０５）は、第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２、第２入球口６４０のいずれかに球が入球（始動入賞）したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２で合わせて最大４個、第２入球口６４０に最大１個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理である。

【６２０１】

また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図６４９のＳ１０５）について説明する。

【６２０２】

始動入賞処理（図６４９のＳ１０５）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６

４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ１９０１）。ここでは、第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。遊技球が第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２に入球した（始動入賞があった）と判別した場合には（Ｓ１９０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ１９０２）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ１９０３）。

【６２０３】

つまり、現時点で第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ１９０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算し（１７０４）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１始動口の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ１９０５）。

【６２０４】

そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣ５）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）する（Ｓ１９０６）。

【６２０５】

次に、第１先読み処理を実行する（Ｓ１９０７）。この第１先読み処理（Ｓ１９０７）については、図６５０を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本実施形態では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。

【６２０６】

また、本実施形態では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、第１特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、第１特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、第１特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、第２特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【６２０７】

そして、Ｓ１９０７の処理を実行すると、次にＳ１９０８の処理を実行する。また、Ｓ１９０１の処理において、遊技球が、第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２に入球していないと判別した場合（Ｓ１９０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１９０３の処理で、現時点で、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が上限値であると判別した場合（Ｓ１９０３：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ１９０８の処理へ移行する。

【６２０８】

上述した通り、本実施形態では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた第１先読み処理（Ｓ１９０７）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ１９０３の処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ１９０３：Ｎｏ）、即ち、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２に球を入球させた場合に、第１先読み処理（Ｓ１９０７）を実行することができるように構成しても良い。これにより、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行

させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で、第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４ｂ１、或いは、右第１入球口６４ｂ２に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【６２０９】

次に、球が第２始動口である第２入球口６４０に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ１９０８）。ここでは、第２入球口６４０内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。遊技球が第２入球口６４０に入球した（始動入賞があった）と判別した場合には（Ｓ１９０８：Ｙｅｓ）、次に、特別図柄の変動が実行可能な期間であるか否かを判別する（Ｓ１９０９）。

【６２１０】

本実施形態では、現在の遊技状態が、大当たり中、或いは、小当たり中である場合には特別図柄の変動が実行されないよう構成している。ここでは、遊技状態格納エリア２０３ｋに記憶されている情報に基づいて現在が大当たり遊技中（大当たり中）、或いは小当たり遊技中（小当たり中）であるかが判別される。

【６２１１】

Ｓ１９０９の処理において、特別図柄の変動表示を実行不可能であると判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１９０９の処理において、特別図柄の変動実行が可能であると判別した場合には（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）、遊技球が第２入球口６４０に入球したことを示す特図２入賞コマンドを設定し（Ｓ１９１０）、次に、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納し（Ｓ１９１１）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９０８の処理において、球が第２入球口６４０に入球していないと判別した場合には（Ｓ１９０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、本実施形態では、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選し得るように構成していることから、Ｓ１９１１の処理では、小当たり種別カウンタＣ５の値は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納しない。

【６２１２】

次に、図６５０を参照して、始動入賞処理（図６４９のＳ１０５）の一処理である第１先読み処理（Ｓ１９０７）について説明する。図６５０は、この第１先読み処理（Ｓ１９０７）を示すフローチャートである。

【６２１３】

第１先読み処理（図６５０のＳ１９０７）では、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５の各値を読み出す（Ｓ２００１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ２００２）。

【６２１４】

そして、Ｓ２００３の処理における判別結果が大当たりである（低確率状態のみ大当たり、高確率状態のみ大当たり、低確率状態、高確率状態の何れも大当たり）と判別した場合は（Ｓ２００３：Ｙｅｓ）、大当たりに当選する条件（抽選時に設定される遊技状態）と、当選した場合の大当たり種別とを示す第１入賞コマンドを設定し（Ｓ２００４）、本処理を終了する。

【６２１５】

一方、Ｓ２００３の処理における判別結果が大当たりでは無い（特別図柄が高確率状態でも、低確率状態でも外れである）と判別した場合は（Ｓ２００３：Ｎｏ）、次に、Ｓ２００３の処理における判別結果が小当たりであるか否かを判別する（Ｓ２００５）。Ｓ２００３の処理における判別結果が、小当たりであると判別した場合には（Ｓ２００５：Ｙ

ｅｓ）、当選した場合の小当たり種別を示す第１入賞コマンドを設定し（Ｓ２００６）、本処理を終了する。一方、Ｓ２００５の処理において、判別した結果が小当たりではないと判別した場合には（Ｓ２００５：Ｎｏ）、外れを示す第１入賞コマンドを設定し（Ｓ２００７）、本処理を終了する。

【６２１６】

ここで、Ｓ２００４，Ｓ２００６，Ｓ２００７の処理で設定された第１入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ２００１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図６５５参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ２５０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【６２１７】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。

【６２１８】

なお、本実施形態では、先読み処理を実行する場合に、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。

【６２１９】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【６２２０】

さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【６２２１】

また、本実施形態では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。

【６２２２】

このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行

されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無駄に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

【６２２３】

次に、図６５１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６３１参照）内の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図６５１は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）の内容を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４ａの開放時間などを制御するための処理である。

【６２２４】

この普通図柄変動処理（図６５１のＳ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ２１０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【６２２５】

一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ２１０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ２１０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）を取得し（Ｓ２１０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１０４）。

【６２２６】

Ｓ２１０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ２１０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ２１０５）。つまり、Ｓ２１０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を１減算する。

【６２２７】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ２１０６）。Ｓ２１０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリア、普通図柄保留２→普通図柄保留１、普通図柄保留３→普通図柄保留２、普通図柄保留４→普通図柄保留４といった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ２１０７）。

【６２２８】

次に、時短フラグ２０３ｆがオンであるか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるか否かを判別し（Ｓ２１０８）、時短フラグ２０３ｆがオンであると判別した場合には（Ｓ２１０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図６１２（ｄ）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（Ｓ２１０９）、Ｓ２１１１の処理へ移行する。一方、時短フラグ２０３ｆがオンではないと判別した場合は（Ｓ２１０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図６１２（ｄ）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ２１１０）、Ｓ２１１１の処理へ移行する。

【６２２９】

Ｓ２１１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ２１１１）、普通図柄変動（抽選）が当たりであると判別した場合は（Ｓ２１１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ２１１２）、普通図柄の変動時間を０．１秒に設定し（Ｓ２１１４）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ２１１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ２１１３）、上述したＳ２１１４の処理へ移行する。

【６２３０】

なお、本実施形態では、普通図柄の変動パターンを普通図柄の遊技状態、及び、普通図柄の保留球数に関わらず、同じ変動時間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、取得した普図変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて異なる変動時間が設定されるように構成しても良い。

【６２３１】

一方、Ｓ２１０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中であると判別した場合には（Ｓ２１０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ２１１５）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ２１１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６２３２】

一方、Ｓ２１１５の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ２１１５：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ２１１６）。Ｓ２１１６の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ２１１２、或いはＳ２１１３の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。

【６２３３】

Ｓ２１１６の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ２１１２の処理、或いはＳ２１１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。

【６２３４】

次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ２１１７）。今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ２１１７：Ｙｅｓ）、電動役物６４ａの開閉制御態様（開放パターン）を設定するための処理が実行される。一方、今回の普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ２１１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６２３５】

次に、本実施形態における電動役物６４ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｓ２１０８～Ｓ２１１１の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ２１１５の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている遊技状態（通常状態、時短状態、第１確変状態、第２確変状態）に基づいて電動役物６４ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。

【６２３６】

即ち、本実施形態では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）

の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。

【６２３７】

このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。

【６２３８】

そこで、本実施形態では、電動役物６４ａの開放制御態様（開放パターン）が規定されている普図当たり動作テーブル２０２ｈを参照して、設定するタイミングにおける遊技状態に基づいて電動役物６４ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４ａを開放させることができる。

【６２３９】

Ｓ２１１７の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合は（Ｓ２１１７：Ｙｅｓ）、次に、普図当たり動作テーブル２０２ｈを参照して、現在の遊技状態に基づいた電動役物６４ａの開放パターンを特定する（Ｓ２１１８）。そして、Ｓ２１１８の処理において特定した電動役物６４ａの開放パターンに基づき、電動役物６４ａの開放制御の開始を設定し（Ｓ２１１９）、そのまま本処理を終了する。

【６２４０】

なお、本実施形態では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける遊技状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物６４ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。

【６２４１】

次に、図６５２を参照して、本第１実施形態にて実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）について説明する。図６５２は、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の内容を示したフローチャートである。本処理は、タイマ割込処理（図６３１参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。

【６２４２】

スルーゲート通過処理（図６５２のＳ１０７）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ２２０１）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、次に、現在設定されている遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ２２０２）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ２２０２：Ｙｅｓ）、特殊状態フラグ２０３ｘがオンであるか否かを判別する（Ｓ２２０３）。特殊状態フラグ２０３ｘがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ２２０３：Ｎｏ）、通常遊技状態が設定されている状態で右打ち遊技が行われている場合であるため、発射異常を示すための報知コマンドを設定し（Ｓ２２０４）、Ｓ２２０５の処理へ移行する。

【６２４３】
Ｓ２２０４の処理によって設定された報知コマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力（通知）されると、音声ランプ制御装置１１３側で異常報知処理が実行され、第３図柄表示装置８１にて発射異常を示す第１異常報知態様（図示せず）が表示される。
【６２４４】
一方、Ｓ２２０２の処理において、遊技状態が通常状態ではないと判別した場合（Ｓ２２０２：Ｎｏ）、或いは、特殊状態フラグ２０３ｘがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ２２０３：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０５の処理に移行する。
【６２４５】
この特殊状態フラグ２０３ｘは、参照されている変動パターンテーブル２０２ｄとして特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５が参照されている場合に、オンに設定されているフラグであり、特殊状態フラグ２０３ｘがオンに設定されている場合には、第２特別図柄で特別図柄の抽選を実行するよう遊技した方が、遊技者にとって有利な遊技状態であるため、遊技状態として通常状態が設定されていても右打ち遊技を実行することが正しい遊技方法である。よって、スルーゲート６７を遊技球が通過し、遊技状態が通常状態であると判別した場合にも、発射異常を示す報知コマンドを設定する処理をスキップする。
【６２４６】
このように、球がスルーゲート６７を通過したことを検知した場合に、右打ち遊技が実行されていると判別するように構成することで、右打ち遊技を行っているか否かを判別するための専用の検知手段（例えば、発射された球が可変表示装置ユニット８０を超えた遊技領域に到達したことを検知するためのセンサ）を設ける必要が無くなるため、製造コストを削減することができる。また、右打ち遊技が行われている時点において設定されている遊技状態に応じて、発射異常を示すための報知コマンドを異ならせて設定することにより、異なる異常報知態様を容易に表示させることができる。
【６２４７】
なお、本実施形態では、スルーゲート６７を球が通過したことを検知した場合に、右打ち遊技が実行されていることを判別するように構成しているが、右打ち遊技が実行されていることを検知する構成で有ればこれ以外の構成を用いても良く、例えば、操作ハンドル５１が右打ち領域に球を発射する程度の強度（操作量）で操作されたことを検知する検知手段を設けても良い。
【６２４８】
図６５２に戻り説明を続ける。Ｓ２２０２～Ｓ２２０４の処理を終えると、次に、Ｓ２２０５の処理が実行される。Ｓ２２０５では、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）を取得し（Ｓ２２０５）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）が４よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ２２０６）。
【６２４９】
Ｓ２２０６の処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）が４よりも大きい（上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ２２０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）が４よりも大きくない（３以下である）と判別した場合は（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ２２０７）、普図保留球数コマンド（普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）を示すためのコマンド）を設定し（Ｓ２２０８）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納し（Ｓ２２０９）、本処理を終了する。
【６２５０】
次に、図６５３を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図６５３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断

の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ２３０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【６２５１】

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

【６２５２】

次に、図６５４を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図６５４は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【６２５３】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図６５４）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２４０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ２４０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ２４０３）。

【６２５４】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図５８５参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ２４０４）、オンされていれば（Ｓ２４０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ２４１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ２４０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ２４０５）、記憶されていなければ（Ｓ２４０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ２４１２へ移行する。

【６２５５】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２４０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ２４０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ２４０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ２４１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【６２５６】

Ｓ２４１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ２４１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ２４１３、Ｓ２４１４）を実行する。

【６２５７】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、

ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ２４１３、Ｓ２４１４）を実行する。
【６２５８】
　また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ２４１３、Ｓ２４１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ２４１３、Ｓ２４１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ２４１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ２４１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ２４１０の処理へ移行する。
【６２５９】
　一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ２４０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ２４０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ２４０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ２４０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ２４０９）、Ｓ２４１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。
【６２６０】
　次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ２４１０）。その後、割込みを許可する（Ｓ２４１１）。そして、後述するメイン処理に移行する。
【６２６１】
　次に、図６５５を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図６５５は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。
【６２６２】
　メイン処理（図６５５参照）においては、まず、タイマ割込処理（図６３１参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ２５０１）。具体的には、タイマ割込処理（図６３１参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図６３２参照）や始動入賞処理（図６４９参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図６５５のＳ２５０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図６５６参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。
【６２６３】
　次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ２５０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。
【６２６４】
　変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２５０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定

や、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０を開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ２５０４）。

【６２６５】

大当たり制御処理（Ｓ２５０４）の詳細な内容については、図６５６～図６６０を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ２５０４）では、大当たり状態のラウンド毎第１特定入賞口（大開放口）６５ａ、Ｖ入賞口６５０ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（第１特定入賞口（大開放口）６５ａ、Ｖ入賞口６５０ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（第１特定入賞口（大開放口）６５ａ、Ｖ入賞口６５０ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（第１特定入賞口（大開放口）６５ａ、Ｖ入賞口６５０ａ）を閉鎖する。この入賞口等（第１特定入賞口（大開放口）６５ａ、Ｖ入賞口６５０ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本実施形態では、大当たり制御処理（Ｓ２５０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。

【６２６６】

次いで、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技に関する小当たり制御処理を実行する（Ｓ２５０５）。この小当たり制御処理（Ｓ２５０５）では、小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置６５０に対して、Ｖ入賞口６５０ａを開放する期間と、閉鎖する期間とを、予め定められたシナリオ（小当たりシナリオ）に基づいて設定するための処理が実行される。なお、小当たり制御処理（Ｓ２５０５）の詳細な内容については、図６６１を参照して後述する。

【６２６７】

次に、右第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ２５０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図６５１参照）のＳ２１１９の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ２１１８の処理によって設定された期間が終了するまで継続される。

【６２６８】

次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ２５０７）。第１図柄表示更新処理では、第１特別図柄変動開始処理（図６３３のＳ２０３）または第２特別図柄変動開始処理（図６４３のＳ２０８）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本実施形態では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【６２６９】

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

【６２７０】

また、第１図柄表示更新処理では、第１特別図柄変動開始処理（図６３３参照）または第２特別図柄変動開始処理（図６４３参照）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、第１特別図柄変動停止処理（図６３９のＳ２０６参照）によって、第１特別図柄変動パターン選択処理（図６３６のＳ３０７参照）のＳ６０７で設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示

）する。第２特別図柄においても同様の処理によって、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。

【６２７１】

さらに、本実施形態では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。

【６２７２】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ２５０８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図６５１参照）のＳ２１１４の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ２５０８）では、普通図柄変動処理（図６５１参照）のＳ２１１６の処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図６５１参照）のＳ２１１２の処理またはＳ２１１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

【６２７３】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ２５０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２５０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ２５１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ２５１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ２５０１へ移行し、上述したＳ２５０１以降の各処理を繰り返し実行する。

【６２７４】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ２５１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ２５１１，Ｓ２５１２）。

【６２７５】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ２５１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では４７９、２３２）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ２５１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ２５１２）。なお、このＳ２５１２の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。

【６２７６】

ここで、Ｓ２５０１～Ｓ２５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った

不正遊技が実行されることを抑制することができる。

【６２７７】

また、Ｓ２５０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２５０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図６５３のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ２５１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ２５１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ２５１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ２５１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ２５１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【６２７８】

なお、Ｓ２５０９の処理は、Ｓ２５０１～Ｓ２５０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ２５１１とＳ２５１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ２５０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ２５０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ２４０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ２５０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

【６２７９】

次に、図６５６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ２５０４）を説明する。図６５６は、この大当たり制御処理（Ｓ２５０４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ２５０４）は、メイン処理（図６５５参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出を実行するための情報（コマンド）の設定や、入賞口等（第１特定入賞口（大開放口）６５ａ、Ｖ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【６２８０】

大当たり制御処理（Ｓ２５０４）では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるタイミングであるかを判別する（Ｓ２６０１）。具体的には、第１特別図柄変動停止処理（図６３９参照）のＳ９１０または第２特別図柄変動停止処理（図６４７参照）のＳ１７０９の処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始が設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判別する。Ｓ２６０１の処理において、特別図柄の大当たりが開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２６０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定して（Ｓ２６０２）、本処理を終了する。

【６２８１】

なお、オープニングコマンドは遊技状態や大当たり種別に応じて遅延（可変）して送信するように構成してもよい。具体的には、定期的（４ｍｓ毎）に更新されるオープニングカウンタを設ける。そして、特別図柄の大当たりまたは小当たりが開始される場合に、オープニングカウンタを０に初期化して、その後、オープニングカウンタが所定値（例えば、大当たりＡの場合は２５００、大当たりＢの場合は５０００）となった場合に、オープニングコマンドを送信するようにすればよい。このようにすることで、例えば、左打ち遊技において大当たりとなった場合には、大当たりの開始までの時間を長くし、右打ち遊技

において大当たりとなった場合には、大当たりの開始までの時間を短くできる。本実施形態では、左打ち遊技中に大当たりとなった場合には、大当たり遊技として右打ち遊技に切り替える必要がある。上記構成によれば、左打ち遊技において大当たりとなった場合に、右打ち遊技（大当たり遊技）に切り替える時間を十分に確保することができる。これにより、遊技者の操作負担を軽減できる。

【６２８２】

一方、Ｓ２６０１の処理において、特別図柄の大当たり開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ２６０１：Ｎｏ）、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるかを判別する（Ｓ２６０３）。このＳ２６０３の処理では、遊技状態格納エリア２０３ｋに記憶されている当たり遊技に関する遊技情報を読み出して判別が行われる。

【６２８３】

特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ２６０３の処理において、特別図柄の大当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ２６０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、特別図柄の大当たり中であると判別した場合は（Ｓ２６０３：Ｙｅｓ）、次に、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ２６０４）。

【６２８４】

Ｓ２６０４の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２６０４：Ｙｅｓ）、大当たり動作設定処理を実行する（Ｓ２６０５）。この大当たり動作設定処理（Ｓ２６０５）については、図６５７を参照して詳細を説明するが、大当たり種別に対応した開放動作シナリオに対応する処理（第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ、第２可変入賞装置６５０の開閉板６５０ｂの動作処理）が実行される。

【６２８５】

ここで、図６５７を参照して、大当たり制御処理（図６５６のＳ２５０４）内の一処理である大当たり動作設定処理（Ｓ２６０５）について説明する。図６５７は、大当たり動作設定処理（Ｓ２６０５）の内容を示したフローチャートである。

【６２８６】

大当たり動作設定処理（Ｓ２６０５）が実行されると、まず、今回の大当たりに対応して設定されている開放動作シナリオのうち、今回開始する大当たりのラウンド数に対応した開放動作が設定されている開放動作シナリオを読み込む（Ｓ２７０１）。次いで、第１特定入賞口６５の開閉扉６５ｆ、或いは、Ｖ入賞口６５０ａの開閉板６５０ｂの開放動作を、Ｓ２７０１の処理で読み込んだデータにより設定する（Ｓ２７０２）。そして、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ２７０３）その後、本処理を終了する。

【６２８７】

このように、各ラウンドの開始毎に、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０の各動作が設定されるので、予期せぬ電源断が大当たり遊技中に発生しても、大当たり遊技が途中で終了してしまうような不具合を抑制できる。また、詳細な説明は省略するが、新たなラウンド遊技が実行されることを示すためのラウンドコマンドが設定されるように構成している。ここで設定されたラウンドコマンドは音声ランプ制御装置１１３に出力され、音声ランプ制御装置１１３側で実行中の大当たり遊技に対する進行状況を判別することができるように構成している。よって、主制御装置１１０から受信したラウンドコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに、現在が何ラウンド目のラウンド遊技中であるかを表示することができる。

【６２８８】

なお、本実施形態では、主制御装置１１０が設定するラウンドコマンドとして、実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すための情報が含まれるラウンドコマンドを設定するように構成しているが、これに限ること無く、ラウンド遊技が新たに開始されたことを示

す情報のみを含むラウンドコマンドを設定するように構成しても良い。この場合、音声ランプ制御装置１１３側で１回の大当たり遊技中に受信したラウンドコマンドの数を計測する手段を設け、音声ランプ制御装置１１３側で今回実行されるラウンド遊技が何ラウンド目であるのかを算出し、その算出結果に基づいて第３図柄表示装置８１に表示するラウンド数表示の表示態様を設定するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０側で設定するラウンドコマンドに含まれる情報量を削減することができるため、主制御装置１１０の負担を軽減することができる。

【６２８９】

図６５６に戻って説明を続ける。Ｓ２６０４の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２６０４：Ｎｏ）、入賞口の閉鎖条件が成立したか否かを判別する（Ｓ２６０６）。入賞口の閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ２６０６：Ｙｅｓ）、入賞口の閉鎖動作を設定し（Ｓ２６０７）、本処理を終了する。

【６２９０】

一方、Ｓ２６０６の処理において、入賞口の閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ２６０６：Ｎｏ）、エンディング期間の開始タイミングであるか判別する（Ｓ２６０８）。エンディング期間の開始タイミングは、大当たり遊技における最終ラウンド（大当たりＡの場合であれば２ラウンド目）が終了して開閉扉６５ｆが閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（本実施形態では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングであると判別する。エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２６０８：Ｙｅｓ）、エンディングの開始を示すエンディングコマンドを設定して（Ｓ２６０９）、本処理を終了する。

【６２９１】

一方、Ｓ２６０８の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ２６０８：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるか否かを判別する（Ｓ２６１０）。なお、大当たりの終了タイミングとは、具体的には、設定したエンディング演出の終了タイミングである。Ｓ２６１０の処理において、大当たりの終了タイミング（エンディング演出の終了タイミング）であると判別した場合は（Ｓ２６１０：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理を実行し（Ｓ２６１１）、本処理を終了する。一方、エンディング期間の終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２６１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６２９２】

次に、図６５８を参照して、大当たり制御処理（図６５６のＳ２４０４参照）内の一処理である大当たり終了処理（Ｓ２６１１）の詳細について説明する。図６５８は、大当たり終了処理（Ｓ２６１１）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ２６１１）では、確変リミット回数や、時短リミット回数を設定したり、既に設定されている確変リミット回数や時短リミット回数の値を更新（減算）するための処理や、実行中の大当たり種別や、各リミット回数の状況に応じて、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定するための処理が実行される。

【６２９３】

大当たり終了処理（Ｓ２６１１）が実行されると、まず、確変リミット更新処理を実行する（Ｓ２８０１）。確変リミット更新処理（Ｓ２８０１）では、当選した大当たり種別に基づいて、特別図柄の高確率状態を設定するための処理と、連続して特別図柄の高確率状態を設定可能な上限値を確変リミット回数カウンタ２０３ｈにセットしたり、設定済の確変リミット回数を更新（減算）したりするための処理とが実行される。

【６２９４】

ここで、図６５９を参照して、大当たり終了処理（図６５８のＳ２６１１参照）内の一処理である確変リミット更新処理（Ｓ２８０１）の詳細について説明する。図６５９は、確変リミット更新処理（Ｓ２８０１）の内容を示したフローチャートである。この確変リミット更新処理（Ｓ２８０１）では、まず、今回実行されている大当たりの種別の読み出しを実行する（Ｓ２９０１）。そして、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が、０よ

り大きい値であるか判別する（Ｓ２９０３）。確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ２９０３：Ｎｏ）、連続して特別図柄の高確率状態を設定できる上限値である確変リミットが設定されていない状態であるため、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値に４０を設定し（Ｓ２９０４）、確変フラグ２０３ｇをオンに設定し（Ｓ２９０５）、本処理を終了する。

【６２９５】

一方、Ｓ２９０３の処理において、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値である、即ち、特別図柄の高確率状態において大当たり当選した状態であると判別した場合には（Ｓ２９０３：Ｙｅｓ）、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値を１減算（更新）し（Ｓ２９０６）、次に、減算後の確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が０であるか判別する（Ｓ２９０７）。確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２９０７：Ｎｏ）、特別図柄の高確率状態を連続して設定可能な状態であるため、上述したＳ２９０５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２９０７の処理において、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ２９０７：Ｙｅｓ）、連続して特別図柄の高確率状態を設定できる上限値に到達したため、確変リミット到達フラグ２０３ｕをオンに設定する（Ｓ２９０８）。そして、本処理を終了する。

【６２９６】

なお、図６５９に示した通り、本第１実施形態では、特別図柄の大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別の全てに対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される内容を規定しているため、大当たり種別に基づいて特別図柄の低確率状態を設定するための処理が実行されないように構成しているが、例えば、本第１実施形態の変形例として、大当たり種別の中に、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）が設定される大当たり種別を有している場合は、実行中の大当たり種別に基づいて特別図柄の低確率状態を設定するための処理（Ｓ２９０２，Ｓ２９１０，Ｓ２９１１）が実行される。

【６２９７】

Ｓ２９０２の処理では、Ｓ２９０１の処理において読み出した今回実行されている大当たり種別が、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態（第１確変状態、或いは、第２確変状態）が設定される大当たり種別であるかを判別する（Ｓ２９０２）。

【６２９８】

Ｓ２９０２の処理において、今回実行されている大当たり種別が、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態（第１確変状態、或いは、第２確変状態）が設定される大当たり種別であると判別した場合には（Ｓ２９０２：Ｙｅｓ）、上述したＳ２９０３の処理へ移行する。

【６２９９】

一方、Ｓ２９０２の処理において、今回実行されている大当たり種別が、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される大当たり種別ではない（特別図柄の低確率状態が設定される大当たり種別である）と判別した場合には（Ｓ２９０２：Ｎｏ）、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ２９１０）。確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ２９１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２９１０の処理において、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２９１０：Ｙｅｓ）、特別図柄の高確率状態にて大当たり当選し、大当たり遊技終了後に低確率状態が設定される場合であるため、特別図柄の高確率状態が連続して設定された回数を計測するための確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値を０にクリアし（Ｓ２９１１）、本処理を終了する。

【６３００】

なお、本実施形態では、確変リミットに到達するまでの回数（確変リミット回数カウンタ２０３ｈに初期セットされる値）を４０回に設定したが、これに限ることなく、２０回

や、３０回など複数種類設けてもよい。このように構成する場合には、当選した大当たり種別などに基づいて、確変リミットに到達するまでの回数（確変リミット回数カウンタ２０３ｈに初期セットされる値）を決定するとよい。このように構成することで、遊技者は、どのタイミングで確変リミットに到達するかを遊技者に予測させ難くすることができるので、遊技の興趣を向上することができる。

【６３０１】

図６５８に戻り説明を続ける。確変リミット更新処理（Ｓ２８０１）を実行した後、次に、時短リミット更新処理（Ｓ２８０２）を実行する。時短リミット更新処理（Ｓ２８０２）の詳細な説明については、図６６０を参照して後述するが、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を時短リミット回数カウンタ２０３ｉにセットしたり、設定済の時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値を更新（減算）したりするための処理を実行する。

【６３０２】

ここで、図６６０を参照して、大当たり終了処理（図６５８のＳ２６１１参照）内の一処理である時短リミット更新処理（Ｓ２８０２）の詳細について説明する。図６６０は、時短リミット更新処理（Ｓ２８０２）の内容を示したフローチャートである。この時短リミット更新処理（Ｓ２８０２）では、当選した大当たり種別に基づいて、普通図柄の高確率状態を設定するための処理と、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を設定したり、設定済の上限値に対する残回数数を更新するための処理とが実行される。

【６３０３】

時短リミット更新処理（Ｓ２８０２）では、まず、実行中の特別図柄の大当たり種別の読み出しを実行する（Ｓ３００１）。次に、Ｓ３００１の処理において読み出した実行されている大当たり種別が、大当たり終了後に、普通図柄の高確率状態（第１確変状態、時短状態）が設定される大当たり種別であるか判別する（Ｓ３００２）。大当たり終了後に、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別であると判別した場合には（Ｓ３００２：Ｙｅｓ）、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ３００３）。時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０より大きい値ではない、即ち、大当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態であると判別した場合には（Ｓ３００３：Ｎｏ）、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な値が設定されていないため、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に１０を設定し（Ｓ３００４）、時短フラグ２０３ｆをオンに設定する（Ｓ３００５）。そして、本処理を終了する。

【６３０４】

一方、Ｓ３００３の処理において、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値を１減算し（Ｓ３００７）、次に、減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０であるか否かを判別する（Ｓ３００８）。減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０であると判別した場合には（Ｓ３００８：Ｙｅｓ）、連続して普通図柄の高確率状態が設定できる上限値に達したため、時短リミット到達フラグ２０３ｖをオンに設定し（Ｓ３００９）、本処理を終了する。一方、Ｓ３００８の処理において、減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３００８：Ｎｏ）、上述したＳ３００５の処理を実行し、本処理を終了する。

【６３０５】

一方、Ｓ３００２の処理において、今回実行されている大当たり種別が、大当たり遊技の終了後に、普通図柄の高確率状態が設定される大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３００２：Ｎｏ）、次に、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０より大きい値（１以上の値）であるか判別する（Ｓ３０１１）。Ｓ３０１１の処理において、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３０１１：Ｙｅｓ）、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値を０にクリアし（Ｓ３０１２）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０１１の処理において、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの

値が０より大きい値ではない（０である）と判別した場合には（Ｓ３０１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６３０６】

なお、本実施形態では、時短リミット回数として１０回が設定されるよう構成したが、これに限ることなく、２０回や３０回など、複数の設定回数の中から決定するよう構成してもよい。

【６３０７】

図６５８に戻り説明を続ける。時短リミット更新処理（Ｓ２８０２）を実行した後、次に、今回実行されている大当たり種別に基づいて、大当たり終了後に設定される遊技状態を示す情報を、遊技状態格納エリア２０３ｋに格納する（Ｓ２８０３）。そして、時短付与テーブル２０２ｅ（図６１７参照）から、実行中の大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｔのデータと、確変リミット到達フラグ２０３ｕと時短リミット到達フラグ２０３ｖの状態とに基づいて、対応する時短回数の読み出しを実行する（Ｓ２８０４）。

【６３０８】

次に、Ｓ２８０４の処理において時短付与テーブル２０２ｅ（図６１７参照）から読み出した時短回数を時短中カウンタ２０３ｍのカウンタ値に設定し（Ｓ２８０５）、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定する（Ｓ２８０６）。そして、大当たり遊技終了後の遊技状態と、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値と時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値と、に対応する状態コマンドを設定する（Ｓ２８０７）。

【６３０９】

そして、実行中の大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｔのデータと、確変リミット到達フラグ２０３ｕと時短リミット到達フラグ２０３ｖとの状態と、に対応する変動パターンシナリオを、変動パターンシナリオテーブル２０２ｆを参照して決定し（Ｓ２８０８）、Ｓ２８０８の処理で決定したシナリオを示すデータを変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｗに格納する（Ｓ２８０９）。

【６３１０】

次に、Ｓ２８１０の処理において、格納したデータは特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５を含むシナリオのデータであるか判別する（Ｓ２８１０）。格納したデータは特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５を含むシナリオのデータであると判別した場合には（Ｓ２８１０：Ｙｅｓ）、特殊状態フラグ２０３ｘをオンに設定し（Ｓ２８１１）、Ｓ２８１２の処理に移行する。

【６３１１】

一方、Ｓ２８１０の処理において、格納したデータは特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５を含むシナリオのデータではないと判別した場合には（Ｓ２８１０：Ｎｏ）、Ｓ２８１１の処理をスキップし、Ｓ２８１２の処理に移行する。Ｓ２８１２の処理では、大当たりの終了を設定し（Ｓ２８１２）、本処理を終了する。

【６３１２】

次に、図６６１のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり制御処理（Ｓ２５０５）を説明する。図６６１は、この小当たり制御処理（Ｓ２５０５）を示すフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ２５０５）は、メイン処理（図６５５参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出を実行するための情報（コマンド）の設定や、第２可変入賞装置６５０を開放又は閉鎖するための処理である。

【６３１３】

小当たり制御処理（Ｓ２５０５）では、まず、小当たり開始のタイミングであるかどうか判別する（Ｓ３１０１）。小当たり開始のタイミングである場合には（Ｓ３１０１：Ｙｅｓ）、小当たりオープニングコマンドを設定し（Ｓ３１０２）、本処理を終了する。一方、小当たり開始のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ３１０１：Ｎｏ）、小当たり中であるかどうか判別する（Ｓ３１０３）。小当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ３１０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６３１４】
一方、小当たり中であると判別した場合には（Ｓ３１０３：Ｙｅｓ）、第２可変入賞装置６５０の開放動作のタイミングであるかどうか判別する（Ｓ３１０４）。開放動作のタイミングであると判別した場合には（Ｓ３１０４：Ｙｅｓ）、開放ソレノイドのオンを設定し（Ｓ３１０５）、本処理を終了する。一方、第２可変入賞装置６５０の開放動作のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ３１０４：Ｎｏ）、小当たり終了のタイミングであるかどうか判別する（Ｓ３１０６）。小当たり終了のタイミングであると判別した場合には（Ｓ３１０６：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ３１０７）、本処理を終了する。一方、小当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ３１０６：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【６３１５】
＜第１実施形態における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞
次に、図６６２から図６７６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【６３１６】
まず、図６６２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図６６２は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【６３１７】
立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１６の電源断処理（図６６３参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図６６３を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図６６３のＳ４１１３参照）、Ｓ４１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【６３１８】
電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ４００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ４００３）。

【６３１９】
ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ４００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。

【６３２０】
なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によ

ってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。

【６３２１】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ４００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【６３２２】

Ｓ４００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ４００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【６３２３】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ４００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ４００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ４００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ４００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【６３２４】

Ｓ４００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ４００８）。電源断フラグはＳ４１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図６６３のＳ４１１６参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ４１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ４００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ４０１０）、次いで、割込み許可を設定して（Ｓ４０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【６３２５】

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

、処理をＳ４０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ４０１０）。
【６３２６】
なお、Ｓ４００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至った場合には、Ｓ４００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。
【６３２７】
次に、図６６３を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図６６３は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ４１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１０の処理を行わずにＳ４１１１の処理へ移行する。Ｓ４１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ４１１０が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４１１１のコマンド判定処理やＳ４１１２の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１１１の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。
【６３２８】
Ｓ４１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ４１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ４１０３～Ｓ４１１３の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信するコマンド出力処理を実行する（Ｓ４１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ４１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ４１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ４１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ４１０５の処理へ移行する。
【６３２９】
Ｓ４１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ４１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。
【６３３０】
その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ４１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。
【６３３１】
枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ４１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ４１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設

定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【６３３２】

Ｓ４１０９の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｓ４１１０）。この後、Ｓ４１１１の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理（Ｓ４１１０）については、図６７６を参照し後述するが、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ４１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ４１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【６３３３】

Ｓ４１１０の処理後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ４１１１）が実行され、Ｓ４１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ４１１１）の詳細については、図６６４を参照して後述する。

【６３３４】

Ｓ４１１２の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図６７３を参照して後述する。

【６３３５】

Ｓ４１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ４１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ４１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ４１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ４１１７）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【６３３６】

一方、Ｓ４１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ４１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４１１４：Ｎｏ）、Ｓ４１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【６３３７】

次に、図６６４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１１）について説明する。図６６４は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１１）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６６３参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ４１１１）の詳細を説明する。

【６３３８】
コマンド判定処理（Ｓ４１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域２２３ａから、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０１）。主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、受信した変動パターンコマンドから読み出した特図種別に対応する変動開始フラグ（特図１変動開始フラグ２２３ｅ、特図２変動開始フラグ２２３ｆ）をオンに設定し（Ｓ４２０２）、受信したコマンドから変動パターンを抽出し（Ｓ４２０３）、本処理を終了する。
【６３３９】
一方、Ｓ４２０１の処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、次に、特図１停止種別コマンド、または特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０４）。特図１停止種別コマンド、または特図２停止種別コマンドのいずれかを受信したと判別した場合は（Ｓ４２０４：Ｙｅｓ）、受信した停止種別コマンドから読み出した特図種別に対応する停止種別選択フラグ（特図１停止種別選択フラグ２２３ｇ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｉ）をオンに設定し（Ｓ４２０５）、受信したコマンドから停止種別を抽出し（Ｓ４２０６）、本処理を終了する。
【６３４０】
一方、Ｓ４２０４の処理において、特図１停止種別コマンド、或いは、特図２停止種別コマンドも受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０４：Ｎｏ）、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０７）。保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０７：Ｙｅｓ）、受信したコマンドから保留球数を抽出し、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納し（Ｓ４２０８）、本処理を終了する。
【６３４１】
一方、Ｓ４２０７の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０７：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０９）。Ｓ４２０９の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞コマンドの情報を対応する入賞情報格納エリア２２３ｂに設定し（Ｓ４２１０）、本処理を終了する。
【６３４２】
Ｓ４２０９の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２１１）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理を実行し（Ｓ４２１２）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（Ｓ４２１２）の詳細については、図６６５を参照して後述するが、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに基づいてパチンコ機１０の遊技状態（通常状態、時短状態、第１確変状態、第２確変状態）と、当たり遊技状態（大当たり中、小当たり中）を従遊技状態格納エリア２２３ｊに設定する処理と、リミット関連コマンドを受信した場合に、リミット回数の更新を設定するための処理と、を実行する。
【６３４３】
次に、Ｓ４２１１の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、時短関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１３）。時短関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）、時短関連処理（Ｓ４２１４）を実行し、本処理を終了する。時短関連処理（Ｓ４２１４）の詳細な説明については、図６６９を参照して、後述する。
【６３４４】
一方、Ｓ４２１３の処理において、時短関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１３：Ｎｏ）当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１５）、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｙｅｓ）、当たり関連処理

を実行し（Ｓ４２１６）、本処理を終了する。当たり関連処理（Ｓ４２１６）の詳細については、図６７０を参照して後述するが、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものである。

【６３４５】

Ｓ４２１５の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１５：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ４２１７）、本処理を終了する。Ｓ４２１７の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。

【６３４６】

以上、本実施形態の音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（図６４のＳ４１１１）について説明をしたが、コマンド判定処理（Ｓ４１１１）において、各種コマンドに対する受信の有無を判別する順序について、本実施形態に示した順序以外の順序を用いても良く、例えば、状態コマンドを受信したか否かを判別する処理を、特図１変動パターンコマンド、特図２変動パターンコマンドの何れかを受信したか否かを判別する処理よりも先に実行するよう判別順序を規定しても良い。

【６３４７】

このように構成することで、変動パターンコマンドと状態コマンドとが同時に主制御装置１１０から出力される場合、即ち、主制御装置１１０の第１特別図柄変動開始処理（図６３３のＳ２０３参照）の中で、第１特別図柄変動パターン選択処理（図６３６のＳ３０７参照）を実行し、特図１変動パターンコマンドを設定し、その後に遊技状態が可変したことを示す状態コマンドを設定した場合であっても、音声ランプ制御装置１１３側で現在設定されている遊技状態を特図１変動パターンコマンドよりも先に判定することができる。

【６３４８】

よって、例えば、第１確変状態が設定されている状態で特図１の大当たりに当選し、その大当たり変動中に第２確変状態が設定される場合において、音声ランプ制御装置１１３側では、第２確変状態が設定されたと判別した状態で大当たり変動となる変動パターンコマンドに対応する変動演出を、容易に設定することができる。

【６３４９】

また、音声ランプ制御装置１１３側にて主制御装置１１０から出力された各種コマンドの受信順序を規定するように構成することで、主制御装置１１０側にて各種コマンドの出力順序を規定する必要性を低減することが可能となる。よって、主制御装置１１０の制御負荷を軽減させることができる。

【６３５０】

次に、図６６５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド処理（Ｓ４２１２）について説明をする。図６６５は、状態コマンド処理（Ｓ４２１２）を示したフローチャートである。この状態コマンド処理（Ｓ４２１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６６４のＳ４１１１参照）の中で実行されるものであり、受信した遊技状態コマンドやリミット関連コマンドに基づいて、遊技状態やリミット関連の遊技状態を更新する処理と、更新した遊技状態に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示する演出態様を決定するための処理を実行する。

【６３５１】

状態コマンド処理（Ｓ４２１２）では、まず、主制御装置１１０より遊技状態コマンドを受信したか判別する（Ｓ４３０１）。Ｓ４３０１の処理において、遊技状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、遊技状態更新処理を実行し（Ｓ４３０２）、後述するＳ４３０３の処理に移行する。一方、Ｓ４３０１の処理において、主

制御装置１１０より遊技状態コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、後述するＳ４３０３の処理に移行する。

【６３５２】

ここで、図６６６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド処理（Ｓ４２１２）内の一処理である遊技状態更新処理（Ｓ４３０２）について説明をする。図６６６は、遊技状態更新処理（Ｓ４３０２）の内容を示したフローチャートである。

【６３５３】

遊技状態更新処理（Ｓ４３０２）では、まず、受信した遊技状態コマンドから、現在の遊技状態を示す情報を抽出し、現在の遊技状態を示すための情報を従遊技状態格納エリア２２３ｊに格納する（Ｓ４４０１）。次に、受信した遊技状態コマンドが、遊技状態が通常状態へ移行することを示すコマンドであるか判別する（Ｓ４４０２）。

【６３５４】

Ｓ４４０２の処理において、受信した遊技状態コマンドが、通常状態への移行を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ４４０２：Ｙｅｓ）、残確変回数カウンタ２２３ｍと残時短回数カウンタ２２３ｎの値を０にセットし（Ｓ４４０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０２の処理において、受信した遊技状態コマンドが、遊技状態が通常状態への移行することを示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４４０２：Ｎｏ）、遊技状態が第２確変状態への移行することを示すコマンドであるか判別する（Ｓ４４０４）。

【６３５５】

Ｓ４４０４の処理において、受信したコマンドが、遊技状態が第２確変状態へと移行することを示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、残時短回数カウンタ２２３ｎの値を０にセットし（Ｓ４４０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０４の処理において、受信したコマンドが、遊技状態が第２確変状態への移行することを示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、次に、受信したコマンドが、遊技状態が時短状態へ移行することを示すコマンドであるか判別する（Ｓ４４０６）。

【６３５６】

Ｓ４４０６の処理において、受信したコマンドが、遊技状態が時短状態へ移行することを示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ４４０６：Ｙｅｓ）、残確変回数カウンタ２２３ｍの値を０にセットし（Ｓ４４０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０６の処理において、受信したコマンドが、遊技状態が時短状態へ移行することを示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４４０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６３５７】

図６６５に戻り説明を続ける。Ｓ４３０１の処理、或いは、Ｓ４３０２の処理を実行した後、次に、リミット関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４３０３）。Ｓ４３０３の処理において、リミット関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３０３：Ｙｅｓ）、リミット情報更新処理（Ｓ４３０４）を実行し、後述するＳ４３０５の処理に移行する。一方、Ｓ４３０３の処理において、リミット関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３０３：Ｎｏ）、後述するＳ４３０５の処理に移行する。

【６３５８】

ここで、図６６７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド処理（Ｓ４２１２）内の一処理であるリミット情報更新処理（Ｓ４３０４）について説明をする。図６６７は、リミット情報更新処理（Ｓ４３０４）の内容を示したフローチャートである。リミット情報更新処理（Ｓ４３０４）では、主制御装置１１０より受信したコマンドに基づいて、確変リミットと時短リミットに関する情報を更新し、表示制御装置１１４に対し、コマンドを設定する処理を実行する。

【６３５９】

リミット情報更新処理（Ｓ４３０４）では、まず、確変回数設定コマンドを受信したか判別する（Ｓ４５０１）。確変残回数設定コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４

５０１：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに基づいて、確変残回数の算出を実行する（Ｓ４５０２）。そして、Ｓ４５０２の処理において、算出した確変残回数の値を、残確変回数カウンタ２２３ｍの値にセットし（Ｓ４５０３）、Ｓ４５０４の処理に移行する。一方、Ｓ４５０１の処理において、確変回数設定コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４５０１：Ｎｏ）、Ｓ４５０２～Ｓ４５０３の処理をスキップし、Ｓ４５０４の処理に移行する。

【６３６０】

Ｓ４５０４の処理では、時短回数設定コマンドを受信したか判別する（Ｓ４５０４）。時短回数設定コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４５０４：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに基づいて、時短残回数を算出する（Ｓ４５０５）。次に、Ｓ４５０５の処理において算出した時短残回数の値を、残時短回数カウンタ２２３ｎの値にセットし（Ｓ４５０６）、処理をＳ４５０７へと移行する。一方、Ｓ４５０４の処理において、時短回数設定コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４５０４：Ｎｏ）、Ｓ４５０５～Ｓ４５０６の処理をスキップし、Ｓ４５０７の処理に移行する。

【６３６１】

Ｓ４５０７の処理では、確変リミット回数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４５０７）。Ｓ４５０７の処理において、確変リミット回数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４５０７：Ｙｅｓ）、確変リミット回数の更新タイミングであるため、残確変回数カウンタ２２３ｍの値を１減算し（Ｓ４５０８）、Ｓ４５０９の処理に移行する。一方、Ｓ４５０７の処理において、確変リミット回数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４５０７：Ｎｏ）、Ｓ４５０８の処理をスキップし、Ｓ４５０９の処理に移行する。

【６３６２】

Ｓ４５０９の処理では、時短リミット回数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４５０９）。時短リミット回数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４５０９：Ｙｅｓ）、残時短回数カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ４５１０）、Ｓ４５１１の処理に移行する。一方、Ｓ４５０９の処理において、時短リミット回数コマンドを受信していないと判別すると（Ｓ４５０９：Ｎｏ）、Ｓ４５１０の処理をスキップし、Ｓ４５１１の処理に移行する。

【６３６３】

Ｓ４５１１の処理では、確変リミット到達コマンドを受信したか判別する（Ｓ４５１１）。Ｓ４５１１の処理において、確変リミット到達コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４５１１：Ｙｅｓ）、確変リミット回数に到達した状態であるため、確変リミットフラグ２２３ｏをオンに設定し（Ｓ４５１２）、残確変回数カウンタ２２３ｍの値を０にリセットし（Ｓ４５１３）、Ｓ４５１４の処理に移行する。一方、Ｓ４５１１の処理において、確変リミット到達コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４５１１：Ｎｏ）、Ｓ４５１２～Ｓ４５１３の処理をスキップし、Ｓ４５１４の処理に移行する。

【６３６４】

Ｓ４５１４の処理では、時短リミット到達コマンドを受信したか判別する（Ｓ４５１４）。時短リミット到達コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４５１４：Ｙｅｓ）、時短リミット回数に到達した状態であるため、時短リミットフラグ２２３ｐをオンに設定し（Ｓ４５１５）、残時短回数カウンタ２２３ｎの値を０にリセットし（Ｓ４５１６）、Ｓ４５１７の処理に移行する。一方、Ｓ４５１４の処理において、時短リミット到達コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４５１４：Ｎｏ）、Ｓ４５１５～Ｓ４５１６の処理をスキップし、Ｓ４５１７の処理に移行する。Ｓ４５１７の処理では、Ｓ４５０１～Ｓ４５１６の処理において実行した各更新情報に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４５１７）、本処理を終了する。

【６３６５】

図６６５に戻り説明を続ける。Ｓ４３０３の処理において、リミット関連コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４３０３：Ｎｏ）、或いは、リミット情報更新処理（Ｓ

４３０４）を実行すると、次に、演出モード設定処理（Ｓ４３０５）の処理を実行する。演出モード設定処理（Ｓ４３０５）の詳細な説明については、図６６８を参照して後述する。そして、次に、その他受信した状態コマンドの情報に対応する処理を実行し（Ｓ４３０６）、本処理を終了する。

【６３６６】

次に、図６６８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド処理（Ｓ４２１２）内の一処理である演出モード設定処理（Ｓ４３０５）について説明をする。図６６８は、演出モード設定処理（Ｓ４３０５）の詳細な内容を示したフローチャートである。演出モード設定処理（Ｓ４３０５）では、各残回数カウンタ（残確変回数カウンタ２２３ｍ、残時短回数カウンタ２２３ｎ）と各リミットフラグ（確変リミットフラグ２２３ｏ、時短リミットフラグ２２３ｐ）の設定状況と、現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示される演出モードを異ならせて設定する処理を実行する。

【６３６７】

演出モード設定処理（Ｓ４３０５）では、まず、確変リミットフラグ２２３ｏと時短リミットフラグ２２３ｐとが何れもオンであるか判別する（Ｓ４６０１）。確変リミットフラグ２２３ｏと時短リミットフラグ２２３ｐとが何れもオンであると判別した場合には（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、確変リミット回数と時短リミット回数に同時に到達した場合であるため、演出モード格納エリア２２３ｋにＳＰＥＣＩＡＬモードを示すデータを格納し（Ｓ４６０２）、Ｓ４６０５の処理に移行する。

【６３６８】

一方、Ｓ４６０１の処理において、確変リミットフラグ２２３ｏと時短リミットフラグ２２３ｐとが何れもオンではないと判別した場合には（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、各残回数カウンタ（残確変回数カウンタ２２３ｍ、残時短回数カウンタ２２３ｎ）と各リミットフラグ（確変リミットフラグ２２３ｏ、時短リミットフラグ２２３ｐ）の設定状況と、現在の遊技状態とに基づいて、演出モード選択テーブル２２２ｂ（図６２２参照）を参照して、実行する演出モードを決定する（Ｓ４６０３）。次に、Ｓ４６０３の処理において決定した演出モードを演出モード格納エリア２２３ｋに格納し（Ｓ４６０４）、後述するＳ４６０５の処理に移行する。

【６３６９】

Ｓ４６０２、或いは、Ｓ４６０４を実行すると、次に、Ｓ４６０２、或いは、Ｓ４６０４の処理において演出モード格納エリア２２３ｋに格納した演出モードに対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０５）、本処理を終了する。

【６３７０】

ここで設定した表示用コマンドは、メイン処理（図６６３参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において、表示制御装置１１４に対し送信され、表示制御装置１１４はこのコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて、各種演出モードの表示が実行される。

【６３７１】

次に、図６６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される時短関連処理（Ｓ４２１４）について説明をする。図６６９は、時短関連処理（Ｓ４２１４）を示したフローチャートである。この時短関連処理（Ｓ４２１４）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６６４のＳ４１１１参照）の中で実行されるものであり、主制御装置１１０より時短関連のコマンドを受信した場合に、時短遊技状態の進行状況に基づいて、第３図柄表示装置８１において表示される時短遊技状態の演出（ＥＸＴＲＡモード）の更新を実行するための処理である。

【６３７２】

時短関連処理（Ｓ４２１４）が実行されると、まず、演出モード格納エリア２２３ｋに格納されている演出モードの情報の読み出しを実行する（Ｓ４７０１）。次に、Ｓ４７０１の処理において、読み出した演出モードは、ＥＸＴＲＡモードであるか判別する（Ｓ４

７０２）。読み出した演出モードが、ＥＸＴＲＡモードであると判別した場合には（Ｓ４７０２：Ｙｅｓ）、受信した情報に基づいて、時短カウンタ２２３ｕの値を更新する（Ｓ４７０３）。

【６３７３】

次に、Ｓ４７０３の処理において更新した時短カウンタ２２３ｕの値が１０であるか、即ち、時短状態における残変動回数が１０回の状態であるかを判別する（Ｓ４７０４）。更新した時短カウンタ２２３ｕの値が１０ではない場合は（Ｓ４７０４：Ｎｏ）、時短カウンタ２２３ｕの値に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０５）、そのまま本処理を終了する。ここで設定した表示用コマンドは、メイン処理（図６６３参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において、表示制御装置１１４に対し送信され、表示制御装置１１４はこのコマンドを受信すると、図６０１（ａ）に示した第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの表示領域Ｄｍ６に表示されている時短遊技状態の残変動回数（ＥＸＴＲＡモードの残変動回数）を更新して表示する。

【６３７４】

一方、Ｓ４７０４の処理において、Ｓ４７０３の処理において更新した時短カウンタ２２３ｕの値が１０であると判別した場合には（Ｓ４７０４：Ｙｅｓ）、ＥＸＴＲＡモード終了を促す演出態様を設定し（Ｓ４７０６）、本処理を終了する。Ｓ４７０２の処理において、Ｓ４７０１の処理において読み出した演出モードがＥＸＴＲＡモードではない（即ち、ＥＸＴＲＡモード以外の演出モードである）と判別した場合には（Ｓ４７０２：Ｎｏ）、Ｓ４７０３～Ｓ４７０６の処理をスキップし、本処理を終了する。

【６３７５】

次に、図６７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６６４参照）内の一処理である当たり関連処理（Ｓ４２１６）について説明する。図６７０は、当たり関連処理（Ｓ４２１６）の内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ４２１６）では、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たり又は小当たりに当選した場合に主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【６３７６】

加えて、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）中に獲得した賞球の数を示すための賞球数コマンドを受信した場合に、その賞球数コマンドが示す賞球数を累積し、累積結果に基づいた表示用賞球数コマンドを設定する処理が実行される。

【６３７７】

当たり関連処理（Ｓ４２１６）では、まず、主制御装置１１０より受信したコマンドが、大当たり関連コマンドであるかを判別する（Ｓ４８０１）。受信したコマンドが大当たり関連コマンドであると判別した場合には（Ｓ４８０１：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４８０２）、その後、本処理を終了する。

【６３７８】

ここで、図６７１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理（図６７０のＳ４２１６）内の一処理である大当たり関連処理（Ｓ４８０２）について説明する。図６７１は、大当たり関連処理（Ｓ４８０２）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【６３７９】

大当たり関連処理（Ｓ４８０２）では、まず、当たり関連処理（図６７０参照）により、受信した当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ４９０１）。受信したコマンドが大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ４９０

１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する。（Ｓ４９０２）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６６３参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。

【６３８０】

Ｓ４９０２の処理を実行すると、次に、演出モード格納エリア２２３ｋから現在の演出モードの読み出しを実行する（Ｓ４９０３）。そして、Ｓ４９０３の処理において、読み出した演出モードは、通常モード、或いは、時短モードであるか判別する（Ｓ４９０４）。読み出した演出モードが、通常モード、或いは、時短モードであると判別した場合には（Ｓ４９０４：Ｙｅｓ）、今回当選した大当たり種別に対応するＲＵＳＨ獲得チャレンジの演出態様を決定する（Ｓ４９０５）。そして、Ｓ４９０５の処理において決定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４９０６）、本処理を終了する。

【６３８１】

一方、Ｓ４９０４の処理において、Ｓ４９０３の処理において読み出した演出モードが、通常モード、時短モードの何れでもない演出モードであると判別した場合には（Ｓ４９０４：Ｎｏ）、今回当選した大当たり種別に対応する演出態様を決定し（Ｓ４９０７）、本処理を終了する。

【６３８２】

一方、Ｓ４９０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４９０８）。ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４９０８：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４９０９）、その後、本処理を終了する。なお、本実施形態では主制御装置１１０からラウンド数コマンドとしてラウンド数を示す情報を送信しているため、受信したラウンド数コマンドに基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定しているが、例えば、主制御装置１１０から送信するコマンドデータの容量を軽減するために、主制御装置１１０から新たなラウンドが開始されたことを示すための情報をラウンド更新コマンドとして送信する構成する場合は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にラウンド更新コマンドを受信した場合に、受信したラウンド更新コマンドの数を蓄積するラウンド数蓄積カウンタを設け、そのラウンド数蓄積カウンタの値に基づいて音声ランプ制御装置１１３側で現在のラウンド数を算出し、表示用ラウンド数コマンドを設定するように構成しても良い。

【６３８３】

一方、Ｓ４９０８の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９０８：Ｎｏ）、次いで、エンディングコマンドを受信したか否か判別する（Ｓ４９１０）。エンディングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４９１０の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４９１０：Ｙｅｓ）、Ｓ４９１１の処理へ移行する。

【６３８４】

Ｓ４９１１の処理では、従遊技状態格納エリア２２３ｊに格納されている情報と、実行中の大当たり種別とに基づいて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測し（Ｓ４９１１）、Ｓ４９１１の処理において予測した遊技状態に対応する演出態様を決定し（Ｓ４９１２）、決定した演出態様を含む表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４９１３）、本処理を終了する。

【６３８５】

図６７０に戻り、説明を続ける。Ｓ４８０１の処理において、受信したコマンドが大当たり関連コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４８０１：Ｎｏ）、受信したコマンドが、小当たり関連コマンドであるか否かを判別する（Ｓ４８０３）。受信したコマンドが

小当たり関連コマンドであると判別した場合には（Ｓ４８０３：Ｙｅｓ）、小当たり関連処理（Ｓ４８０４）を実行し、その後、本処理を終了する。

【６３８６】

ここで、図６７２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理（図６７０のＳ４２１６）内の一処理である小当たり関連処理（Ｓ４８０４）について説明する。図６７２は、小当たり関連処理（Ｓ４８０４）の内容を示したフローチャートである。小当たり関連処理では、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、小当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【６３８７】

小当たり関連処理（Ｓ４８０４）では、まず、当たり関連処理（図６７０のＳ４２１６）により受信した当たり関連のコマンドが、小当たり開始コマンドであるか否かを判別する（Ｓ５００１）。Ｓ５００１の処理において、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ５００２）、その後、本処理を終了する。

【６３８８】

一方、Ｓ５００１の処理において、受信したコマンドが小当たり開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ５００１：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したか判別する（Ｓ５００３）。受信したコマンドが、エンディングコマンドではないと判別した場合には（Ｓ５００３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、受信したコマンドがエンディングコマンドであると判別した場合には（Ｓ５００３：Ｙｅｓ）、演出モード格納エリア２２３ｋから現在の演出モードの読み出しを実行する（Ｓ５００４）。

【６３８９】

次に、Ｓ５００４の処理において読み出した演出モードがリベンジモードであるか判別する（Ｓ５００５）。現在の演出モードがリベンジモードであると判別した場合には（Ｓ５００５：Ｙｅｓ）、小当たり回数カウンタ２２３ｔの値を１加算し（Ｓ５００６）、次に、残確変回数カウンタ２２３ｍの値の読み出しを実行する（Ｓ５００７）。そして、Ｓ５００６の処理において加算した小当たり回数カウンタ２２３ｔと、Ｓ５００７の処理において読み出した残確変回数カウンタ２２３ｍの値とに基づいて、チャレンジモード移行テーブル２２２ｄ（図６２４（ｂ）参照）を参照してチャレンジモード移行の有無を決定する（Ｓ５００８）。

【６３９０】

次に、チャレンジモードへの移行が決定したか否か判別する（Ｓ５００９）。チャレンジモードへの移行が決定したと判別した場合には（Ｓ５００９：Ｙｅｓ）、演出モード格納エリア２２３ｋにチャレンジモードを格納し（Ｓ５０１０）、チャレンジモード移行に対応する演出態様を含む表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５０１１）、本処理を終了する。

【６３９１】

一方、Ｓ５００５の処理において、読み出した演出モードがリベンジモードではないと判別した場合（Ｓ５００５：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５００９の処理において、チャレンジモードに移行しないことを決定したと判別した場合には（Ｓ５００９：Ｎｏ）、対応する演出態様を含む表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５０１２）、本処理を終了する。

【６３９２】

図６７０に戻り、説明を続ける。Ｓ４８０３の処理において、受信したコマンドが小当たり関連コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４８０３：Ｎｏ）、次いで、賞球コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４８０５）。受信したコマンドが賞球コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４８０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、受信したコマンドが、賞球コマンドであると判別した場合には（Ｓ４８０５：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに対応する値を賞球数カウンタ（図示せず）の値に加算し（Ｓ４８０６）、

加算した後の賞球数カウンタの値に対応した表示用賞球数コマンドを設定し（Ｓ４８０７）、その後、本処理を終了する。

【６３９３】

なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態のパチンコ機１０では、状態コマンド処理（図６６５のＳ４２１２参照）において、通常状態、或いは、第１確変状態が設定されるまでの期間（有利継続期間）中に受信した賞球数コマンドに対応する賞球数を賞球数カウンタにて累積するように構成している。そして、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）中や第２確変状態中に、賞球数カウンタの累積値に応じた賞球数が表示されるように構成している。

【６３９４】

このように構成することで、第２確変状態が設定されてから、再度通常状態（第１確変状態）が設定されるまでの期間（有利継続期間）中に獲得した球数の累計を遊技者に分かり易く報知することができる。

【６３９５】

本実施形態では、有利継続期間中に獲得した賞球数の累計値を有利継続期間中に表示するように構成しているが、有利継続期間中に獲得した賞球数を遊技者に報知可能な構成であれば良く、例えば、有利継続期間中のうち、大当たり遊技で獲得した賞球数と、小当たり遊技で獲得した賞球数とを区分けして表示するように構成しても良い。この場合、賞球コマンドを受信した時点の当たり遊技状態（大当たり中、小当たり中）を従遊技状態格納エリア２２３ｊに設定されている情報に基づいて判別し、判別結果毎に賞球数を累積する手段を設けると良い。これにより、有利継続期間中に獲得した賞球数を容易に区分けすることができる。

【６３９６】

さらに、有利継続期間内における１回の遊技期間（大当たり遊技期間と、次の大当たり遊技が実行されるまでの第２確変状態期間とを合わせた期間）において獲得した賞球数を累積して表示するように構成しても良い。この場合、１回の遊技期間内に獲得した賞球数の累積数を履歴情報として記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶されている情報を履歴表示するように構成すると良い。

【６３９７】

また、上述した通り、有利継続期間内に獲得した賞球数を累積表示する構成を用いる場合は、特別図柄の抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（大当たり、小当たり）となった回数を表示したり、特別図柄の抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（大当たり、小当たり）となった抽選確率を表示したりするように構成しても良い。

【６３９８】

このように構成することで、有利継続期間中に実行された特別図柄の抽選結果と、有利継続期間中に獲得した賞球数と、を遊技者に分析させることが可能となり、意欲的に遊技を行わせることができる。

【６３９９】

さらに、本実施形態では、第２確変状態が設定されている状態で特別図柄の大当たりに当選しない限り、第２確変状態が継続するように構成されており、且つ第２確変状態中は小当たり遊技が行われ易く（特図２抽選が実行され易く）なるように構成されている。よって、遊技者は、有利継続期間中において、再度有利継続期間が設定される大当たりに当選することに加え、大当たりに当選しない状態が長期間継続することに対しても期待感を持って遊技を行うことになる。

【６４００】

このような場合は、パチンコ機１０に予め設定されている大当たり当選確率と、小当たり当選確率に対して、実際の遊技内容（特図２抽選結果）がどうであるかを遊技者が把握可能な表示態様を表示するように構成すると良い。このような構成を用いることで、例えば、実際の大当たり当選確率が予め設定されている大当たり当選確率よりも低いため、第２確変状態中に実行される小当たり遊技回数が増加し、多くの賞球を獲得できた場合と、

実際の小当たり当選確率が予め設定されている小当たり当選確率よりも高いため、第２確変状態中に実行される小当たり遊技回数が増加し、多くの賞球を獲得できた場合と、を遊技者が識別可能に分析することができる。よって、遊技者に対して、有利継続期間中に獲得した賞球数について分析させることで、遊技内容に興味を持たせ、継続して遊技を行わせ易くすることができる。

【６４０１】

さらに、有利継続期間中における遊技内容（特別図柄の抽選結果）が所定条件を満たした場合に、その旨を示すための条件達成報知を実行する報知手段を設けても良く、例えば、大当たり当選するまでに実行された特別図柄抽選回数（所謂、ハマリ回数）が、所定回数（１００回）を超えたことを示すための条件達成報知を実行しても良いし、小当たり当選間に実行された特別図柄抽選回数（特図２の抽選回数）が所定回数（１０回）を超えたことを示すための条件達成報知を実行しても良い。また、１回の遊技パターン内で獲得した賞球数が所定数（５０００）を超えたことを示すための条件達成報知を実行しても良い。

【６４０２】

次に、図６７３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１２）について説明する。図６７３は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１２）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（図６７３のＳ４１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６６３参照）の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（図６７３のＳ４１１２）は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した第１または特図２変動パターンコマンドに基づいて、第１特別図柄または第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別（大当たりＡ～大当たりＤ）に基づいて、その停止種別を表示制御装置１１４に通知するための表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定する処理を実行する。

【６４０３】

変動表示設定処理（Ｓ４１１２）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｅがオンに設定されているか判別する（Ｓ５１０１）。そして、特図１変動開始フラグ２２３ｅがオフであると判別した場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５１０６の処理へ移行する。一方、特図１変動開始フラグ２２３ｅはオンであると判別した場合には（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグ２２３ｅをオフに設定する（Ｓ５１０２）。

【６４０４】

そして、コマンド判定処理（図６６４のＳ４１１１参照）のＳ４２０３の処理において、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドから抽出した変動演出に関する変動パターンに基づいて、第１特別図柄（特図１）の表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１０３）、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ５１０４）、特図１変動演出設定処理を実行し（Ｓ５１０５）、第２特別図柄（特図２）に関する変動表示を設定するためのＳ５１０６の処理へ移行する。特図１変動演出設定処理（Ｓ５１０５）の詳細な説明については、図６７４を参照して後述する。

【６４０５】

Ｓ５１０３の処理で設定された表示用変動パターンコマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６６３参照）で実行されるコマンド出力処理（図６６３のＳ４１０２）にて表示制御装置１１４へと出力される。表示制御装置１１４は受信した表示用変動パターンコマンドと、遊技状態を示すための各種表示用コマンドとに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域（表示画面）に表示する表示データを作成する。

【６４０６】

Ｓ５１０１の処理、或いは、Ｓ５１０５の処理を実行した後、Ｓ５１０６の処理が実行

されると、まず、特図２変動開始フラグ２２３ｆがオンであるかを判別し（Ｓ５１０６）、特図２変動開始フラグ２２３ｆがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグ２２３ｆをオフに設定し（Ｓ５１０７）、抽出した変動パターンコマンドに基づいて、第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０８）。そして、特図２変動演出設定処理を実行し（Ｓ５１０９）、Ｓ５１１０の処理に移行する。特図２変動演出設定処理（Ｓ５１０９）の詳細な説明については、図６７５を参照して後述する。一方、Ｓ５１０６の処理において、特図２変動開始フラグ２２３ｆがオンではない、即ち、第２特別図柄の変動開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ５１０６：Ｎｏ）、Ｓ５１０７～Ｓ５１０９の処理をスキップし、Ｓ５１１０の処理に移行する。

【６４０７】

Ｓ５１０６、或いは、Ｓ５１０９の処理を実行すると、次に、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇ、または、特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１１０）、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇ、または、特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５１１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇ、または、特図２停止種別選択フラグ２２３ｉがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１１０：Ｙｅｓ）、特図１停止種別選択フラグ２２３ｇ、または、特図２停止種別選択フラグ２２３ｉをオフに設定し（Ｓ５１１１）、抽出した停止種別をそのまま設定し（Ｓ５１１２）、表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１３）、本処理を終了する。

【６４０８】

以上、説明をした通り、本実施形態は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、且つ、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが、遊技者に有利となる抽選結果（例えば、遊技者に有利な遊技状態への移行）に当選し易くなるように構成している。

【６４０９】

そして、設定される遊技状態に応じて抽選が実行され易い特別図柄の種別を可変可能に構成し、特定の第１遊技状態（例えば、第１確変状態）が設定された場合に、第２特別図柄の抽選が実行され易くなるように構成し、その第１遊技状態中に、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、再度第１遊技状態が設定されるように構成している。

【６４１０】

さらに、普通図柄の低確率状態である第２確変状態中に第１特別図柄の抽選が行われ易くするために、同様に普通図柄の低確率状態である通常状態が設定されている場合であっても、第２特別図柄の抽選が実行可能となることから、通常状態中において第２特別図柄の抽選が頻繁に実行されることを抑制するために、長時間（１０分）の変動時間が設定されるように構成している。

【６４１１】

しかしながら、このように構成された遊技機では、通常状態中において、効率は悪いが第２特別図柄の抽選を実行することができ、その第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、遊技者に有利となる抽選結果を付与してしまうという問題があった。

【６４１２】

これに対して、本実施形態では、通常状態が設定されている状態で第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、第２特別図柄の抽選を外れで強制停止するように構成しているため、通常状態が設定されている状態では第２特別図柄が大当たりに当選しにくいよう設定されている。

【６４１３】

なお、上述した本第１実施形態では、大当たりに当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、入賞装置内に設けられた特定領域を球が通過することで、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成しても良い。

【６４１４】

次に、図６７４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１２）内の一処理である特図１変動演出設定処理（Ｓ５１０５）について説明する。図６７４は、この特図１変動演出設定処理（Ｓ５１０５）の内容を示したフローチャートである。

【６４１５】

特図１変動演出設定処理（Ｓ５１０５）が実行されると、まず、演出モード格納エリア２２３ｋの情報の読み出しを実行する（Ｓ５２０１）。次に、読み出した演出モードは、超ラッシュモード、ラッシュモード、ＥＸＴＲＡモード、ＳＰＥＣＩＡＬモードの何れかの演出モードであるか判別する（Ｓ５２０２）。読み出した演出モードは、超ラッシュモード、ラッシュモード、ＥＸＴＲＡモード、ＳＰＥＣＩＡＬモードの何れかの演出モードであると判別した場合には（Ｓ５２０２：Ｙｅｓ）、今回実行される第１特別図柄の変動が大当たり変動であるか判別する（Ｓ５２０３）。

【６４１６】

Ｓ５２０３の処理において、今回実行される第１特別図柄の変動が大当たり変動であると判別した場合には（Ｓ５２０３：Ｙｅｓ）、特定変動時間カウンタ２２３ｑに今回の変動時間に対応する値をセットし（Ｓ５２０４）、遊技状態と特別図柄の抽選結果とに応じた変動パターン演出の演出態様を設定し（Ｓ５２０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ５２０３の処理において、今回実行される変動が大当たり変動ではない（即ち、小当たり変動、或いは、外れ変動である）と判別した場合には（Ｓ５２０３：Ｎｏ）、Ｓ５２０４の処理をスキップし、上述したＳ５２０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【６４１７】

一方、Ｓ５２０２の処理において、読み出した演出モードは、超ラッシュモード、ラッシュモード、ＥＸＴＲＡモード、ＳＰＥＣＩＡＬモードの何れの演出モードではないと判別した場合には（Ｓ５２０２：Ｎｏ）、上述したＳ５２０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【６４１８】

次に、図６７５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１２）内の一処理である特図２変動演出設定処理（Ｓ５１０９）について説明する。図６７５は、この特図２変動演出設定処理（Ｓ５１０９）の内容を示したフローチャートである。

【６４１９】

特図２変動演出設定処理（Ｓ５１０９）では、まず、演出モード格納エリア２２３ｋより、現在の設定されている演出モードの情報の読み出しを実行する（Ｓ５３０１）。次に、読み出した演出モードは、超ラッシュモード、ラッシュモード、ＥＸＴＲＡモード、ＳＰＥＣＩＡＬモードの何れかの演出モードであるかを判別する（Ｓ５３０２）。読み出した演出モードは、超ラッシュモード、ラッシュモード、ＥＸＴＲＡモード、ＳＰＥＣＩＡＬモードの何れかの演出モードではないと判別した場合には（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、現在の遊技状態と特別図柄の抽選結果とに応じた変動パターン演出の演出態様を設定し（Ｓ５３１４）、本処理を終了する。

【６４２０】

一方、Ｓ５３０２の処理において、読み出した演出モードは、超ラッシュモード、ラッシュモード、ＥＸＴＲＡモード、ＳＰＥＣＩＡＬモードの何れかの演出モードであると判別した場合には（Ｓ５３０２：Ｙｅｓ）、今回実行される第２特別図柄の変動が大当たり変動であるかを判別する（Ｓ５３０３）。今回実行される特別図柄の変動が大当たり変動であると判別した場合には（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、上述したＳ５３１４の処理を実行し、本処理を終了する。一方、今回実行される特別図柄の変動が大当たり変動ではない（即ち、外れ変動）であると判別した場合には（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、Ｓ５３０２の処理において読み出した現在の演出モードが、ラッシュモードであるか判別する（Ｓ５３０４）。

【６４２１】

Ｓ５３０４の処理において、現在設定されている演出モードがラッシュモードではない

（即ち、超ラッシュモード、ＥＸＴＲＡモード、ＳＰＥＣＩＡＬモードの何れかの演出モードである）と判別した場合には（Ｓ５３０４：Ｎｏ）、上述したＳ５３１４の処理を実行し、本処理を終了する。一方、現在設定されている演出モードがラッシュモードであると判別した場合には（Ｓ５３０４：Ｙｅｓ）、報知上限フラグ２２３ｓがオンであるかを判別する（Ｓ５３０５）。報知上限フラグ２２３ｓがオンであると判別した場合には（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、上述したＳ５３１４の処理を実行し、本処理を終了する。

【６４２２】

一方、Ｓ５３０５の処理において、報知上限フラグ２２３ｓがオンではないと判別した場合には（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、残確変回数カウンタ２２３ｍの値の読み出しを実行し（Ｓ５３０６）、次に、報知済ストック数カウンタ２２３ｒの値の読み出しを実行する（Ｓ５３０７）。そして、Ｓ５３０６の処理とＳ５３０７の処理とで読み出した残確変回数カウンタ２２３ｍと報知済ストック数カウンタ２２３ｒとの各値に基づいて、ストック報知数選択テーブル２２２ｃ（図６２４（ａ）参照）を参照して、ストック報知数を決定する（Ｓ５３０８）。

【６４２３】

次に、Ｓ５３０８の処理において決定したストック報知があるか判別する（Ｓ５３０９）。ストック報知がないと判別した場合には（Ｓ５３０９：Ｎｏ）、上述したＳ５３１４の処理を実行し、本処理を終了する。一方、ストック報知があると判別した場合には（Ｓ５３０９：Ｙｅｓ）、決定したストック報知数に対応する演出態様を設定し（Ｓ５３１０）、Ｓ５３１１の処理に移行する。

【６４２４】

Ｓ５３１１の処理では、報知済ストック数カウンタ２２３ｒの値が上限値であるか判別する（Ｓ５３１１）、報知済ストック数カウンタ２２３ｒの値が上限値であると判別した場合には（Ｓ５３１１：Ｙｅｓ）、報知上限フラグ２２３ｓをオンに設定し（Ｓ５３１２）、報知済ストック数カウンタ２２３ｒの値を０にクリアし（Ｓ５３１３）、上述したＳ５３１４の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５３１１の処理において、報知済ストック数カウンタ２２３ｒの値が上限値ではないと判別した場合には（Ｓ５３１１：Ｎｏ）、上述したＳ５３１４の処理を実行し、そのまま本処理を終了する。

【６４２５】

次に、図６７６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６６３参照）内の一処理である液晶演出実行管理処理（Ｓ４１１０）について説明をする。図６７６は、液晶演出実行管理処理（Ｓ４１１０）の内容を示したフローチャートである。

【６４２６】

液晶演出実行管理処理（Ｓ４１１０）では、まず、特定変動時間カウンタ２２３ｑの値が０より大きい値であるかを判別する（Ｓ５４０１）。即ち、超ラッシュモード、ラッシュモード、ＥＸＴＲＡモード、ＳＰＥＣＩＡＬモードの何れかの演出モードで大当たり変動が実行されているか否かを判別する。特定変動時間カウンタ２２３ｑの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、特定変動時間カウンタ２２３ｑの値を更新し（Ｓ５４０２）、Ｓ５４０３の処理に移行する。

【６４２７】

Ｓ５４０３の処理では、Ｓ５４０２の処理において更新した特定変動時間カウンタ２２３ｑの更新後の値が示す残変動時間が６０秒であるか判別する（Ｓ５４０３）。特定変動時間カウンタ２２３ｑの更新後の値が示す残変動時間が６０秒であると判別した場合には（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動の実行を促すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０４）、その他演出に関する処理を実行し（Ｓ５４０７）、更新結果に基づく演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０８）、本処理を終了する。

【６４２８】

一方、Ｓ５４０３の処理において、特定変動時間カウンタ２２３ｑの更新後の値が示す残変動時間が６０秒ではないと判別した場合には（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、特定変動時間カ

ウンタ２２３ｑの更新後の値が示す残変動時間が１０秒であるか判別する（Ｓ５４０５）。特定変動時間カウンタ２２３ｑの更新後の値が示す残変動時間が１０秒であると判別した場合には（Ｓ５４０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の抽選結果が大当たり当選であることを示す表示態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０６）、上述したＳ５４０７～Ｓ５４０８の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０５の処理において、特定変動時間カウンタ２２３ｑの更新後の値が示す残変動時間が１０秒ではないと判別した場合は（Ｓ５４０５：Ｎｏ）、Ｓ５４０６の処理をスキップして、上述したＳ５４０７～Ｓ５４０８の処理を実行し、本処理を終了する。

【６４２９】

一方、Ｓ５４０１の処理において、特定変動時間カウンタ２２３ｑの値は、０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、上述したＳ５４０７～Ｓ５４０８の処理を実行し、本処理を終了する。

【６４３０】

＜第１実施形態における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図６７７から図６９１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【６４３１】

まず、図６７７を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図６７７は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【６４３２】

このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「０００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「０００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「０００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【６４３３】

ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「０００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「０００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してからアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の

起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【６４３４】

これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ２３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【６４３５】

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

【６４３６】

ここで、図６７８を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図６７８は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１）を示すフローチャートである。

【６４３７】

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

【６４３８】

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

【６４３９】

具体的には、まず、上述のＭＰＵ２３１及びキャラクタＲＯＭ２３４のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１より読み出されバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａへ転送する（Ｓ６１０１）。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶され

ていない残りのブートプログラムが含まれる。
【６４４０】
そして、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地、即ち、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（Ｓ６１０２）。これにより、ＭＰＵ２３１は、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。
【６４４１】
また、Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。
【６４４２】
Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａが設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ２３１ａによって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア２３３ａに未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送する（Ｓ６１０３）。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル（表示データテーブル、転送データテーブル）をデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する。
【６４４３】
そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行（Ｓ６１０４）した後、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図６７８のＳ６００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図６７７のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで（Ｓ６１０５）、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。
【６４４４】
このように、ブート処理（Ｓ６００１）が実行されることによって、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全てＤＲＡＭによって構成されたワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ２３１ａが上述の第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。
【６４４５】
よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムや

固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【６４４６】

一方、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【６４４７】

なお、図６７８に示すブート処理では、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ６１０２の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【６４４８】

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

【６４４９】

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

【６４５０】

また、本実施形態では、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶させてもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、ブート処理を開始すると、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を行わずに、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア２３３ａへ転

送する処理が不要となるので、キャラクタＲＯＭ２３４かプログラム格納エリア２３３ａへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるＭＰＵ２３１における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。

【６４５１】

ここで、図６７７の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【６４５２】

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

【６４５３】

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

【６４５４】

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

【６４５５】

電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。Ｓ６００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する（Ｓ６００４）。この転送指示には、

電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【６４５６】

Ｓ６００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ６００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図６８９（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図６８９（ａ）のＳ７５０２参照）。

【６４５７】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図６７９（ｂ）参照）において、電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）（図示せず）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図６７９（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図６７９（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。

【６４５８】

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

【６４５９】

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

【６４６０】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転

送するので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入球口６４ｂ１、右第１入球口６４ｂ２、または第２入球口６４０へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【６４６１】

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

【６４６２】

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

【６４６３】

次いで、図６７９（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図６７９（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【６４６４】

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

【６４６５】

次いで、図６７９（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図６７９（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【６４６６】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取

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

【６４６７】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図６７９（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３）を実行する。

【６４６８】

コマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。

【６４６９】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図６８０～図６８５を参照して後述する。

【６４７０】

表示設定処理（Ｓ６３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図６８６～図６８８を参照して後述する。

【６４７１】

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

【６４７２】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡ

Ｍ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図６８９および図６９０を参照して後述する。

【６４７３】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示とから、図６３０に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。なお、描画処理の詳細については、図６９１を参照して後述する。

【６４７４】

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

【６４７５】

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

【６４７６】

次いで、図６８０～図６８５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の詳細について説明する。まず、図６８０は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【６４７７】

このコマンド判定処理では、図６８０に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３）。

【６４７８】

そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ６４０４）。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４：Ｙｅｓ

）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【６４７９】
ここで、図６８１（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）の詳細について説明する。図６８１（ａ）は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。
【６４８０】
変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６５０１）。
【６４８１】
ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。
【６４８２】
仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。
【６４８３】
これに対し、本実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。
【６４８４】
次いで、Ｓ６５０１で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ６５０２）。そして、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６５０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６５０４）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６５０５）、変動パターンコマンド処理（図６８１参照）を終了し、コマンド判定処理（図６８０参照）に戻る。
【６４８５】
この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６５０

４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【６４８６】

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

【６４８７】

ここで、図６８０の説明に戻る。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【６４８８】

ここで、図６８１（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）の詳細について説明する。図６８１（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【６４８９】

停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｄ、小当たりＡ、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図６７９（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。

【６４９０】

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

【６４９１】

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

【６４９２】
なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６６０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がＳ６６０２の処理によって設定される。

【６４９３】
仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第３図柄表示装置８１には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第３図柄表示装置８１に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。

【６４９４】
図６８０に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【６４９５】
ここで、図６８２（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４０９）の詳細について説明する。図６８２（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【６４９６】
オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６７０１）。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ６７０２）、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ６７０３）。その後、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６７０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６７０５）、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【６４９７】
図６８０に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【６４９８】
ここで、図６８２（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図６８２（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【６４９９】
ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６８０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６８０２）。
【６５００】
そして、Ｓ６８０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６８０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６８０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６８０５）、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【６５０１】
図６８０に戻って説明を続ける。Ｓ６４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１３）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【６５０２】
ここで、図６８３を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について説明する。図６８３は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。
【６５０３】
エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９０２）。
【６５０４】
次いで、Ｓ６９０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９０５）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【６５０５】
図６８０に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用演出モードコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、表示用演出モードコマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、演出モードコマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【６５０６】
ここで、図６８４（ａ）を参照して、演出モードコマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図６８４（ａ）は、演出モードコマンド処理を示すフローチャートである。この演出モードコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用演出モードコマンドに対応する処理を実行するものである。
【６５０７】
演出モードコマンド処理では、まず、表示用演出モードコマンドによって示される演出モード表示データテーブルを決定し、その決定した演出モード表示データテーブルをデー

タテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９３１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９３２）。

【６５０８】

次いで、Ｓ６９３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された演出モード表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９３３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９３４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９３５）、演出モードコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【６５０９】

図６８０に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１４の処理において、表示用演出モードコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６）、表示用報知コマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、報知コマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【６５１０】

ここで、図６８４（ｂ）を参照して、報知コマンド処理（Ｓ６４１７）の詳細について説明する。図６８４（ｂ）は、報知コマンド処理を示すフローチャートである。この報知コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した（表示用）報知コマンドに対応する処理を実行するものである。

【６５１１】

この報知コマンドは、主制御装置１１０にて設定された各種異常状態を示すためのコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信した場合に設定される各種報知コマンドのうち、表示制御装置１１４に出力された表示用報知コマンドを表示制御装置１１４が受信した場合に実行される処理である。

【６５１２】

報知コマンド処理では、まず、報知コマンドによって示される報知態様に対応した表示（報知）データテーブルを決定し、その決定した表示（報知）データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９５１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９５２）。

【６５１３】

次いで、Ｓ６９５１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示（報知）データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９５３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９５４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９５５）、報知コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【６５１４】

なお、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３の設定した各種報知コマンドのうち、報知対象が第３図柄表示装置８１（表示装置）であることを示す表示用コマンドのみを表示制御装置１１４が判別するように構成しているが、これに限ること無く、表示用コマンド以外の発光用コマンドや、音声出力用コマンドや、役物駆動用コマンドといった関連コマンドも一旦受信し、表示制御装置１１４の処理にて設定されたデータ内容（表示態様）を示すための情報を追加した状態で、関連コマンドを対応する制御装置に出力するように構成しても良い。

【６５１５】

図６８０に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１６の処理において、表示用報知コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１８）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１８：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１９）、Ｓ６４０１の

処理へ戻る。
【６５１６】
ここで、図６８５（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１９）の詳細について説明する。図６８５（ａ）は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。
【６５１７】
背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）に通知する背面画像変更フラグ２３３ｗをオンに設定する（Ｓ７００１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘの各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して（Ｓ７００２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【６５１８】
通常画像転送設定処理では、Ｓ７００１の処理により設定される背面画像変更フラグ２３３ｗがオンされていることを検出すると、Ｓ７００２の処理によって設定される背面画像判別フラグ２３３ｘから、変更後の背面画像種別を特定する。
【６５１９】
また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ７００２によって設定された背面画像判別フラグ２３３ｘから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。
【６５２０】
なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７００２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。
【６５２１】
ここで、図６８０の説明に戻る。Ｓ６４１８の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２０）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４２０：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４２１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【６５２２】
ここで、図６８５（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４２１）の詳細について説明する。図６８５（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。
【６５２３】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７１０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【６５２４】

表示設定処理では、Ｓ７１０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ７１０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【６５２５】

なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ７１０２の処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【６５２６】

ここで、図６８０の説明に戻る。Ｓ６４２０の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４２０：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【６５２７】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【６５２８】

なお、Ｖ割込処理（図６７９（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図６８１（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図６８１（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【６５２９】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図６８１（ａ）参照）では、Ｓ６５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ６５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【６５３０】

次いで、図６８６～図６８８を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３）の詳細について説明する。図６８６は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【６５３１】

この表示設定処理では、図６８６に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであ

るか否かを判別し（Ｓ７２０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７２０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７２０２～Ｓ７２０４の処理をスキップし、Ｓ７２０５の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７２０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７２０２）、Ｓ７２０３～Ｓ７２０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【６５３２】

Ｓ７２０３の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２０３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７２０３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７２０４）。

【６５３３】

ここで、図６８７を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図６８７は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７３０１）。

【６５３４】

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

【６５３５】

そして、警告画像設定処理では、Ｓ７３０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ７３０２）、表示設定処理に戻る。

【６５３６】

ここで、図６８６の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７２０４）の後、又は、Ｓ７２０３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（Ｓ７２０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７２０５の処理へ移行する。

【６５３７】

Ｓ７２０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７２０５）。ここで、図６８８を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図６８８は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。

【６５３８】

このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ７４０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【６５３９】

Ｓ７４０１の処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ７４

０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７４０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。

【６５４０】

そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７４０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７４０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４０４）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７４０５）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。

【６５４１】

一方、Ｓ７４０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７４０３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７４０６）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７４０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７４０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。

【６５４２】

ここで、図６８６に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７２０６）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７２０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【６５４３】

次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７２０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７２０８）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７２０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７２０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７２０９）。

【６５４４】

その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７２０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７２１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７２１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７２１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７２１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ

２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７２１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【６５４５】

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

【６５４６】

なお、Ｓ７２１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７２１５によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【６５４７】

一方、Ｓ７２０９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ７２０９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示させるための処理を行う。

【６５４８】

まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ２３３ｄへ設定し（Ｓ７２１７）、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１８）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７２１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７２２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７２２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。

【６５４９】

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

【６５５０】

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

【６５５１】
なお、Ｖ割込処理（図６７９（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。
【６５５２】
次いで、図６８９及び図６９０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５）の詳細について説明する。まず、図６８９（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。
【６５５３】
この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７５０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７５０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７５０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図６８９（ｂ）を参照して後述する。
【６５５４】
一方、Ｓ７５０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７５０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７５０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図６９０を参照して後述する。
【６５５５】
次いで、図６８９（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）について説明する。図６８９（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）を示すフローチャートである。
【６５５６】
この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７６０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７６０２）。このＳ７６０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７６０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。また、Ｓ７６０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。
【６５５７】
Ｓ７６０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像デ

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

【６５５８】

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

【６５５９】

Ｓ７６０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７６０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ７６０５）、本処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図６７９（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図６７９（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図６７９（ｂ）のＳ６３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図６８０～図６８５参照）および表示設定処理（図６８６～図６８８参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図６９０参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図６８９（ａ）のＳ７５０１：Ｎｏ参照）。

【６５６０】

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

【６５６１】

よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後、表示制御装置１１４は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【６５６２】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声

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

【６５６３】

次いで、図６９０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）について説明する。図６９０は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）を示すフローチャートである。

【６５６４】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ６３０３）のポインタ更新処理（Ｓ７２０５）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ７７０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ７７０２）、転送データ情報であれば（Ｓ７７０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ７７０３）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ７７０４）、Ｓ７７０５の処理へ移行する。

【６５６５】

また、Ｓ７７０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ７７０２：Ｎｏ）、Ｓ７７０３及びＳ７７０４の処理をスキップして、Ｓ７７０５の処理へ移行する。Ｓ７７０５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ７７０５）、転送指示を設定していれば（Ｓ７７０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０６）。

【６５６６】

このＳ７７０６の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７７０６の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｙｅｓ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。また、Ｓ７７０５の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ７７０５：Ｎｏ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。

【６５６７】

Ｓ７７０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７７０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７７０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７７０８）、Ｓ７７０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７７１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグ２３３ｗはオンか否かを判別する（Ｓ７７０９）。そして、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【６５６８】
一方、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば（Ｓ７７０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ２３３ｗをオフに設定した後（Ｓ７７１０）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ７７１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７７１２）、Ｓ７７１３の処理へ移行する。

【６５６９】
Ｓ７７１３の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ７７１３）。このＳ７７１３の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｉより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。

【６５７０】
そして、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ７７１３：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【６５７１】
一方、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ７７１３：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ７７１４）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【６５７２】
Ｓ７７１４の処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを更新し（Ｓ７７１５）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【６５７３】
このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。
【６５７４】
また、本実施形態では、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される。そして、ＭＰＵ２３１は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルのポインタ２３３ｆで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ２３７に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【６５７５】
ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。
【６５７６】
これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【６５７７】
また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。
【６５７８】
次いで、図６９１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６）の詳細について説明する。図６９１は

、この描画処理を示すフローチャートである。
【６５７９】
描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示から、描画リスト（図６３０）を生成する（Ｓ７８０１）。即ち、Ｓ７８０１の処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。
【６５８０】
なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。
【６５８１】
描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラ２３７へ送信する（Ｓ７８０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。
【６５８２】
画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。
【６５８３】
また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リス

トに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。
【６５８４】
なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。
【６５８５】
描画処理は、Ｓ７８０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ７８０３）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。
【６５８６】
ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図６７９（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【６５８７】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。なお、本第１実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示を同時並行して実行可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄であるか、第２特別図柄であるかに関係なく、１の変動表示が実行されている状態では、他の変動表示を実行不可能に構成してもよい。そして、保留球が存在する場合には、始動入賞が時間的に古い保留球から順番に変動表示を実行する構成としてもよい。このように構成することで、制御を単純にすることができるので、処理負荷を軽減することができる。
【６５８８】
以上、説明をした通り、本第１実施形態では、「特別図柄の高確率状態」が連続して設定される回数（特図連続設定回数）に対する上限と、「普通図柄の高確率状態」が連続して設定される回数（普図連続設定回数）に対する上限と、を分けて更新管理可能に構成し

ており、遊技者に有利な遊技状態である「第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）」が設定されることが決定している状態において、特図連続設定回数が上限に到達した場合（確変リミットに到達した場合）には、「特別図柄の高確率状態」を「特別図柄の低確率状態」と変更した「時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）」を、普図連続設定回数が上限に到達した場合（時短リミットに到達した場合）には「普通図柄の高確率状態」を「普通図柄の低確率状態」へと変更した「第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）」を設定可能に構成している。

【６５８９】

さらに、特別図柄の高確率状態を連続して設定可能な回数（特図連続設定回数）が、普通図柄の高確率状態を連続して設定可能な回数（普図連続設定回数）よりも多くなるように構成している。加えて、特別図柄の高確率状態が連続して設定される特図高確期間のうち、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている第１期間よりも、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている第２期間よりも、遊技者に多くの賞球を付与可能に構成している。

【６５９０】

このように構成することで、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選し、第１確変状態が設定された場合に、まず第１期間が時短リミットに到達するまで設定され、その後、第２期間が設定されることになる。

【６５９１】

よって、遊技者に対して多くの賞球を付与可能な第１遊技を第１期間実行させた後に、賞球の付与が困難な第２遊技を第２期間実行させることが可能となるため、第１遊技が過剰に連続して実行されてしまい、遊技者に過剰に賞球が付与されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【６５９２】

さらに、本第１実施形態では、第１遊技を実行可能な第１期間の長さが、第１確変状態が設定されてから時短リミットに到達するまで（第２確変状態が設定されるまで）の期間（大当たり当選１０回分）とし、第２遊技を実行可能な第２期間の長さを、第２確変状態が設定されてから、確変リミットに到達するまでの期間（大当たり当選３０回分）とするように構成している。このように、特図高確期間内において設定される第１期間、及び第２期間の長さを、大当たり当選回数に基づいて設定可能に構成することで、特図高確期間が設定される期間の長さを管理可能となる。

【６５９３】

より具体的には、第１確変状態が設定される第１期間は、主として実行される第２特別図柄抽選の変動時間を、第２特別図柄抽選の結果に関わらず、常に一定（１秒）とし、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の内容（ラウンド遊技数）を、常に一定（１０ラウンド）としている。つまり、実行される特別図柄変動の変動パターンや、実行される大当たり遊技の内容によって、第１期間の長さが異なることが無いように構成している。

【６５９４】

このように構成することで、特別図柄の高確率状態（大当たり確率３０／１０００）において、１０回大当たり当選するまでの期間（特別図柄変動回数）に対応した長さで第１期間を設定することができる。

【６５９５】

また、第２確変状態が設定される第２期間は、主として実行される第１特別図柄抽選の変動時間を、第１特別図柄抽選の結果に関わらず、常に一定（０．１秒）とし、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の内容（ラウンド遊技数）を、常に一定（２ラウンド）としている。つまり、実行される特別図柄変動の変動パターンや、実行される大当たり遊技の内容によって、第２期間の長さが異なることが無いように構成している。

【６５９６】
このように構成することで、特別図柄の高確率状態（大当たり確率３０／１０００）において、３０回大当たり当選するまでの期間（特別図柄変動回数）に対応した長さで第２期間を設定することができる。
【６５９７】
さらに、第１実施形態では、特図高確期間の一部期間である第１期間中において遊技者に多くの賞球を付与可能とすることで出玉を増加させ、特図高確期間の他の期間である第２期間中においては、遊技者に付与される賞球を少なくすることで出玉の増減が抑制されるように構成している。
【６５９８】
このように構成することで、特図高確期間が設定される特定期間において、付与可能な適正な出玉増加量を、第１期間中に偏らせるように構成した場合、即ち、第１期間のみを見た場合には過剰に多くの出玉を遊技者に付与可能に構成した場合であっても、特図高確期間全体における出玉増加量でみた場合には、適正の出玉増加量とすることができるため、遊技者に対して、意外性のある出玉増加遊技を実行可能に構成しながらも、結果として遊技者に過剰な出玉が付与されないようにすることができる。
【６５９９】
また、上述した第１実施形態では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選した場合のほうが、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）で大当たり当選した場合よりも、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定され易くなるように構成している。つまり、大当たり当選し難いが、大当たり当選した場合に遊技者に最も有利な第１遊技状態へと移行し易い遊技状態と、大当たり当選し易いが、大当たり当選した場合に遊技者に最も有利な第１遊技状態へと移行し難い遊技状態と、を設定可能に構成している。
【６６００】
このように構成することで、設定される遊技状態に応じて、遊技者に目指させる遊技目的を異ならせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し易くすることができる。
【６６０１】
上述した第１実施形態では、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において、先に確変リミットに到達した場合と、先に時短リミットに到達した場合と、確変リミット、時短リミットに同時に到達した場合と、で大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成している。
【６６０２】
このように構成することで、同一種別の大当たり（例えば、第１確変状態が設定される第１確変大当たり）に当選した場合であっても、各リミットの到達状況に応じて、異なる遊技状態を設定することができるため、遊技者に様々な遊技を提供し易くすることができる。
【６６０３】
また、上述した構成を用いることにより、何れのリミットにも到達していない場合において、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態（例えば、第１確変状態）が設定される割合を高めた（必ず設定される）場合であっても、設定割合の高い遊技状態（例えば、第１確変状態）が長期間に渡って連続して設定されてしまい、遊技が単調となってしまい遊技意欲が低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。
【６６０４】
さらに、本第１実施形態では、確変リミット、時短リミットに同時に到達した場合において遊技者に有利な特殊状態（特殊モード）を設定可能に構成している。つまり、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が設定されている第１確変状態において、確変リミット、時短リミットに同時に到達したことに基づいて通常状態が設定される場合には、通常の通常状態よりも遊技者に有利な通常状態（特殊通常状態）が設定されるように構成

している。このように構成することで、各図柄の確率状態を高確率状態から低確率状態へと強制的に移行させる契機（各リミット）が成立した場合においても、特殊条件が成立した場合には、遊技者に有利な遊技状態へと移行することが可能となる。

【６６０５】

よって、確変リミット、又は時短リミットに到達しないことを期待させる遊技と、同時に到達することを期待させる遊技と、を遊技者に重複して実行させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６６０６】

上述した通り、大当たり当選した大当たり種別以外に、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（遊技状況）を決定するための要素（各リミット）を有している場合には、同一の大当たり種別の大当たり遊技が実行された後に、様々な遊技状態を大当たり遊技終了後に何れの遊技状態が設定されるのかを遊技者が事前に把握することが困難であるという問題があった。

【６６０７】

これに対して、本第１実施形態では、設定されている遊技状態と、確変リミットに到達するまでの残回数（残大当たり回数）と、時短リミットに到達するまでの残回数（残大当たり回数）と、に基づいて演出態様を異ならせるように構成している。

【６６０８】

このように構成することで、実行される演出の内容に基づいて、今後の遊技内容を予測させることが可能となるため、遊技者に分かり易い遊技を提供し易くすることができる。

【６６０９】

なお、本第１実施形態では、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される場合に主として実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、大当たり遊技終了後に第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、第２確変状態が設定されている状態で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技終了後に必ず第２確変状態が設定されるように構成しても良い。

【６６１０】

このように構成することで、特別図柄の高確率状態が継続して設定される特図高確期間中において、第２確変状態が設定された場合、即ち、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される大当たり種別が設定された場合、或いは、第１確変状態が連続して設定されたことにより時短リミットに到達し大当たり遊技終了後に第２確変状態が強制的に設定された場合（確変リミット処理によって第２確変状態が設定された場合）において、確変リミットに到達するまでの期間を確実に第２確変状態とすることができる。よって、遊技者に有利な有利遊技状態（第１確変状態）が設定された後に、不利遊技状態（第２確変状態）を所定期間の間、確実に設定し易くすることができる。

【６６１１】

さらに、この場合、第２確変状態が設定された契機に応じて、第２確変状態中に大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を異ならせるように構成しても良く、例えば、確変リミット処理によって第２確変状態が設定された場合のほうが、大当たり種別に基づいて第２確変状態が設定された場合よりも、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される大当たり種別が設定され易くなるように構成しても良い。

【６６１２】

このように構成することで、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選し、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定された場合において、確変リミットに到達するまでの間、遊技者に有利な有利遊技状態である第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されること無く遊技者に過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【６６１３】

さらに、上述した第１実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、その大当たり遊技終了後に必ず特別図柄の高確率状態が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選した場合の一部において特別図柄の低確率状態が設定されるように構成しても良い。また、本第１実施形態では、複数の遊技状態を設定可能に構成し、設定された遊技状態に応じて有利度合いの異なる遊技を実行可能に構成している。具体的には、遊技者への有利度合が、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が最も遊技者に有利な遊技状態となり、次いで、特殊状態（特殊モード）が設定された通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）、通常状態の順となるように各遊技状態を構成したが、これに限ること無く、各々の遊技状態において実行される遊技内容を異ならせることにより、各遊技状態における遊技者の有利度合いを異ならせるように構成しても良い。

【６６１４】

＜第２実施形態＞

次に、図６９２から図６９６を参照して、第２実施形態について説明をする。上述した第１実施形態のパチンコ機１０は、特別図柄の高確率状態が連続して設定される特図連続設定回数が上限数（４０回）に到達する（確変リミットに到達する）と、特別図柄の高確率状態が設定され得る条件が成立している場合（例えば、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たり種別の大当たりに当選した場合）であっても、強制的に特別図柄の低確率状態が設定される処理（確変リミット処理）を実行可能に構成していた。

【６６１５】

さらに、普通図柄の高確率状態が連続して設定される普図連続設定回数が上限数（１０回）に到達する（時短リミットに到達する）と、普通図柄の高確率状態が設定され得る条件が成立している場合（たとえば、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別の大当たりに当選した場合）であっても、強制的に普通図柄の低確率状態が設定される処理（時短リミット処理）を実行可能に構成していた。

【６６１６】

そして、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に必ず特別図柄の高確率状態が設定されるように構成し、且つ、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態よりも普通図柄の低確率状態が設定され易くなるように構成し、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に必ず普通図柄の高確率状態が設定されるように構成していた。

【６６１７】

加えて、通常状態、及び第２確変状態においては、第１特別図柄抽選が第２特別図柄抽選よりも実行され易く、時短状態、及び第１確変状態においては、第２特別図柄抽選が第１特別図柄抽選よりも実行され易くなるように構成していた。

【６６１８】

このように構成された第１実施形態のパチンコ機１０では、一度第１確変状態が設定されると、確変リミット、或いは時短リミットの何れかに到達するまでの間、連続して第１確変状態が設定され、その確変状態中において実行される第２特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技を短期間で複数回（最大で１０回）実行させることができるものであり、遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。

【６６１９】

即ち、上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０は、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）で大当たり当選してから、再度、通常状態へと移行するまでの特定遊技期間において、賞球を多く獲得することにより持ち玉を増加させることが可能な第１遊技期間（第１確変状態が連続して設定される期間）と、持ち玉の増減が殆ど発生しない維持遊技が実行される第２遊技期間（第２確変状態が連続して設定される期間）と、設定可能に構成し、１の遊技期間内において遊技者に過剰に賞球が付与されることを

抑制しながらも、１の遊技期間よりも短い第１遊技期間中に多くの賞球を遊技者に付与可能にすることで、一時的な出玉増加速度を高めることで遊技者の遊技意欲を高めさせることができるものであった。

【６６２０】

しかしながら、例えば、通常状態中における第１特別図柄抽選にて確変大当たり（大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たり）に当選し、特定遊技期間における初期段階で、第１遊技期間（出玉増加速度が高い確変状態が連続して設定され易い期間）が設定された場合には、その第１遊技期間が終了した後に、特定遊技期間が終了するまでの間、第２遊技期間（出玉が維持される第２確変状態が連続して設定され易い期間）が継続し易くなるため、第２遊技期間の遊技を行っている遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

【６６２１】

さらに、上述した第１実施形態では、第２遊技期間（第２確変状態が設定されている期間）において遊技者の持ち玉を維持するための維持遊技として、第２遊技期間の全期間に対して常に持ち玉が維持されるように構成していたため、遊技にメリハリが無く、より遊技者が遊技に飽きやすくなるという問題があった。

【６６２２】

これに対して、本第２実施形態では、第２遊技期間の開始時と終了時における持ち玉の増減が殆ど無いように構成しながらも、第２遊技期間内において一時的に持ち玉が増加し易い増加期間と、持ち玉が減少し易い減少期間と、を設定可能に構成している点で上述した第１実施形態と相違している。

【６６２３】

このように構成することで、持ち玉の増減が生じ難い第２遊技期間において、上述した第１実施形態のように常に持ち玉の増減が発生し難い遊技を実行させる場合よりも、一時的な持ち玉の増減を発生させることができるため、遊技者が遊技に飽き難くすることができる。

【６６２４】

本第２実施形態では、第２確変状態が設定されてからの第１特別図柄抽選の実行回数に対応させて異なる長さの変動時間が規定されている変動パターンを設定可能にし、単位時間当たりに実行され得る小当たり遊技の回数を異ならせるように構成している点で上述した第１実施形態と相違している。

【６６２５】

より具体的には、本第２実施形態では、第２確変状態中に実行された第１特別図柄抽選の回数が増加するほど、第１特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が設定され易くなるように構成している。つまり、第２確変状態中の遊技が長時間実行されたほうが、単位時間当たりに実行され得る小当たり遊技の回数が増加するように構成している。

【６６２６】

このように構成することで、遊技者が遊技に飽きてしまう要因である「同一遊技状態における長時間遊技」が成立した場合のほうが、成立していない場合よりも単位時間当たりにおける小当たり遊技の回数を増加させることができるため、小当たり遊技によって賞球を得ようとする遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【６６２７】

さらに、小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置６５０（図５８２参照）へと球が入賞した場合に払い出される賞球数を上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０に対して増加させると共に、第２確変状態中に右打ち遊技によって発射された球のうち、何れの入賞口（入球口）にも入賞（入球）し得ない球の発生割合を高くすることにより、第２確変状態中に継続して右打ち遊技を行った場合に、第２確変状態中における出玉の増減が生じ難く構成している点、即ち、上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０は、第２確変状態中において常に出玉の増減が生じ難くするために、右打ち遊技によって発射された球１個に対して、１個の賞球が払い出される設計思想の基、為された構成を用い

ていたのに対して、本第２実施形態におけるパチンコ機１０は、第２確変状態が設定された時点と、終了する時点とで遊技者の持ち玉（出玉）の増減が生じ難くなるように構成している。具体的には、第２確変状態が継続し得る平均継続期間において、遊技者が連続して右打ち遊技を実行した場合に、平均継続期間中に発射した球数（アウト球数）と、平均継続期間中に払い出された賞球数（出玉数）とがほぼ同一となるように構成している。

【６６２８】

より具体的には、本第２実施形態では、第２確変状態の継続期間が平均継続期間よりも短い場合には、平均継続期間中に発射した球数よりも、平均継続期間中に払い出される賞球数のほうが若干少なくなるように構成し、第２確変状態の継続期間が平均継続期間よりも長い場合には、平均継続期間中に発射した球数よりも、平均継続期間中に払い出される賞球数のほうが若干多くなるように構成している。

【６６２９】

このように構成することで、平均継続期間よりも短い期間で第２確変状態が終了してしまう場合よりも、第２確変状態が平均継続期間よりも長い期間継続した場合のほうが、遊技者に有利な第２確変状態を提供することができるため、第２確変状態が長時間継続することにより遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【６６３０】

＜第２実施形態における演出内容について＞

次に、図６９２を参照して、第２実施形態において実行される演出について説明する。上述した第１実施形態では、第１特別図柄による大当たりは全て大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（高確状態）が設定される２Ｒ大当たりであるが、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される大当たり種別と時短状態が設定されない大当たり種別があり、時短状態が設定される大当たりに当選し、時短状態において第２特別図柄で大当たりＤ（図６１３（ｃ））に当選した場合に、遊技者は大量の賞球を得ることにより持ち玉を増加することができる構成であった。

【６６３１】

ここで、低確非時短状態（通常）において当選した大当たり（以下、「初当たり」と言う。）が大当たりＡであった場合には、高確非時短状態（第２確変状態）が設定されるが、第２確変状態においては大当たりＣに当選しないと大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定されない。しかし、第１特別図柄で大当たりに当選した場合に、大当たり種別が大当たりＣとなる確率は１／２００（０．５％）であるため、第２確変状態において大当たりＣに当選する確率は極めて低い。

【６６３２】

つまり、第１実施形態では、持ち球の増減が抑えられた第２確変状態の遊技を遊技者に長時間実行させてしまう場合があり、遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

【６６３３】

これに対して、第２実施形態では、第２確変が設定されてからの第１特別図柄抽選の実行回数が増加するほど、第１特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が規定されている変動パターンを設定可能にし、単位時間当たりに実行され得る小当たり遊技の回数を異ならせるように構成している点で上述した第１実施形態と相違する。

【６６３４】

具体的には、第２実施形態では、第２確変中に実行された第１特別図柄抽選の実行回数が増加するほど、第１特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が設定されやすくなるように構成している。つまり、第２確変中の遊技が長時間実行された方が、単位時間当たりに実行され得る小当たり遊技の回数が増加する。これにより、遊技者が遊技に飽きてしまう要因である「同一遊技状態における長時間遊技」が成立した場合の方が、成立していない場合よりも単位時間当たりにおける小当たり遊技の回数を増加させることができるため、小当たり遊技によって賞球を得ようとする遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【６６３５】

ここで、小当たり遊技とは、図６１９に示す、第２可変入賞装置６５０の開閉板６５０ｂが開放し、Ｖ入賞口６５０ａに遊技球が入球可能となる小当たりラウンドが１回実行されるものである。

【６６３６】

細部は後述するが、第２実施形態においては、大当たり遊技終了後に高確非時短状態（第２確変状態）が設定される場合において、高確非時短状態（第２確変状態）が設定されてからの第１特別図柄抽選の実行回数を計測し、その計測値が所定値に到達した場合に特図１高速変動ゾーンが設定される。特図１高速変動ゾーンでは、第１特別図柄変動の変動パターンとして短い変動パターンが設定され、小当たり遊技によって賞球を得ることが可能となる。

【６６３７】

次に、第２実施形態における演出の細部について説明する。第２実施形態において実行される演出では、上述の特図１高速変動ゾーンが設定されている場合に演出態様が変化する点で、第１実施形態における演出と相違する。

【６６３８】

図６９２（ａ）は、確変リミット残回数が１２回であり、特図１高速変動ゾーンが設定されている場合の演出画面の一例である。副表示領域Ｄｓに「高速変動ゾーン」と表示され、第２表示領域ＨＲ２には「扉を開けてＲＵＳＨを見つけるんだ！」と表示されている点で、図５９４（ａ）と相違する。確変リミット残回数が１１回以上ある場合は、大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選し時短状態が設定されても、確変リミットに到達する前に時短リミットに到達可能であるため、１０Ｒ大当たり遊技を１０回分獲得可能であり、遊技者に大量の賞球を付与可能である。従って、第２表示領域ＨＲ２には、大当たりＣに当選することで遊技者に有利であることを示唆する表示がされる。

【６６３９】

一方、確変リミット残回数が１０回以下（例えば、２回）の場合には、大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選し時短状態が設定されても、時短リミットに到達する前に確変リミットに到達するため、１０Ｒ大当たり遊技が１０回分獲得できず、遊技者が獲得できる賞球数が少なくなる可能性がある。従って、図６９２（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍにおいて、オアシスが湧き出る演出が実行され、表示領域ＨＲ２には「オアシスで一休みしよう！右打ちは続けてね！」と表示され、勇者８０１が扉８０６の前に留まることを促しつつ遊技者に遊技球の発射を促す演出が実行されることにより、大当たりＣに当選するよりも、小当たり遊技による賞球の増加を目指した方が有利であることを遊技者に示唆している。

【６６４０】

以上のように、第２実施形態では、確変リミット残回数に応じて演出態様を変えることにより、遊技者は大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選した方が有利である場合と、小当たり遊技で賞球を増加した方が有利な場合を認識することができ、同じ遊技状態（第２確変状態）であっても、大当たりＣ当選を目指す遊技と、大当たりに当選させずに小当たり遊技で賞球を増加させる遊技とを遊技者が楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【６６４１】

なお、第２実施形態では、高速変動ゾーンが設定される条件が成立する前に、持ち球の増減が抑えられた第２確変状態の遊技に飽きた遊技者が遊技を止めてしまうという問題がある。これを解決するために、小当たり遊技による賞球獲得が期待できる高速変動ゾーンが設定されるまでの残変動回数を報知する構成としても良い。このように構成することで、賞球獲得が期待できない第２確変状態が設定され遊技意欲が低下した遊技者に高速変動ゾーンが設定されることを目指して遊技を継続させることができる。

【６６４２】

なお、実施例では、確変リミット残回数が１０回以下の場合に演出態様を変化させる構成としたが、これに限るものではない。確変リミット残回数が１０回以上の場合であって

も高速変動ゾーンが設定された場合には、小当たり遊技による賞球の増加を推奨する示唆演出を実行しても良い。

【６６４３】

なお、大当たり当選に基づき第２確変状態が設定された場合に、第１特別図柄抽選の実行回数の計測を開始し、次回大当たりに当選したことに基づきその計測を終了し、その大当たり遊技終了後に新たに計測を開始する構成において、計測された実行回数が所定回数に達したことに基づいて高速変動ゾーンが設定されている場合には、第２確変大当たりに当選することで計測された実行回数がリセットされることにより高速変動ゾーンが解除されてしまうため、第２確変大当たり当選が不利であることを示唆する演出（例えば、第２確変大当たりに当選する特別図柄の変動中に「高速変動ゾーン終了のピンチ」等を表示する演出）を実行し、高速変動ゾーンが設定されていない場合には、第２確変大当たり当選が不利であることを示唆する演出を実行しない構成としても良い。このように構成することで、第２確変大当たり当選が不利であることを遊技者に対して分かり易くすることができる。また、第２確変大当たり当選時だけでなく、特別図柄が外れである場合にも同様の演出を実行し、遊技者に高速変動ゾーンが終了するかもしれないと危機感を煽ることで、第２確変中における遊技の興趣を向上させることができる。なお、確変リミット残回数が所定回数以下（例えば、１０回以下）の場合に、第１確変大当たりに当選する場合にも同様の演出を実行しても良い。

【６６４４】

なお、実施例では、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される場合において、第２確変状態が設定されてからの第１特別図柄抽選の実行回数を計測し、その計測結果に基づいて第１特別図柄変動の変動パターンを決定するように構成しているが、これに限ることなく、第２確変状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に再度第２確変状態が設定される場合において、前回設定された第２確変状態中に実行された第１特別図柄抽選の実行回数から継続して第２確変状態が設定されてからの第１特別図柄抽選の実行回数を計測するように構成しても良い。つまり、第２確変状態が設定されてからの第１特別図柄抽選の実行回数を大当たり遊技を跨いで計測するように構成し、その計測結果に基づいて第１特別図柄の高速変動ゾーンを設定する構成としても良い。この場合、例えば、高速変動ゾーンが設定された時点で、扉８０６が大量に出現し、小当たり当選時には、勇者８０１が扉８０６を開けると小当たりに当選したことを示す玉が発見される演出が実行され、大当たりＤに当選するまで、出現する扉８０６を次々に開けていくという演出を実行しても良い。

【６６４５】

このように構成することで、初当たりで大当たりＡ（図６１３（ｂ））に当選し第２確変状態が設定され、第１確変状態が設定されることなく確変リミットに到達するような場合、即ち、遊技者が多くの賞球を獲得することなく、特別図柄の高確率状態が終了してしまう場合に、最低限の賞球を小当たり遊技によって付与し易くすることができる。また、長時間主表示領域Ｄｍにおいて何の演出も実行されず（大当たりに当選Ｄ（図６１３（ｃ））に当選するまで扉８０６が開かれない）に遊技者が退屈することを軽減することができる。

【６６４６】

なお、実施例では、オアシスが湧き出る演出を実行する構成としているが、これに限るものではない。例えば、小当たり遊技によって賞球を獲得したことに対応し、コイン等を獲得する演出によって獲得した賞球数を報知しても良い。

【６６４７】

＜第２実施形態の各遊技状態における出玉の推移について＞

次に、図６９３を参照して、本第２実施形態における遊技状態毎の出玉の推移イメージについて説明をする。図６９３（ａ）は、上述した第１実施形態における平均的な出玉の推移を模式的に示した図であり、図６９３（ｂ）は、本第２実施形態における平均的な出玉の推移を模式的に示した図である。

【６６４８】
図６９３（ａ）に示した通り、上述した第１実施形態では、通常状態中は特別図柄の低確率状態が設定されている状態で第１特別図柄抽選の実行を目指した左打ち遊技が実行される。この通常状態では、大当たり当選したとしても賞球が殆ど無い大当たり遊技（２ラウンド大当たり遊技）が実行され、さらに、小当たり当選した場合においても左打ち遊技が実行されているため小当たり遊技中に賞球を獲得し難いため、最も出玉が減少し易い遊技状態となる。
【６６４９】
一方で、第１確変状態中は特別図柄の高確率状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選の実行を目指した右打ち遊技が実行される。この第１確変状態では、大当たり当選した場合に賞球を多く獲得可能な大当たり遊技（１０ラウンド大当たり遊技）が実行されるため、最も出玉が増加し易い遊技状態となる。なお、第１確変状態中は第１特別図柄抽選が殆ど実行されないため、小当たり遊技が実行されることも殆ど無い。
【６６５０】
そして、第２確変状態中は特別図柄の高確率状態が設定されている状態で第１特別図柄抽選の実行を目指した右打ち遊技が実行される。この第２確変状態中は右第１入球口６４ｂ２へと最も球を入球させ易い遊技状態であり、且つ、小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置６５０へと球を入賞させ易い右打ち遊技を実行するため、第１特別図柄抽選で大当たり当選し、賞球が殆ど無い大当たり遊技（２ラウンド大当たり遊技）が実行される状況であっても、出玉を維持可能な遊技状態となる。
【６６５１】
つまり、上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、図６９３（ａ）に示した通り、特別図柄の高確率状態が連続して設定される期間において、第１確変状態中に急激に出玉を増加させた後に、第２確変状態中に出玉を維持させることで、特別図柄の高確率状態が連続して設定される期間において過剰に出玉が増加してしまうことを抑制するように構成している。
【６６５２】
これに対して、本第２実施形態では、図６９３（ｂ）に示した通り、第２確変状態中における出玉の推移を上述した第１実施形態と異ならせている点で相違している。具体的には、第２確変状態が設定された直後（初期段階）は、連続して右打ち遊技を実行した場合に、小当たり遊技により獲得した賞球数を加味しても出玉が減少するように比較的長めの変動時間が設定される変動パターンで第１特別図柄変動が実行され易くし、第２確変状態が設定されてから所定期間が経過すると、連続して右打ち遊技を実行した場合に、小当たり遊技により獲得した賞球数を加味することで出玉が増加するように、第２確変状態の初期段階よりも短い変動時間が設定される変動パターンで第１特別図柄変動が実行され易くなるように構成している。
【６６５３】
そして、第２確変状態が継続し得る平均期間、即ち、第１確変状態から第２確変状態へと移行してから確変リミットに到達するまでに要する大当たり当選回数の平均値に、特別図柄の高確率状態が設定されている状態において第１特別図柄抽選で大当たり当選するまでに要する特別図柄変動回数の平均値を乗じた期間中に連続して右打ち遊技を実行した場合には、第２確変状態へと移行した時点における出玉と、第２確変状態が継続し得る平均期間が経過した時点における出玉とが略同一となるように各期間における変動パターンが規定されている。
【６６５４】
つまり、本第２実施形態では、第２確変状態中の遊技期間が平均よりも短い場合、即ち、第２確変状態中に早く大当たり当選し、第２確変状態が終了した場合には、第２確変状態中に出玉が減少し、第２確変状態中においてハマリ遊技（大当たり当選しない特別図柄抽選を大当たり確率の分母を示す数値の２倍以上実行する遊技）を実行した場合には、第２確変状態中に出玉を増加させることが可能となるように構成している。

【６６５５】
このように構成することで、上述した第１実施形態では、単に出玉の増減を抑えるための期間として用いられていた第２確変状態に対して、出玉の増減を遊技者に意識させることが可能となるため、第２確変状態中の遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【６６５６】
なお、本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、第２可変入賞装置６５０へと球が入賞した場合に払い出される賞球数を、「１」から「４」へと増加させている点で相違している。そして、通常状態において小当たり遊技が実行された場合において、小当たり遊技が実行されてから右打ち遊技を実行したとしても、その右打ち遊技によって発射された球が第２可変入賞装置６５０へと到達するよりも前に小当たり遊技が終了するように構成している。
【６６５７】
よって、第２可変入賞装置６５０へと球が入賞した場合に払い出される賞球数を、「１」から「４」へと増加させた場合であっても、通常状態において小当たり遊技によって出玉が増加することを抑制することができる。
【６６５８】
なお、これに限ること無く、例えば、通常状態が設定されている場合と、第２確変状態が設定されている場合とで、普図当たり遊技における電動役物６４ａの開放時間（右第１入球口６４ｂ２へと球を流入させることが可能な位置に作動する時間）を異ならせるように構成し、通常状態中は右打ち遊技によって第１特別図柄抽選が実行され難くしたり、通常状態が設定されている場合と、第２確変状態が設定されている場合とで小当たり遊技における第２可変入賞装置６５０の開放動作内容を異ならせ、通常状態中における小当たり遊技では球が第２可変入賞装置６５０へと入賞し得ないように構成しても良い。
【６６５９】
＜第２実施形態の電気的構成について＞
次に、図６９４、及び図６９５を参照して、本第２実施形態における電気的構成について説明をする。本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、第２確変状態中に参照される変動パターンテーブルの内容を異ならせた点と、変動パターンシナリオの内容を異ならせている点で相違している。
【６６６０】
具体的には、第１実施形態に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する変動パターンテーブル２０２ｄに規定されている第２確変状態中に参照され得る変動パターンテーブルとして、第２確変用変動パターンテーブル２０２ｄ４に代えて第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａｄ４、第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ａｄ５を用いている点と、変動パターンシナリオテーブル２０２ｆに代えて変動パターンシナリオ２テーブル２０２ａｆを用いている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。
【６６６１】
本第２実施形態は、第２確変状態中に第１特別図柄変動の変動パターンとして比較的長い変動時間が設定され易い変動パターンテーブルと、第１特別図柄変動の変動パターンとして比較的短い変動時間が設定され易い変動パターンテーブルと、を切り替えて参照可能に構成している。
【６６６２】
このように構成することで、第２確変状態中に右打ち遊技を継続した場合における単位時間当たりの小当たり遊技回数、ひいては、単位時間のうち第２可変入賞装置６５０が開放動作されている開放時間の累計期間を、第２確変状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間の長さに応じて異ならせることができる。
【６６６３】
図６９４（ａ）は、第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａｄ４に規定されてい

る内容を模式的に示した図である。図６９４（ａ）に示した通り、第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａｄ４は、上述した第１実施形態の第２確変用変動パターンテーブル２０２ｄ４（図６１６（ａ）参照）に対して、図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」に対して規定されている変動パターンの種別を異ならせており、第２確変状態においても比較的長い変動時間の変動パターンが選択され得るように構成している点で相違している。それ以外の内容（第２確変状態中における第２特別図柄変動の変動パターン規定内容）については同一であるためその詳細な説明を省略する。

【６６６４】

具体的には、図柄種別が「特図１」で、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲には、変動時間が１秒（１０００ミリ秒）のショート変動が、「５０～１６９」の範囲には、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）のミドル変動が、「１７０～１９８」の範囲には、変動時間が６０秒（６００００ミリ秒）のロング変動が規定されている。

【６６６５】

次に、第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ａｄ５に規定されている内容について、図６９４（ｂ）を参照して説明をする。図６９４（ｂ）は、第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ａｄ５に規定されている内容を模式的に示した図である。図６９４（ｂ）に示した通り、第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ａｄ５は、上述した第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａｄ４よりも、第１特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成している。

【６６６６】

具体的には、図柄種別が「特図１」で、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲には、変動時間が０．５秒（５００ミリ秒）の超ショート変動が、「１００～１９８」の範囲には、変動時間が１秒（１０００ミリ秒）のショート変動が規定されている。

【６６６７】

以上、説明をした通り、本第２実施形態では、第２確変状態中において、変動時間の長さが異なる変動パターンが規定されている複数種類の変動パターンテーブルを切り替えて参照可能に構成している。よって、比較的短い変動時間の変動パターンが規定されている変動パターンテーブル（第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ａｄ５）を参照して変動パターンが選択されている場合は、単位時間当たりにおける第１特別図柄抽選の実行回数を増加させることができる。一方、比較的長い変動時間の変動パターンが規定されている変動パターンテーブル（第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａｄ４）を参照して変動パターンが選択されている場合は、単位時間当たりにおける第１特別図柄抽選の実行回数を低下させることができる。よって、第２確変状態が設定されている状態において継続して右打ち遊技を実行している場合において、出玉が増加する期間と、出玉が減少する期間と、を容易に創出することができる。

【６６６８】

なお、図６９４（ａ）、及び図６９４（ｂ）に説明をした通り、本第２実施形態では、第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａｄ４と、第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ａｄ５と、で同一の長さの変動時間（１秒）の変動パターンが選択され得るように構成している。このように構成することで、同一の長さの変動時間（１秒）の変動パターンが選択された場合において、現在参照されている変動パターンテーブルが何れであるかを遊技者に把握させ難くすることができるため、現在参照されている変動パターンテーブルが遊技者に有利な変動パターンテーブルであることを期待させながら遊技を行わせることができる。加えて、現在参照されている変動パターンテーブルを分かり難くする構成を用いることで、参照されている変動パターンテーブルを特定した攻略遊技が実行されることを抑制し易くすることができる。

【６６６９】

次に、図６９５を参照して、変動パターンシナリオ２テーブル２０２ａｆの詳細な内容

について説明をする。図６９５は、変動パターンシナリオ２テーブル２０２ａｆに規定されている内容を模式的に示した図である。この変動パターンシナリオ２テーブル２０２ａｆは、上述した変動パターンシナリオテーブル２０２ｆに対して、第２確変状態中に参照される変動パターンテーブルの種別を異ならせるようにシナリオ内容を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【６６７０】

上述した通り、本第２実施形態では、第２確変状態中における特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される変動パターンとして、遊技者に有利な第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ａｄ５と、遊技者に不利な第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａｄ４と、を有しており、第２確変状態が設定される契機に応じて、第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａｄ４を参照して変動パターンを決定する期間と、第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ａｄ５を参照して変動パターンを決定する期間と、を異ならせたシナリオを設定するように構成している。

【６６７１】

具体的には、図６９５に示した通り、大当たり種別として当選時の遊技状態に関わらず第２確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ）が設定されたことに基づいて第２確変状態が設定された場合には、大当たり終了後に実行された特別図柄変動回数が１００回に到達するまでの期間、第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａｄ４が参照され、それ以降（１０１回以降）は、第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ａｄ５が参照されるシナリオが設定されるように規定されている。

【６６７２】

大当たり種別として当選時の遊技状態に応じて第２確変状態、或いは第１確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＢ）に対しては、当選時の遊技状態が第１確変状態以外であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が第２確変状態である場合も、当選時の遊技状態が第１確変状態以外であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が第１確変状態となるが、時短リミットに到達しているため（時短リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定されているため）、強制的に第２確変状態が設定された場合も、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄変動回数が６０回に到達するまでの期間、第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａｄ４が参照され、それ以降（６１回以降）は、第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ａｄ５が参照されるシナリオが設定されるように規定されている。

【６６７３】

大当たり種別として当選時の遊技状態に関わらず第１確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ，Ｄ）に対しては、大当たり遊技終了時に時短リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定されていることに基づいて、強制的に第２確変状態が設定された場合には、大当たり遊技終了後の１回転目から第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ａ５が参照されるシナリオが設定されるように構成している。

【６６７４】

つまり、本第２実施形態では、第２確変状態が設定される設定契機を複数有しており、その複数の設定契機のうち成立した設定契機に応じて、遊技者に不利となる第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａ４を参照して変動パターンが選択される期間の長さを異ならせるように構成している。

【６６７５】

さらに、第２確変状態が設定される複数の設定契機のうち、成立頻度の高い設定契機のほうが、成立頻度の低い設定契機よりも、第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａ４が参照される期間が長くなるように構成している。このように構成することで、成立頻度の低い設定契機が成立したことによる特典を遊技者に付与することができる。

【６６７６】

加えて、第２確変状態が設定される大当たり種別が設定された場合、即ち、特別図柄抽選の結果に基づいて第２確変状態が設定される場合と、時短リミットに到達したことに基

づいて第２確変状態が設定される場合とで、遊技者に不利となる第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａ４を参照して変動パターンが選択される期間の長さを異ならせるように構成している。

【６６７７】

具体的には、時短リミットに到達したことに基づいて第２確変状態が設定される場合のほうが、特別図柄抽選の結果に基づいて第２確変状態が設定される場合よりも、遊技者に不利となる第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａ４が参照される期間が短くなるように、換言すれば、遊技者に有利となる第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ａ５が参照される期間が長くなるようにシナリオが設定されるように構成している。

【６６７８】

つまり、本来であれば、第２確変状態よりも遊技者に有利となる第１確変状態が設定される大当たり種別に当選したにも関わらず、時短リミットにより第２確変状態が設定された場合、即ち、時短リミットに到達したことに基づいて、第２確変状態が設定されたことにより遊技者に付与される特典が減少した場合は、第２確変状態中に実行される遊技内容を、他の契機で第２確変状態が設定された場合よりも遊技者に有利とするように構成している。

【６６７９】

このように構成することで、時短リミットに到達した場合において遊技者に過剰に不利な遊技が実行されることを抑制することができる。なお、本第２実施形態では、第１確変状態を第２確変状態よりも遊技者に有利な遊技状態としているため、第１確変状態が設定される大当たり種別が設定された場合において、時短リミットに到達した場合（第２確変状態が設定された場合）のほうが、時短リミットに到達していない場合（第１確変状態が設定される場合）よりも遊技者に不利となるが、例えば、第１確変状態よりも第２確変状態のほうが遊技者に有利な遊技状態となるように構成されたパチンコ機１０において上述した技術思想を適用しても良い。

【６６８０】

また、本第２実施形態は、上述した第１実施形態と同様に、特別図柄の高確率状態が連続して設定される特図高確期間内に、遊技者に有利な遊技状態となる第１確変状態が設定されている第１期間と、第１確変状態よりも遊技者に不利な遊技状態となる第２確変状態が設定されている第２期間と、を少なくとも設定可能に構成している。

【６６８１】

そして、上述した第２期間を所定期間遊技しないと、特図高確期間を終了させることができないように構成している。よって、遊技者に第２期間中の遊技を継続して実行させる必要があった。そこで、本第２実施形態では、第２期間中の遊技が長期間継続してしまい、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制するために、第２期間中の遊技期間が長くなるほど（第２期間中に実行された特別図柄抽選の回数が増加するほど）、第２期間中の遊技（第２確変状態中の遊技）が、遊技者に有利となるように、第２確変状態が設定された直後よりも、第２確変状態が設定されてから所定期間経過した時点（例えば、特別図柄抽選を７０回実行させた時点）のほうが短い変動時間の変動パターンが設定され易くなるように（第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａ４を参照して変動パターンが設定され易くなるように）構成し、単位時間当たりの小当たり遊技の実行回数を増加させることで遊技者に有利な特典（単位時間当たりにおける賞球数の増加）を付与することで、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制していた。

【６６８２】

加えて、遊技者に不利な第２期間中の遊技が極端に長くなることにより、遊技者に有利な遊技状態へと切り替え得るように構成しているため、第２期間中の遊技を所定期間実行した遊技者に対して、第２期間が長く継続することを期待させる遊技（大当たり当選しないことを期待する遊技）を実行させることができるという斬新な遊技性を提供することができるものであった。

【６６８３】

なお、これに限ること無く、第２確変状態が設定された直後のほうが、第２確変状態が設定されてから所定期間経過した時点（例えば、特別図柄抽選を７０回実行させた時点）よりも短い変動時間の変動パターンが設定され易くなるように（第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａ４を参照して変動パターンが設定され易くなるように）構成しても良い。

【６６８４】

このように構成することで、第１確変状態から第２確変状態へと移行した場合において、遊技者に有利な第１確変状態中の遊技から継続させて第２確変状態中における遊技者に有利な遊技を実行させることができる。よって、特図高確期間中において遊技者に有利となる期間を集約させることが可能となるため、特図高確期間のうち、特定の期間（第１期間＋第２期間の初期期間）にて遊技者に付与される特典（出玉）を、大きくし易くすることができる。

【６６８５】

＜第２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図６９６を参照して、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、特図１変動演出設定処理（図６７４のＳ５１０５参照）に代えて、特図１変動演出設定処理２（図６９６のＳ５１５５参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【６６８６】

図６９６を参照して、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１変動演出設定処理２（Ｓ５１５５）について説明する。図６９６は、特図１変動演出設定処理２（Ｓ５１５５）の詳細な内容を示したフローチャートである。特図１変動演出設定処理２（Ｓ５１５５）は、上述した第１実施形態における特図１変動演出設定処理（図６７４のＳ５１０５参照）に対して、演出モードとして、リベンジモード、或いは、チャレンジモードが実行されている場合に、確変リミットの残回数に基づいて、第３図柄表示装置８１において表示される有利示唆演出の表示態様を異ならせる処理を追加している点で相違する。その他の点については同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【６６８７】

特図１変動演出設定処理２（Ｓ５１５５）では、まず、上述した第１実施形態における特図１変動演出設定処理（図６７４のＳ５１０５参照）のＳ５２０１～Ｓ５２０２の処理を実行する。そして、Ｓ５２０２の処理において、読み出した演出モードは、超ラッシュモード、ラッシュモード、ＥＸＴＲＡモード、ＳＰＥＣＩＡＬモードの何れかの演出モードではないと判別した場合には（Ｓ５２０２：Ｎｏ）、読み出した現在の演出モードの種別が、リベンジモード、或いは、チャレンジモードであるか判別する（Ｓ５２５１）。現在の演出モードの種別が、リベンジモード、或いは、チャレンジモードであると判別した場合には（Ｓ５２５１：Ｙｅｓ）、残確変回数カウンタ２２３ｍの値の読み出しを実行する（Ｓ５２５２）。

【６６８８】

次に、Ｓ５２５２の処理において読み出した残確変回数カウンタ２２３ｍの値が２０より大きい値であるか判別する（Ｓ５２５３）。残確変回数カウンタ２２３ｍの値が２０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５２５３：Ｙｅｓ）、大当たり当選が有利となることを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５２５４）、上述したＳ５２０５の処理を実行し、本処理を終了する。ここで設定した表示用コマンドは、メイン処理（図６６３参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において、表示制御装置１１４に対し送信され、表示制御装置１１４はこのコマンドを受信すると、図６９２（ａ）に示した様な、大当たりに当選したほうが、遊技者にとって有利となることを示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。

【６６８９】
一方、Ｓ５２５３の処理において、読み出した残確変回数カウンタ２２３ｍの値が２０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ５２５３：Ｎｏ）、次に、読み出した残確変回数カウンタ２２３ｍの値が２より小さい値であるか判別する（Ｓ５２５５）。読み出した残確変回数カウンタ２２３ｍの値が２より小さい値であると判別した場合には（Ｓ５２５５：Ｙｅｓ）、大当たり非当選が有利となることを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５２５６）、Ｓ５２０５の処理を実行し、本処理を終了する。ここで設定した表示用コマンドは、メイン処理（図６６３参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において、表示制御装置１１４に対し送信され、表示制御装置１１４はこのコマンドを受信すると、図６９２（ｂ）に示した様な、大当たりに当選しないほうが、遊技者にとって有利となることを示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。
【６６９０】
一方、Ｓ５２５５の処理において、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が２より大きいと判別した場合には（Ｓ５２５５：Ｎｏ）、Ｓ５２５６の処理をスキップし、Ｓ５２０５の処理を実行し、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５２５１の処理において、現在の演出モードの種別が、リベンジモードでもチャレンジモードでもないと判別した場合は（Ｓ５２５１：Ｎｏ）、Ｓ５２５２～Ｓ５２５６の格処理をスキップして、Ｓ５２０５の処理を実行し、本処理を終了する。
【６６９１】
以上、説明をした通り、本第２実施形態は、第２確変状態における第１特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される変動パターンテーブルとして、短い変動時間の変動パターンが選択され易い第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ａｄ５と、第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ａｄ５よりも、長い変動時間の変動パターンが選択され易い第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ａｄ４と、を有している。
【６６９２】
なお、上述した第２実施形態では、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される場合において、第２確変状態が設定されてからの第１特別図柄抽選の実行回数を計測し、その計測結果に基づいて第１特別図柄変動の変動パターンを決定するように構成しているが、これに限ること無く、第２確変状態が設定されてからの第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数と、を合算した合算回数に基づいて第１特別図柄変動の変動パターンを決定しても良い。この場合、従変動となる第２特別図柄変動の変動パターンとして、短い変動時間（例えば、１秒）に対応する短変動パターンや、長い変動時間（例えば、６０秒）に対応する中変動パターンを設定可能に構成すると良い。
【６６９３】
このように構成することで、設定される第２特別図柄変動の変動パターンに応じて、第１特別図柄抽選が１回実行される間に実行し得る第２特別図柄抽選の実行回数を異ならせることができる。よって、第１特別図柄抽選の実行回数に対して、第１特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間に対応する変動パターンが設定され易くなるタイミングを異ならせることができ、遊技者に対して単位時間当たりにおける小当たり遊技の実行回数を増加させる期間（第２確変状態中の有利期間）が設定されるタイミングを予測させ難くすることができるため、遊技者に飽きの来ない遊技を提供することができる。
【６６９４】
さらに、この場合、第１特別図柄変動の変動パターンも、異なる長さの変動時間に対応させた複数種類の変動パターンの中から決定するように構成すると良い。これにより、第１特別図柄の変動パターンと、第２特別図柄の変動パターンとの組合せによって、第１特別図柄抽選が１回実行される間に計測され得る特別図柄抽選の合算回数を大きく異ならせることが可能となるため、第２確変状態中に実行される遊技の内容を遊技者により予測させ難くすることができる。
【６６９５】
また、第２確変状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり遊技終了後

に再度第２確変状態が設定される場合において、前回設定された第２確変状態中に実行された特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）の実行回数から継続して第２確変状態が設定されてからの第１特別図柄抽選の実行回数を計測するように構成しても良い。

【６６９６】

つまり、第２確変状態が設定されてからの特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）の実行回数を、大当たり（小当たり）遊技を跨いで計測するように構成し、その計測結果に基づいて第１特別図柄変動の変動パターンを決定するように構成しても良い。このように構成することで、確変リミットまでの残回数が多い状態で第２確変状態が設定され、確変リミットに到達するまで継続して第２確変状態が設定された場合、例えば、通常状態で大当たり当選したにも関わらず、第１確変状態へと移行すること無く、第２確変状態のまま確変リミットに到達した場合、即ち、遊技者が多くの賞球を獲得すること無く、特別図柄の高確率状態が終了してしまう場合に、最低限の賞球を小当たり遊技によって付与し易くすることができる。

【６６９７】

さらに、第２確変状態が継続して設定された回数（第２確変状態が設定されたことに基づいて確変リミット回数カウンタの値が連続して更新された回数）を計測し、その計測結果に基づいて、第２確変状態中に実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）に対応する変動パターンを決定しても良い。

【６６９８】

上述した第２実施形態では、第２確変状態中に実行される特別図柄抽選に対応する変動パターンとして、比較的長い変動時間の変動パターンが設定され易い第１期間（不利期間）と、比較的短い変動時間の変動パターンが設定され易い第２期間（有利期間）と、設けることにより、上述した第１実施形態に対して第２確変状態中における発射球数（アウト数）に対する出玉数が変位し易くなるように構成しているが、これ以外の別の構成を用いても良く、例えば、第２確変状態中に実行される小当たり遊技の遊技内容として、遊技者に有利な小当たり遊技が実行され難い第１期間（不利期間）と、遊技者に有利な小当たり遊技が実行され易い第２期間（有利期間）と、を設けるように構成しても良い。

【６６９９】

また、上述した第２実施形態では、第２確変状態中における出玉に対して遊技者に有利な第２期間と、第２期間よりも遊技者に不利な第１期間と、を設定可能に構成し、さらに、第１期間が第２期間よりも先に到来するように構成している。このように構成することで、第２確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、確変リミット回数が大きく減算されるまでにいち早く第１確変状態へと移行させることを目指す遊技に加え、第２確変状態を長く継続させることにより第２確変状態中の遊技結果が遊技者に不利とならないことを目指す遊技を実行させることが可能となる。

【６７００】

＜第２実施形態の変形例について＞

次に、図６９７を参照して、本第２実施形態の変形例について説明をする。上述した第２実施形態では、図６９３（ｂ）に示した通り、第２確変状態が設定されている状態で大当たり当選すること無く多くの特別図柄抽選が実行された場合に、第１特別図柄変動の変動時間が短くなり易くなるように構成することで、第２確変状態中において単位時間当たりに実行される小当たり遊技回数を増加させるように構成していた。

【６７０１】

つまり、第２確変状態中に継続して右打ち遊技を実行している遊技者に対して、大当たり当選するまでの期間が長くなればなるほど、発射した球数に対して獲得可能な賞球数を増加させることができるように構成していた。

【６７０２】

これに対して、第２確変状態中において継続して右打ち遊技を実行した場合における出玉推移が図６９７（ａ）に示すよう構成しても良い。図６９７（ａ）は、上述した第２実施形態の第１変形例における一般的な出玉推移を模式的に示した図である。

【６７０３】
本第１変形例は、上述した第２実施形態に対して、変動パターンシナリオ２テーブル２０２ａｆに規定されている内容のうち、第２確変状態に対応して規定されている変動パターンテーブルの内容を変更している点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容についてはその内容の説明を省略する。
【６７０４】
本第１変形例では、第２確変状態中において、第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ｄ４を参照して変動パターンが設定される期間と、第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ｄ５を参照して変動パターンが設定される期間と、が交互に規定されるように変動パターンシナリオ２テーブル２０２ａｆの内容を規定している。
【６７０５】
具体的には、大当たり遊技終了時に第２確変状態が設定されてからの特別図柄変動実行回数が「１～１０」，「２１～３０」，「４１～５０」・・・となる範囲において第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ｄ４を、「１１～２０」，「３１～４０」，「５１～６０」・・・となる範囲において第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ｄ５を、つまり、特別図柄変動実行回数１０回毎に、第２確変用不利変動パターン２０２ｄ４と、第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ｄ５と、を切り替えて特別図柄変動の変動パターンが設定されるように規定している。
【６７０６】
このように構成することで、第２確変状態中において、出玉が増加し難い期間と、出玉が増加し易い期間とが交互に設定されることになるため、第２確変状態中における出玉の増減に幅を持たせ易くすることができるため、大当たり当選するタイミングによって、第２確変状態中に出玉が増加する、出玉が維持される、出玉が減少するといった状態を創出することが可能となる。
【６７０７】
さらに、変動パターンシナリオ２テーブル２０２ａｆに予め定められているシナリオに従って、各変動パターンテーブルを切り替えているため、パチンコ機１０を長時間遊技し、第２確変状態中における変動パターンテーブルの切り替えタイミングを熟知している遊技者に対しては、例えば、第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ｄ５が参照される期間中は継続して右打ち遊技を実行し、第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ｄ４が参照される期間中は、長い特別図柄変動期間中において右打ち遊技を一時的に中断させることで無駄な球（右第１入球口６４ｂ２や第２可変入賞装置６５０へと入賞しない球）の消費を抑制した遊技を実行させ易くすることができる。
【６７０８】
なお、本第１変形例のように構成されたパチンコ機１０を用いる場合、小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置６５０へと球を入賞させるためには、特別図柄抽選の結果が小当たり当選していることを示す特別図柄が停止表示されるよりも前、即ち、小当たり当選している特別図柄変動が実行されている最中に右打ち遊技によって球を発射する必要があるように構成すると良い。具体的には、右打ち遊技によって発射された球が第２可変入賞装置６５０へと到達するのに要する時間よりも、小当たり遊技が開始されてから（小当たり当選を示す特別図柄が停止表示されてから）、小当たり遊技が終了する（第２可変入賞装置６５０へと球を入賞させ難くなる）までの期間が短くなるように構成すると良い。
【６７０９】
このように構成することで、実行される特別図柄変動の長さに関わらず、小当たり遊技が開始されてから右打ち遊技を実行するという遊技方法では、小当たり遊技によって球を獲得することが困難となるため、参照される変動パターンテーブルの種別を把握していない遊技者に対しては、第２確変状態中に継続して右打ち遊技を実行させることとなり、図６９７（ａ）に示した内容で出玉を推移させ易くすることができる。
【６７１０】

次に、図６９７（ｂ）を参照して、上述した第２実施形態の第２変形例について説明をする。図６９７（ｂ）は、第２実施形態の第２変形例における出玉推移の流れを示した図である。図６９７（ｂ）に示した通り、本第２変形例では、第２確変状態が設定された直後に、比較的短い変動時間の変動パターンが設定されやすい期間（第２確変用有利変動パターンテーブル２０２ｄ４が参照される期間）が設定された後に、比較的長い変動時間が設定され易い期間（第２確変用不利変動パターンテーブル２０２ｄ５が参照される期間）、が設定されるように変動パターンシナリオ２テーブル２０２ａｆに規定されている内容を変更している点、上述した第２実施形態とで相違しており、それ以外は同一である。同一の内容についてはその内容の説明を省略する。

【６７１１】

図６９７（ｂ）に示した通り、本第２変形例では、第１確変状態が終了した後に設定される第２確変状態において、出玉が増加し易い期間が設定されるため、第１確変状態中における出玉推移から継続して増加するように出玉が推移するように構成している。そして、第２確変状態が終了する平均期間まで到達すると、第２確変状態が設定された時点と同一の出玉量となるように出玉が推移するように構成している。

【６７１２】

つまり、本第２変形例は、第２確変状態が設定される期間が平均期間よりも短くなった場合に、遊技者に有利となるように構成している。このように構成することで、第２確変状態が早く終了するように遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【６７１３】

以上説明をした通り、上述した第２実施形態、及び第２実施形態の各変形例は、第２確変状態における平均的な出玉増加量は殆ど生じ無い点で上述した第１実施形態と同一であるが、第２確変状態が継続する期間が平均期間から乖離するほど、出玉増減に差が生じるように構成している点で上述した第１実施形態と相違している。このように構成することで、特別図柄の高確率状態が連続して設定される特図高確期間のうち、出玉の増加度合いが低い第２確変状態が設定される期間において、若干でも出玉が増加することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができるため、遊技者の遊技意欲を高めさせることができる。

【６７１４】

さらに、上述した第２実施形態では、第２確変状態が長く継続すればするほど遊技者に有利な状態（出玉が増加し易い状態）を提供することができるため、特図高確期間が終了するまでの間、遊技者の遊技意欲が低下することなく遊技を行わせ易くすることができる。

【６７１５】

なお、上述した第２実施形態、及び第２実施形態の各変形例では、第２確変状態中における出玉の増加度合いを可変させるために、大当たり当選間における特別図柄変動回数に基づいて変動時間の異なる変動パターンが選択されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第２確変状態が連続して設定された回数に基づいて変動時間の異なる変動パターンが選択されるように構成しても良く、例えば、第２確変状態が連続して設定された回数が１０回を越えた場合に、第２確変状態が連続して設定された回数が１０回を越えていない場合よりも、短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、特図高確期間が設定されたにも関わらず、第１確変状態が設定されない期間が所定期間継続してしまった遊技者に対して、第２確変状態中に出玉が増加し易い期間を付与することができるため、特図高確期間中において全く出玉が増加しない事態が発生することを抑制することができる。

【６７１６】

さらに、第１確変状態、第２確変状態に関わらず、特図高確期間が設定されてから、特別図柄の高確率状態が連続して設定された回数が所定回数（例えば、２０回）を越えた場合に、特別図柄の高確率状態が連続して設定された回数が所定回数（例えば、２０回）を越えていない場合よりも、短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成し

ても良い。このように構成することで、特図高確期間が設定され、且つ、初期段階で第１確変状態が設定された遊技者に対して、第１確変状態が終了し第２確変状態が設定された後も、継続して遊技を行わせ易くすることができる。

【６７１７】

また、上述した第２実施形態のように、変動パターンシナリオ２テーブル２０２ａｆを参照して、参照される変動パターンテーブルの切り替えタイミングを予め規定しておく構成では無く、第２確変状態中において参照される変動パターンテーブルを切り替える切替条件が成立したことに基づいて、参照される変動パターンテーブルを切り替えるように構成しても良く、この場合、参照される変動パターンテーブルを切り替えるための切替契機として、特別図柄抽選が実行される毎に別途実行される切替抽選に当選した場合に、参照される変動パターンテーブルを現在参照されている変動パターンテーブルから他の変動パターンテーブルへと切り替えるように構成しても良いし、特別図柄抽選回数が所定回数（例えば、５０回）に到達する毎に、変動パターンテーブルを切り替えるための抽選を実行可能に構成しても良い。さらに、第２確変状態中に小当たり当選した回数や、小当たり当選した場合に実行される切替抽選に当選したことに基づいて参照される変動パターンテーブルを切り替えるように構成しても良い。

【６７１８】

また、上述した切替契機が成立した場合に切り替わる変動パターンテーブルとしては、切替前に参照されていた変動パターンテーブルよりも、遊技者に有利な変動パターンテーブル（短い変動時間が選択され易い変動パターンテーブル）としても良いし、遊技者に不利な変動パターンテーブル（長い変動時間が選択され易い変動パターンテーブル）としても良い。

【６７１９】

加えて、上述した第２実施形態、及び第２実施形態の各変形例では、第２確変状態が設定される期間において、出玉が増加し易い有利期間と、出玉が増加し難い不利期間（減少する期間）と、を設定される特別図柄変動時間の長さを異ならせることにより創出するように構成しているが、これ以外の構成を用いても良く、小当たり当選時に実行される小当たり遊技の内容（例えば、小当たり当選してから、小当たり遊技にて開放動作される第２可変入賞装置６５０が球を入賞させることが可能となるまでの期間の長さや、第２可変入賞装置６５０が球を入賞させることが可能である期間（開放期間）の長さや、第２可変入賞装置６５０へと球が入賞した場合に払い出される賞球数等）を変更することにより、上述した有利期間と不利期間と、を創出可能に構成しても良い。

【６７２０】

＜第３実施形態＞

次に、図６９８から図７０６を参照して、第３実施形態について説明をする。本第３実施形態では、第１実施形態に対して、遊技盤１３の構成として、第１入球口６４ｂ１へと球を入球させるための経路構成を異ならせた点と、右第１入球口６４ｂ２へと球を入球させるための経路構成を異ならせた点で相違し、さらに、第１特別図柄の抽選結果、及び、第２特別図柄の抽選結果に基づく遊技内容を異ならせた点で相違する。

【６７２１】

具体的には、上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０は、特別図柄の高確率状態が連続して設定される特図連続設定回数が上限数（４０回）に到達する（確変リミットに到達する）と、特別図柄の高確率状態が設定され得る条件が成立している場合（例えば、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たり種別の大当たりに当選した場合）であっても、強制的に特別図柄の低確率状態が設定される処理（確変リミット処理）を実行可能に構成していた。

【６７２２】

さらに、普通図柄の高確率状態が連続して設定される普図連続設定回数が上限数（１０回）に到達する（時短リミットに到達する）と、普通図柄の高確率状態が設定され得る条件が成立している場合（たとえば、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当

たり種別の大当たりに当選した場合）であっても、強制的に普通図柄の低確率状態が設定される処理（時短リミット処理）を実行可能に構成していた。

【６７２３】

そして、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に必ず特別図柄の高確率状態が設定されるように構成し、且つ、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態よりも普通図柄の低確率状態が設定され易くなるように構成し、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に必ず普通図柄の高確率状態が設定されるように構成していた。

【６７２４】

加えて、通常状態、及び第２確変状態においては、第１特別図柄抽選が第２特別図柄抽選よりも実行され易く、時短状態、及び第１確変状態においては、第２特別図柄抽選が第１特別図柄抽選よりも実行され易くなるように構成していた。

【６７２５】

つまり、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選を目指し、確変リミットに到達するまでに第１確変状態へと遊技状態が移行することを期待させながら遊技者に遊技を行わせるものであった。

【６７２６】

このように構成された第１実施形態のパチンコ機１０では、一旦、第１確変状態が設定されると、確変リミット、或いは時短リミットの何れかに到達するまでの間、連続して第１確変状態が設定され、その第１確変状態中において実行される第２特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技を短期間で複数回（最大で１０回）実行させることができるものであり、遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。

【６７２７】

しかしながら、上述した第１実施形態のパチンコ機１０では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選した場合（初当たりした場合）に、大当たり遊技終了後に第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定され、その後、確変リミットに到達するまで第２確変状態がループしてしまい遊技者の多くの賞球を付与することができないまま、特別図柄の高確率状態が設定される遊技期間（有利遊技期間）が終了してしまう虞があった。

【６７２８】

これに対して、本第３実施形態では、通常状態で大当たり当選（初当たり当選）してから時短リミットに到達するまでの期間を、遊技者に多くの賞球を付与可能な期間（連チャン期間）として設定可能に構成している点で上述した第１実施形態と大きく相違している。

【６７２９】

このように、本第３実施形態では、通常状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に連チャン期間が設定されるため、初当たりを獲得した遊技者に対して確実に特典（多くの賞球）を付与させることができる。よって、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【６７３０】

また、本第３実施形態は、上述した通り、初当たり当選した場合に連チャン期間が設定されるように構成していることから、遊技者に対して過剰に特典が付与されることを抑制するために、通常状態における特別図柄抽選が実行され難くなるように、第１入球口６４ｂ１への球の入球経路構成と、右第１入球口６４ｂ２への球の入球経路構成と、を上述した第１実施形態の構成から異ならせている点で相違している。

【６７３１】

このように、通常状態において大当たり当選させ難くすることで、通常状態において大当たり当選したことに基づいて連チャン期間を設定するように構成した場合であっても、遊技者に過剰に特典が付与されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【６７３２】
また、初当たりを獲得するだけで連チャン期間が設定されるため、通常状態において特別図柄抽選が実行され難くなるように構成した場合であっても、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。
【６７３３】
＜第３実施形態のパチンコ機における遊技盤構成について＞
まず、図６９８及び図６９９を参照して、本第３実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成について説明をする。図６９８は、本第３実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の構成を模式的に示した正面図である。図６９８に示した通り、本第３実施形態では、上述した第１実施形態に対して、遊技盤１３上に形成される遊技領域の下側領域（可変表示装置ユニット８０の下方側に形成される領域）に球振分役物９７０を設けた点と、遊技領域の右側領域（可変表示装置ユニット８０の右側に形成される領域）から振分装置１７５を排除し、電動役物６４ａ及び電動役物６４ａが付設される右第１入球口６４ｂ２の構成を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【６７３４】
図６９８に示した通り、本第３実施形態では、左打ち遊技によって発射された球が、誘導流路９６０の上方開口部９６０ａへと球を入球させ、誘導流路９６０から排出された球が球振分役物９７０へと流入し、その流入した球が球振分役物９７０内の特定経路へと振り分けられた場合に第１入球口６４ｂ１へと入球し得るように構成している。
【６７３５】
詳細な説明は、図６９９を参照して後述するが、本第３実施形態では、上述した第１実施形態の遊技盤１３において第１入球口６４ｂ１が配設されている箇所に誘導流路９６０の上方開口部９６０ａが位置するように構成している。つまり、上述した第１実施形態における第１入球口６４ｂ１への球の入球割合（２５０個の球を左打ち遊技で発射させた場合に約２０個の球が入球する割合）と同一の割合で、上方開口部９６０ａへと球が入球することになる。
【６７３６】
そして、上方開口部９６０ａへと入球した球の約１／９が球振分役物９７０の特定経路を流下し、第１入球口６４ｂ１へと入球することになる。つまり、本第３実施形態では、２５０個の球を左打ち遊技で発射させた場合に、２～３個の球が第１入球口６４ｂ１へと入球するように構成している。
【６７３７】
また、本第３実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態において普図当たり当選する確率が１／１２０と低く設定されているため、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）中に右打ち遊技を行ったとしても、第１入球口６４ｂ１へと殆ど球が入球しないように構成している。さらに、上述した第１実施形態と同様に、右打ち遊技によって右側領域に設けられた第２入球口６４０へと球を容易に入球させることができるように構成しているが、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合には、第２特別図柄変動の変動パターンとして変動時間が長い（例えば、１０分）の変動パターンが設定されるように構成している。
【６７３８】
よって、通常状態が設定されている場合には、第１入球口６４ｂ１へと球を入球させて第１特別図柄抽選を実行させることを目指す左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。
【６７３９】
次に、図６９９を参照して、球振分役物９７０の詳細について説明する。図６９９は、球振分役物９７０の拡大正面図である。図６９９に示した通り、この球振分役物９７０は、主として、誘導流路９６０から排出され球振分役物９７０へと流下した球が最初に到達

する第１クルーン９７１と、その第１クルーン９７１へと到達した球の一部（約１／３）が到達可能に構成された第２クルーン９７２と、その第２クルーン９７２に到達した遊技球の一部が入球可能に構成された第１入球口６４ｂ１と、第１入球口６４ｂ１に入球しなかった球を球振分役物９７０の外部（即ち、パチンコ機１０の外部）へと排出するためのアウト口９７３と、で構成されている。第１クルーン９７１、および第２クルーン９７２は、それぞれ円形のすり鉢形状で構成されており、その内壁部分を、主として円形の外周と平行な向きに遊技球が転動可能に構成されている。また、各クルーンの底面近傍には、各クルーンの内壁部分を転動した遊技球が入球可能な３つの入球口が設けられている。より具体的には、図６９９に示した通り、第１クルーン９７１の底面付近には、セーフ入球口９７１ａ、アウト入球口９７１ｂ，９７１ｃの３つの入球口が設けられている。また、第２クルーン９７２の底面付近には、セーフ入球口９７２ａ、アウト入球口９７２ｂ，９７２ｃの３つの入球口が設けられている。即ち、第１クルーン９７１、および第２クルーン９７２は、それぞれ公知の３穴クルーンで構成されている。

【６７４０】

また、図６９９に示した通り、第１クルーン９７１には、セーフ入球口９７１ａへと入球した遊技球を第２クルーン９７２へと流下させる第２クルーン誘導流路９７１ｎと、アウト入球口９７１ｂへと入球した遊技球をアウト口９７３の一部である左アウト口９７３ａへと流下させるアウト誘導流路９７１ｏ１と、アウト入球口９７１ｃへと入球した遊技球をアウト口９７３の一部である右アウト口９７３ｂへと流下させるアウト誘導流路９７１ｏ２と、が接続されている。更に、第２クルーン９７２には、セーフ入球口９７２ａへと入球した遊技球を第１入球口６４ｂ１に向けて流下させる誘導流路９７２ｖと、アウト入球口９７２ｂへと入球した遊技球を左アウト口９７３ａへと流下させるアウト誘導流路９７２ｏ１と、アウト入球口９７２ｃへと入球した遊技球を右アウト口９７３ｂへと流下させるアウト誘導流路９７２ｏ２と、が接続されている。また、アウト誘導流路９７１ｏ１，９７２ｏ１は、下流側において、左アウト口９７３ａへと向けて遊技球を流下させる１の流路に合流する。同様に、アウト誘導流路６９７１ｏ２，９７２ｏ２は、下流側において、右アウト口９７３ａへと向けて遊技球を流下させる１の流路に合流する。

【６７４１】

まとめると、球振分役物９７０へと流下した遊技球は全て、一旦第１クルーン９７１へと到達し、その第１クルーン９７１へと到達した遊技球の一部（およそ３球に１球の割合で入球するセーフ入球口９７１ａへと入球した遊技球）が、第２クルーン誘導流路９７１ｎによって第２クルーン９７２へと誘導され、その第２クルーン９７２へと到達した遊技球の一部（およそ３球に１球の割合で入球するセーフ入球口９７２ａへと入球した遊技球）が、誘導流路９７２ｖによって第１入球口６４ｂ１へと誘導される。言い換えれば、球振分役物９７０へと到達した球が第１入球口６４ｂ１へと入球する（振り分けられる）割合はおよそ１／９（１／３×１／３）である。逆に言えば、球振分役物９７０へと遊技球が到達したとしても、約８／９の遊技球は第１入球口６４ｂ１へと入球することなく、アウト口９７３へと振り分けられて外部へと排出される。

【６７４２】

これらの構成により、球振分役物９７０を、比較的遊技者に有利となる第１入球口６４ｂ１と、比較的遊技者に不利となるアウト口９７３とのどちらかに球を振り分け可能な振分手段と言うこともできる。更に、球振分役物９７０における第１クルーン９７１単体として、有利な第１入球口６４ｂ１へと流下し易い（約１／３の確率で流下する）第２クルーン誘導流路９７１ｎと、第１入球口６４ｂ１へと流下することが不可能（困難）な（即ち、不利なアウト口９７３へと流下する）アウト誘導流路９７１ｏ１，９７１ｏ２と、のいずれかへと遊技球を振り分けることが可能な振分手段と言うこともできる。また、第２クルーン９７２単体として、有利な第１入球口６４ｂ１へと流下させる誘導流路９７２ｖと、第１入球口６４ｂ１へと流下することが不可能（困難）な（即ち、不利なアウト口９７３へと流下する）アウト誘導流路９７２ｏ１，９７２ｏ２と、のいずれかへと遊技球を振り分ける振分手段と言うこともできる。

【６７４３】
本第３実施形態では、第１クルーン９７１、第２クルーン９７２を何れも３穴構造にし、そのうちの１つの穴が第１入球口６４ｂ１へと球を入球させることが可能な特定経路の一部となるように構成しているが、第１クルーン９７１、第２クルーン９７２の構成はこれに限ること無く、第１クルーン９７１、第２クルーン９７２を流下（転動）する球が流下し得る経路の一部が第１入球口６４ｂ１へと球を入球させることが可能な特定経路となるように構成されていれば良く、例えば、各クルーンに形成される穴の数を異ならせたり、特定経路となる穴の配置を異ならせたりしても良い。
【６７４４】
この場合、第１クルーン９７１に設けられた複数の穴のうち、特定経路の一部となる特定穴（第２クルーン９７２へと球を流下させることが可能な穴）の配置位置と、第２クルーン９７２に設けられた複数の穴のうち、特定経路の一部となる特定穴（第１入球口６４ｂ１へと球を流下させることが可能な穴）の配置位置と、を異ならせると良く、例えば、第１クルーン９７１の特定穴を最奥部（図６９９の視点で奥側（遊技盤１３側））に配置した場合には、第２クルーン９７２の特定穴を最手前部（図６９９の視点で手前側（遊技者側））に配置すると良い。このように構成することで、パチンコ機１０が前後方向に若干傾いた状態で設置された場合であっても、一方の特定穴に入球し易く、他方の特定穴に入球し難くなるだけであり、何れの特定穴にも入球し難くなり遊技者に不快感を与えてしまったり、何れの特定穴にも入球し易くなり遊技者に過剰に特典を付与してしまったりする事態が発生することを抑制することができる。
【６７４５】
さらに、本第３実施形態では、抑制手段である第１クルーン９７１、第２クルーン９７２の両方を流下した球が第１入球口６４ｂ１へと入球可能に構成しているが、これに限ること無く、第１クルーン９７１に形成された複数の穴の一部に対して、第２クルーン９７２を流下すること無く、直接第１入球口６４ｂ１へと入球可能なＳＰ流路へと連通するＳＰ穴を設けても良い。このように構成することで、様々な経路を流下した球を第１入球口６４ｂ１へと入球させることが可能となり、第１入球口６４ｂ１へと球を入球させることを目指した遊技（通常状態中の遊技）を実行している遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。
【６７４６】
また、一度に複数の球が第１クルーン９７１を流下したほうが、１個の球が第１クルーン９７１を流下する場合よりも、特定穴へと入球し易くなるように構成すると良い。このように構成することで、第１クルーン９７１上に複数の球を流下させることを遊技者に目指させることが可能となるため、球振分役物９７０に球が流入した状態であっても、継続して左打ち遊技を行わせることができ、遊技の稼働を高めることができる。
【６７４７】
なお、本第３実施形態では、第１入球口６４ｂ１への球の入球を抑制（低下）させるための抑制手段として、第１クルーン９７１、第２クルーン９７２を有した球振分役物９７０を設けているが、これに限ること無く、例えば、第１入球口６４ｂ１へと球を入球させるための経路（第１入球口６４ｂ１の開口部の真上）に、球を第１入球口６４ｂ１へと入球させることが可能な開状態と、その開状態よりも球を第１入球口６４ｂ１へと入球させることが困難な閉状態とに可変可能な可変手段を設け、その可変手段を予め定められた可変パターンで常時駆動させる構成を抑制手段として用いても良い。このような構成を用いた場合であっても、左打ち遊技によって発射された球が第１入球口６４ｂ１付近に到達した際に、可変手段が開状態であれば第１入球口６４ｂ１へと入球し、閉状態であれば第１入球口６４ｂ１へと入球しない（し難い）ように構成することができるため、左打ち遊技によって発射された球の第１入球口６４ｂ１への入球を抑制することができる。
【６７４８】
＜第３実施形態における遊技状態の遷移について＞
次に、図７００を参照して、本第３実施形態における遊技状態の遷移（ゲーム性の流れ

）について説明をする。図７００は、本第３実施形態における遊技状態の遷移内容を模式的に示した図である。

【６７４９】

本第３実施形態では、上述した第１実施形態に対して、第１確変状態中に主として抽選が実行される特別図柄種別を、第２特別図柄に代えて第１特別図柄とした点、第２確変状態中に主として抽選が実行される特別図柄種別を、第１特別図柄に代えて第２特別図柄とした点、時短状態中に主として抽選が実行される特別図柄種別を、第２特別図柄に代えて第１特別図柄とした点で相違し、それ以外の内容は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【６７５０】

図７００に示した通り、通常状態中は、上述した第１実施形態と同様に、左打ち遊技によって第１入球口６４ｂ１へと球を入球させることで第１特別図柄抽選の実行を目指す遊技が行われる。なお、図６９８、及び図６９９を参照して上述した通り、本第３実施形態では、上述した第１実施形態に対して、通常状態において第１特別図柄抽選を実行させ難くするように遊技盤１３を構成している点で相違している。

【６７５１】

通常状態中において実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず大当たり種別として「大当たりＡ３」が設定される。「大当たりＡ３」は、大当たり遊技として１０ラウンドの大当たり遊技（上述した第１実施形態において、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技と同一）が実行され、その大当たり遊技終了後に第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。

【６７５２】

つまり、本第３実施形態では、通常状態において第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合（初当たり当選した場合）には、遊技者に多くの賞球を付与可能な１０ラウンド大当たり遊技が実行されると共に、遊技者に最も有利な第１確変状態を設定させることができる。よって、通常状態を遊技している遊技者に対して、大当たり当選した場合に確実に特典を付与することができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【６７５３】

なお、本第３実施形態においても、上述した第１実施形態と同様に、特別図柄の低確率状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される場合には、確変リミット回数として「４０」が設定され、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される場合には、時短リミット回数として「１０」が設定されるように構成している。

【６７５４】

つまり、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で、第１特別図柄抽選で大当たり当選（初当たり当選）した場合には、初当たり当選に基づく１０ラウンド大当たり遊技と、時短リミットに到達するまでの間に実行される１０回の大当たり遊技と、を加え、合計で１１回の１０ラウンド大当たり遊技が実行される（実行され易くする）ことになる。

【６７５５】

第１確変状態が設定されると、普通図柄の高確率状態となるため、右打ち遊技によって右第１入球口６４ｂ２へと球を入球させ易い遊技状態となる。本第３実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されると、高確率（２３９／２４０）で当たり当選し、電動役物６４ａが長時間（２秒間）開放される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、普通図柄の高確率状態が設定されている間は、右打ち遊技によって発射された球の約３０％を右第１入球口６４ｂ２へと入球させることができ、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を容易に獲得可能な状態となる。

【６７５６】

さらに、詳細な説明は後述するが、本第３実施形態では、第１確変状態が設定されている場合に、第２特別図柄変動よりも第１特別図柄変動のほうが短い変動時間が設定され易くなるように構成している。具体的には、第１確変状態中の第１特別図柄変動は変動時間が「１秒」、第２特別図柄変動は変動時間が「１０分」となるように構成している。よって、本第３実施形態では、第１確変状態中において主として第１特別図柄抽選が実行される。

【６７５７】

上述した通り、本第３実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、必ず大当たり種別として「大当たりＡ３」が設定されるため、一旦、第１確変状態が設定された場合には、第１確変状態が終了するまで（確変リミット、或いは時短リミットに到達するまで）、連続して１０ラウンド当たり遊技が実行されることになる。

【６７５８】

そして、第１確変状態中に時短リミットに到達した場合には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、普通図柄の高確率状態が強制的に普通図柄の低確率状態へと変更される時短リミット処理が実行され、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。

【６７５９】

本第３実施形態では、第２特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合の殆どで小当たり当選するように構成しており、且つ、第２確変状態中は、第２特別図柄変動の変動パターンとして、短い変動時間（例えば、１秒）が設定され易くなるように構成している。よって、第２確変状態が設定された場合には、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと球を入球させて第２特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。

【６７６０】

なお、普通図柄の低確率状態が設定されている状態において右打ち遊技によって発射された球が第２入球口６４０へと入球する割合は約５０％となるように構成しており、左打ち遊技によって発射された球が第１入球口６４ｂ１へと入球する割合よりも高くなるように構成している。よって、第２確変状態中に遊技者に実行させる遊技方法としては、右打ち遊技が有利な遊技方法となる。

【６７６１】

第２確変状態中に第２特別図柄抽選が実行されると、その殆どで小当たり当選し、小当たり遊技が実行される。小当たり遊技が実行されると、上述した第１実施形態と同様に第２可変入賞装置６５０が所定期間（０．５秒×２回）開放動作される。そして第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａに球を入賞させることで１個の賞球が払い出される。よって、第２確変状態中は右打ち遊技を実行することにより、持ち玉を大きく増減させること無く、遊技を継続させることが可能となる。

【６７６２】

また、第２確変状態中に実行された第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、小当たり遊技と同一態様で第２可変入賞装置６５０が開放動作される大当たり遊技（上述した第１実施形態における２ラウンド大当たり遊技と同一）が実行される。本第３実施形態では、第２特別図柄抽選で大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の振分が、上述した第１実施形態における第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の振分と同一となるように構成しており、第２確変状態中において第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の９９．８％が、再度第２確変状態が設定される大当たりで、０．２％が、第１確変状態が設定される大当たりとなる。

【６７６３】

よって、第２確変状態が設定された場合には、持ち玉を減らすこと無く（増やすこと無く）、確変リミットに到達するまでの間、０．２％の振分である第１確変大当たりを目指して第２特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技が行われることになる。

【６７６４】

一方、第１確変状態が設定されている状態で、時短リミットに到達する前に、確変リミ

ットに到達した場合、即ち、確変リミットのみが更新（減算）される第２確変状態が連続して設定され、確変リミットに到達するまでの残回数が、時短リミット回数（初期設定回数）よりも少なくなった状態で第１確変大当たりに当選し、第１確変状態が継続して設定された場合には、特別図柄の高確率状態が強制的に特別図柄の低確率状態へと変更された遊技状態（時短状態）が設定される。

【６７６５】

この時短状態は普通図柄の高確率状態が設定されているため、上述した第１確変状態と同様に右打ち遊技によって右第１入球口６４ｂ２へと球を入球させる遊技が実行される。この時短状態は、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選（変動）回数が特定回数（例えば、１００回）実行されるまで継続される遊技状態であり、この時短状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、１０ラウンド大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される。また、時短状態が設定されている状態で特別図柄抽選を１００回実行した場合には、時短終了条件が成立し、通常状態へと移行する。

【６７６６】

＜第３実施形態における電気的構成について＞

次に、図７０１から図７０６を参照して、本第３実施形態における電気的構成について説明をする。本第３実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２の構成の一部を変更している点で相違する。それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【６７６７】

本第３実施形態における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２は、上述した第１実施形態における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数３テーブル２０２ｂａを、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて、第２当たり乱数３テーブル２０２ｂｃを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに規定されている特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１（図６１３（ｂ）参照）に代えて特図１大当たり種別選択３テーブル２０２ｂｂ１、特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２に代えて、特図２大当たり種別選択３テーブル２０２ｂｂ２を、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２に代えて時短用変動パターン３テーブル２０２ｂｄ２を、第１確変用変動パターンテーブル２０２ｄ３に代えて第１確変用変動パターン３テーブル２０２ｂｄ３を、第２確変用変動パターンテーブル２０２ｄ４に代えて、第２確変用変動パターン３テーブル２０２ｂｄ４を用いている点と、時短付与テーブル２０２ｅ（図６１７参照）に代えて時短付与３テーブル２０２ｂｅを用いている点とで相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【６７６８】

ここで、図７０１を参照して、第１当たり乱数３テーブル２０２ｂａに規定されている内容について説明をする。図７０１（ａ）は、第１当たり乱数３テーブル２０２ｂａに規定に規定されている内容を模式的に示した図である。本第３実施形態は、図７００を参照して上述した通り、特別図柄の高確率状態が連続して設定される特図高確期間のうち、遊技者に有利となる期間（第１確変状態が設定されている期間）において第１特別図柄抽選が主として実行されるように構成している点で、上述した第１実施形態と相違している。

【６７６９】

より具体的には、上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０は、通常状態、及び第２確変状態中に主として実行される特別図柄抽選が第１特別図柄抽選となるように構成し、時短状態、及び第１確変状態中に主として実行される特別図柄抽選が第２特別図柄抽選となるように構成していた。そして、第２確変状態中において出玉の増減を抑えるための小当たり遊技を実行させるために、第１特別図柄抽選において高確率で小当たり当選し得るように構成し、且つ、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、獲得可能な出玉数を抑えた大当たり遊技（２ラウンド大当たり）が実行され易くなるように構成していた。さらに、第１確変状態中において出玉を増加させるために第２特別図柄抽選で大当たり

当選した場合に、獲得可能な出玉数を多めに設定した大当たり遊技（１０ラウンド大当たり遊技）が実行され易くなるように構成していた。さらに、第１確変状態中における遊技効率を高めるために（単位時間当たりにおける大当たり遊技当選回数を増加させるために）、第２特別図柄抽選にて小当たり当選しない（し難い）ように構成し、単位時間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数を増加させ易くするように構成していた。

【６７７０】

これに対して、本第３実施形態では、図７００を参照して上述した通り、遊技状態として通常状態設定されている期間と、特別図柄の高確率状態が連続して設定される特図高確期間のうち、遊技者に有利となる期間（第１確変状態が設定されている期間）と、時短状態が設定されている期間と、において第１特別図柄抽選が主として実行されるように構成し、特別図柄の高確率状態が連続して設定される特図高確期間のうち、遊技者に不利となる期間（第２確変状態が設定されている期間）のみ、第２特別図柄抽選が主として実行されるように構成しており、第２確変状態中における出玉の増減を抑えるための小当たり遊技を実行させるために、第２特別図柄抽選において高確率で小当たり当選し得るように構成し、且つ、第２特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、獲得可能な出玉数を抑えた大当たり遊技（２ラウンド大当たり）が実行され易くなるように構成している。

【６７７１】

このように、特別図柄の高確率状態が連続して設定される特図高確期間のうち、遊技者に不利となる期間（第２確変状態が設定されている期間）のみ、第２特別図柄抽選が主として実行されるように構成することで、通常状態において第１特別図柄抽選を実行した場合において高確率で小当たり当選し得ないように構成することができる。よって、通常状態において実行される特別図柄抽選において高確率で小当たり遊技が実行されてしまい、タイミングを計って第２可変入賞装置６５０へと球を入賞させる遊技が行われてしまうことを抑制することができる。

【６７７２】

ここで、図７０１（ｂ）を参照して、特別図柄１乱数３テーブル２０２ｂａ１の内容について説明をする。図７０１（ｂ）は、特別図柄１乱数３テーブル２０２ｂａ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図７０１（ｂ）に示した通り、特別図柄１乱数３テーブル２０２ｂａ１は、上述した第１実施形態の特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１（図６１２（ｂ）参照）に対して、小当たり判定値を削除した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。これにより、第１特別図柄抽選が実行された場合に小当たり当選することが無い。

【６７７３】

次に、図７０１（ｃ）を参照して、特別図柄２乱数３テーブル２０２ｂａ２の内容について説明をする。図７０１（ｂ）は、特別図柄２乱数３テーブル２０２ｂａ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図７０１（ｃ）に示した通り、特別図柄２乱数３テーブル２０２ｂａ２は、上述した第１実施形態の特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２（図６１２（ｃ）参照）に対して、小当たり判定値を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。また、特別図柄２乱数３テーブル２０２ｂａ２において追加された小当たり判定値は、上述した第１実施形態において特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１（図６１２（ｂ）参照）に規定されている小当たり判定値と同一内容であるため、その詳細な説明を省略する。これにより、第２特別図柄抽選が実行された場合に小当たり当選し得るように構成することができる。

【６７７４】

次に、図７０１（ｄ）を参照して、第２当たり乱数３テーブル２０２ｂｃの内容について説明をする。図７０１（ｄ）は、第２当たり乱数３テーブル２０２ｂｃの内容を模式的に示した図である。図７０１に示した通り、第２当たり乱数３テーブル２０２ｂｃは、上述した第１実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図６１２（ｄ）参照）に対して、普通図柄の低確率状態時における当たり当選確率を低確率（２／２４０）に構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略す

る。
【６７７５】
ここで、図６９８を参照して上述した通り、本第３実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態、及び第１確変状態において、何れも第１特別図柄抽選が主として実行可能に構成しており、普通図柄抽選当たり当選した場合に開放動作される電動役物６４ａが、遊技盤１３の右側領域に配設されている右第１入球口６４ｂ２に付設されているように構成している。
【６７７６】
つまり、普通図柄の高確率状態が設定されている状態においては実行される普図当たり遊技によって球を右第１入球口６４ｂ２へと入賞し易くし、普通図柄の低確率状態が設定されている状態においては、普図当たり遊技が実行されとしても右第１入球口６４ｂ２へと球が入球し難くなるように構成している。
【６７７７】
このように構成することで、上述した第１実施形態に示した遊技盤１３の構成のように、普通図柄の低確率状態が設定される各遊技状態（通常状態、第２確変状態）において、右第１入球口６４ｂ２への球の入球のし易さを異ならせるための特別な構成を用いる必要が無く、遊技設計を簡素化することができる。
【６７７８】
図７０１（ｄ）に示した通り、普通図柄の低確率状態では、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～１」の範囲において、当たり当選が対応付けられて規定されている。それ以外は上述した第１実施形態の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図６１２（ｄ）参照）と同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【６７７９】
次に、図７０２（ａ）を参照して、特図１大当たり種別選択３テーブル２０２ｂｂ１に規定されている内容について説明をする。図７０２（ａ）は、特図１大当たり種別選択３テーブル２０２ｂｂ１の内容を模式的に示した模式図である。図７０２（ａ）に示した通り、特図１大当たり種別選択３テーブル２０２ｂｂ１は、上述した第１実施形態における特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１（図６１３（ｂ）参照）に対して、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を変更した点で相違する。
【６７８０】
具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９９」の範囲に対して「大当たりＡ３（１０Ｒ大当たり）」が規定されている。大当たり種別が「大当たりＡ３」である場合には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）に関わらず大当たり遊技終了後に「第２確変状態」が設定される。
【６７８１】
次に、図７０２（ｂ）を参照して、特図２大当たり種別選択３テーブル２０２ｂｂ２に規定されている内容について説明をする。図７０２（ｂ）は、特図２大当たり種別選択３テーブル２０２ｂｂ２の内容を模式的に示した模式図である。図７０２（ｂ）に示した通り、特図２大当たり種別選択３テーブル２０２ｂｂ２は、上述した第１実施形態における特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２（図６１３（ｃ）参照）に対して、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を変更した点で相違している。
【６７８２】
具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９８」の範囲には、「大当たりＢ３」が規定されており、「１９９」の値に対して「大当たりＣ３」が規定されている。
【６７８３】
そして、大当たり種別が「大当たりＢ３」である場合には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）に関わらず大当たり遊技終了後に「第２確変状態」が設定される。また、大当たり種別が「大当たりＣ３」である場合には、当選時（大当たり当

選時）の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に「第１確変状態」が設定されるように構成している。

【６７８４】

つまり、本第３実施形態では、上述した第１実施形態において第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に対応する大当たり種別が第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定されるように構成している。

【６７８５】

このように構成することで、第２確変状態中に第２特別図柄抽選が主として実行されるように構成した場合であっても、第２確変状態中における出玉の増減を抑制することができる。

【６７８６】

次に、図７０３（ａ）を参照して、時短用変動パターン３テーブル２０２ｂｄ２に規定されている内容について説明する。図７０３（ａ）は、時短用変動パターン３テーブル２０２ｂｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図７０３（ａ）に示した通り、時短用変動パターン３テーブル２０２ｂｄ２は、上述した第１実施形態の時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２（図６１５（ａ）参照）に対して、時短状態中第１特別図柄抽選が主として実行されるように、第１特別図柄変動に対して設定される変動パターンのほうが、第２特別図柄変動に対して設定される変動パターンよりも短い変動時間が選択され易くなるように構成している点で相違している。

【６７８７】

具体的には、図柄種別が「特図１」では、当否判定結果が当たり、外れに関係なく、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が１秒（１０００ミリ秒）のショート変動が規定されており、図柄種別が「特図２」である場合には、当否判定結果が当たり、外れに関係なく、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６０秒（６００００ミリ秒）のロング変動が規定されている。

【６７８８】

次に、第１確変用変動パターン３テーブル２０２ｉｄ３に規定されている内容について、図７０３（ｂ）を参照して説明をする。図７０３（ｂ）は、第１確変用変動パターン３テーブル２０２ｂｄ３に規定されている内容を模式的に示した図である。図７０３（ｂ）に示した通り、第１確変用変動パターン３テーブル２０２ｂｄ３は、上述した第１実施形態における第１確変用変動パターンテーブル２０２ｄ３（図６１５（ｂ）参照）に対して、第１確変状態中に第１特別図柄抽選が主として実行されるように、第１特別図柄変動に対して設定される変動パターンのほうが、第２特別図柄変動に対して設定される変動パターンよりも短い変動時間が選択され易くなるように構成している点で相違している。

【６７８９】

具体的には、図柄種別が「特図１」では、当否判定結果が当たり、外れに関係なく、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が１秒（１０００ミリ秒）のショート変動が規定されており、図柄種別が「特図２」である場合には、当否判定結果が当たり、外れに関係なく、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）のロング変動が規定されている。

【６７９０】

次に、第２確変用変動パターン３テーブル２０２ｂｄ４に規定されている内容について、図７０４を参照して説明をする。図７０４は、第２確変用変動パターン３テーブル２０２ｂｄ４に規定されている内容を模式的に示した図である。図７０４に示した通り、第２確変用変動パターン３テーブル２０２ｂｄ４は、上述した第１実施形態における第２確変用変動パターンテーブル２０２ｄ４（図６１６（ａ）参照）に対して、第２確変状態中に第２特別図柄抽選が主として実行されるように、第２特別図柄変動に対して設定される変動パターンのほうが、第１特別図柄変動に対して設定される変動パターンよりも短い変動

時間が選択され易くなるように構成している点で相違している。
【６７９１】
具体的には、図柄種別が「特図１」で、当否判定結果が当たり、外れに関係なく、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の超ロング変動が規定されている。
【６７９２】
また、図柄種別が「特図２」で、当否判定結果が当たり、外れに関係なく、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が１秒（１０００ミリ秒）のショート変動が規定されている。
【６７９３】
次に、図７０５を参照して、時短付与３テーブル２０２ｂｅに規定されている内容について説明をする。図７０５は、時短付与３テーブル２０２ｂｅの内容を模式的に示した模式図である。図７０５に示した通り、時短付与３テーブル２０２ｂｅは、上述した第１実施形態の時短付与テーブル２０２ｅ（図６１７参照）に対して、設定される大当たり種別を異ならせたことに対応させて時短付与回数の規定内容を異ならせた点で相違している。
【６７９４】
具体的には、大当たり種別「大当たりＡ３」、「大当たりＣ３」は、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「６５５３５（実質次回まで）」が規定され、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「１００」が規定されている。また、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定されている場合には、普通図柄の低確率状態が強制的に設定されるため、確変リミット到達フラグ２０３ｕの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。
【６７９５】
一方、大当たり種別「大当たりＢ３」は、上述した通り、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別では無いため、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。
【６７９６】
次に、図７０６を参照して、変動パターンシナリオ３テーブル２０２ｂｆの内容について説明をする。図７０６は、変動パターンシナリオ３テーブル２０２ｂｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図７０６に示した通り、変動パターンシナリオ３テーブル２０２ｂｆは、上述した変動パターンシナリオテーブル２０２ｆ（図６１８参照）に対して、設定される大当たり種別を異ならせたことに基づいて、各大当たり種別に対応して規定される変動パターンシナリオの内容を異ならせている点で相違している。それ以外の内容は同一であるため、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。
【６７９７】
具体的には、大当たり種別が「大当たりＡ３」、「大当たりＣ３」、即ち、大当たり遊技終了後に第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能な大当たり種別である場合には、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に応じて、選択される変動パターンシナリオが規定されており、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている状態では、大当たり遊技終了後から次の大当たりに当選するまで、第１確変用変動パターンテーブル２０２ｄ３が参照される変動パターンシナリオが、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオフに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定されている状態では、大当たり遊技終了後から次の大当たりに当選するまで、第２確変用変動パターンテーブル２０２ｄ４が参照される変動パターンシナリオが規定されている。
【６７９８】
また、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている状態では、大当たり終了後から特別図柄変動が１００回（

特図変動回数１～１００回）の間、時短用変動パターンテーブル（時短用変動パターン３テーブル２０２ｂｄ２）を参照し、それ以降（特図変動回数１０１回～）に対して、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【６７９９】

一方、大当たり種別が「大当たりＢ３」、即ち、大当たり遊技終了後に第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能な大当たり種別である場合には、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている状態では、大当たり遊技終了後から次の大当たりに当選するまで、第２確変用変動パターンテーブル（第２確変用変動パターン３テーブル２０２ｂｄ４）が参照される変動パターンシナリオが、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている状態では、大当たり遊技終了後から次の大当たりに当選するまで、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。なお、「大当たりＢ３」は、大当たり遊技終了後に第２確変状態、即ち、普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別であるため、この「大当たりＢ３」に対応する大当たり遊技の終了後に、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定されることが無い。よって、変動パターンシナリオ３テーブル２０２ｂｆには、「大当たりＢ３」であって、且つ、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定されている状況に対応するエリアには何らデータが規定されていない（図では「－」で表示）。

【６８００】

以上、説明をした通り、本第３実施形態では、通常状態で大当たり当選（初当たり当選）してから時短リミットに到達するまでの期間を、遊技者に多くの賞球を付与可能な期間（連チャン期間）として設定可能に構成している。よって、本第３実施形態では、通常状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に連チャン期間が設定されるため、初当たりを獲得した遊技者に対して確実に特典（多くの賞球）を付与させることができる。よって、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【６８０１】

また、本第３実施形態は、上述した通り、初当たり当選した場合に連チャン期間が設定されるように構成していることから、遊技者に対して過剰に特典が付与されることを抑制するために、通常状態における特別図柄抽選が実行され難くなるように、第１入球口６４ｂ１への球の入球経路構成と、右第１入球口６４ｂ２への球の入球経路構成とを構成している。

【６８０２】

このように、通常状態において大当たり当選させ難く（特別図柄抽選を実行させ難く）することで、通常状態において大当たり当選したことに基づいて連チャン期間を設定するように構成した場合であっても、遊技者に過剰に特典が付与されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【６８０３】

また、初当たりを獲得するだけで連チャン期間が設定されるため、通常状態において特別図柄抽選が実行され難くなるように構成した場合であっても、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【６８０４】

また、本第３実施形態では、特別図柄の高確率状態が連続して設定される特図高確期間のうち、遊技者に不利となる期間（第２確変状態が設定されている期間）のみ、第２特別図柄抽選が主として実行されるように構成し、小当たり遊技が実行されるように構成している。よって、通常状態において実行される特別図柄抽選において高確率で小当たり遊技が実行されてしまい、タイミングを計って第２可変入賞装置６５０へと球を入賞させる遊技が行われてしまうことを抑制することができる。

【６８０５】

＜第４実施形態＞
次に、図７０７から図７２１を参照して、第４実施形態について説明をする。本第４実施形態は、上述した第１実施形態に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるための権利（特図高確権利）を取得するための条件を異ならせている点で相違している。
【６８０６】
具体的には、上述した第１実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定する情報が規定されている場合には、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成していた。つまり、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される大当たり種別が設定された場合に特図高確権利を取得するように構成していた。これに対して、本第４実施形態では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される大当たり種別が設定された場合にであって、且つ、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させた場合に特図高確権利を取得するように構成している。
【６８０７】
つまり、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される大当たり種別が設定された場合であっても、その大当たり種別に対応した大当たり遊技の実行中に、特定領域へと球を通過させることが出来なかった場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるように構成している。
【６８０８】
このように構成することで、一般的に遊技者の有利度合いが高い特別図柄の高確率状態が設定されることを目指すために、大当たり遊技中において、多くの賞球を獲得することを目指す遊技と、特定領域へと球を通過させることを目指す遊技と、を複合させた遊技を遊技者に提供することができ、大当たり遊技中の遊技をより意欲的に行わせることができる。
【６８０９】
＜第４実施形態のパチンコ機１０における遊技盤構成について＞
ここで、図７０７から図７１０を参照して、本第４実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成について説明をする。図７０７は、本第４実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成を示した正面図である。図７０７に示した通り、本第４実施形態は、上述した第１実施形態に対して、第１可変入賞装置６５に代えて、Ｖ入賞装置１０６５を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成についてはその詳細な説明を省略する。
【６８１０】
本第４実施形態では、大当たり当選した場合にＶ入賞装置１０６５が開放動作される大当たり遊技が実行される。そして、大当たり遊技中に開放動作が実行されるＶ入賞装置１０６５には、特定入賞口１０６５ａに入球した球が通過可能な確変スイッチ１０６５ｅ３（特定領域）が設けられている。詳細については、図７０８～図７１０を参照して後述するが、Ｖ入賞装置１０６５内には入球した球が通過可能な経路が２つ設けられており、そのうち一方の経路を流下した球が確変スイッチ１０６５ｅ３（特定領域）を通過するように構成されている。そして、大当たり遊技中に確変スイッチ１０６５ｅ３を球が通過することで、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態として特別図柄の抽選結果が大当たりとなりやすい遊技状態である特別図柄の高確率状態が設定される権利（特図高確権利）を獲得するように構成している。
【６８１１】
＜本第４実施形態におけるＶ入賞装置１０６５について＞
ここで、上述したＶ入賞装置１０６５の構成について図７０８～図７１０を参照して説明をする。図７０８は、このＶ入賞装置１０６５の分解斜視図である。Ｖ入賞装置１０６５は、図７０８に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材１０６５ｂ、その開口部形成部材１０６５ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置１０

６５を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材１０６５ｃと、そのベース部材１０６５ｃの背面側に配置されてベース部材１０６５ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板１０６５ｄと、そのＬＥＤ基板１０６５ｄをベース部材１０６５ｃと狭持する裏カバー体１０６５ｅと、開口部形成部材１０６５ｂに形成されている特定入賞口１０６５ａを開閉するための開閉扉１０６５ｆ１を有した開閉ユニット１０６５ｆと、裏カバー体１０６５ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体１０６５ｇと、裏カバー体１０６５ｅと流路カバー体１０６５ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材１０６５ｈと、その切替部材１０６５ｈと係止されるリンク部材１０６５ｉと、流路カバー体１０６５ｇの背面側に配置される背面カバー体１０６５ｊと、その背面カバー体１０６５ｊの背面側に固定されて、リンク部材１０６５ｉを作動させる流路ソレノイド１０６５ｋと、その流路ソレノイド１０６５ｋを背面側から覆って背面カバー体１０６５ｊにビスにより固定するための固定用カバー体１０６５ｍとで構成されている。

【６８１２】

図７０９は、Ｖ入賞装置１０６５の断面図である。図７０９（ｃ）はＶ入賞装置１０６５の上面図であり、図７０９（ｂ）は、Ｖ入賞装置１０６５のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図７０９（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置１０６５には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口１０６５ａが形成されている。特定入賞口１０６５ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図７０９（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサー１０６５ｃ１で構成された検出口１０６５ａ１が配置されている。この検出口１０６５ａ１を通過した遊技球は、図７１０（ｂ）で示す裏カバー体１０６５ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。

【６８１３】

なお、図７０９（ｂ）に示すように特定入賞口１０６５ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉１０６５ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉１０６５ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉１０６５ｆ１は、ベース部材１０６５ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口１０６５ａ内から退避されるように構成されている。

【６８１４】

このように構成することで、Ｖ入賞装置１０６５の開口が閉鎖されている場合には、遊技球がＶ入賞装置１０６５の上面を転動して、第２入球口６４０側へと誘導されるように構成されている。よって、時短遊技中（第１確変遊技中含む）にも、右打ちした状態のまま、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となり、大当たり遊技後に直ちに左打ちへと遊技方法を変更させる手間を軽減できる。従って、より楽に遊技を行うことができる。

【６８１５】

また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置１０６５の開口として構成できるので、より多くの遊技球が効率よくＶ入賞装置１０６５内に入賞できる。よって、大当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【６８１６】

図７０９（ａ）は、図７０９（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図７０９（ａ）に示すように検出口１０６５ａ１を有する磁気センサー１０６５ｃ１は、裏カバー体１０６５ｅの振り分け流路側へと検出口１０６５ａ１が傾くようにベース部材１０６５ｃに固定されている。

【６８１７】

図７１０を参照して、裏カバー体１０６５ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述

する通常排出流路１０６５ｅ１と特別排出流路１０６５ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。

【６８１８】

図７１０（ａ）は、遊技球が特別排出流路１０６５ｅ２に振り分けられるように切替部材１０６５ｈが作動された状態を示す裏カバー体１０６５ｅの背面図である。図７１０（ａ）に示すように、切替部材１０６５ｈは、リンク部材１０６５ｉの突部が挿入される係止穴１０６５ｈ１と遊技球を誘導する誘導片１０６５ｈ２とを有しており、流路カバー体１０６５ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体１０６５ｇには、この誘導片１０６５ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体１０６５ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片１０６５ｈ２を回動可能に配置することが可能に構成されている。

【６８１９】

図７１０（ａ）に示すように、検出口１０６５ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片１０６５ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路１０６５ｅ２に誘導される。特別排出流路１０６５ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路１０６５ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサーで構成された確変スイッチ１０６５ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【６８２０】

ここで、詳細については後述するが、本実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に上記した確変スイッチ１０６５ｅ３（特定領域）を遊技球が通過することにより、大当たり遊技後の遊技状態が特別図柄の高確率状態に設定される権利（特図高確権利）を獲得する。即ち、確変スイッチ１０６５ｅ３は、特図高確権利を獲得するための特定領域として形成されている。また、切替部材１０６５ｈは、その切り替え態様に応じて、Ｖ入賞装置１０６５内に流入した球を特定領域へと通過させるか否かを決定するための（振り分けるための）振分手段となる。

【６８２１】

このように、本第４実施形態では、大当たり遊技中に特定入賞口１０６５ａに入賞した遊技球の流下ルートにより大当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、大当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置１０６５の開口から特別排出流路１０６５ｅ２の入り口（切替部材１０６５ｈの誘導片１０６５ｈ２により閉鎖さる開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。切替部材１０６５ｈの作動は、何れの大当たり種別の大当たり遊技が実行された場合であっても、一律２ラウンド目の開始におけるＶ入賞装置１０６５の開放タイミングに合わせて切替部材１０６５ｈが１０秒間（或いは、２ラウンド目が終了するまでの間）作動されるように構成している。よって、本第４実施形態では、何れの大当たり種別の大当たり遊技が実行された場合であっても、２ラウンド目のラウンド遊技中にＶ入賞装置１０６５へと球を入賞させる遊技を実行することで、特図高確権利を確実に獲得できるように構成している。

【６８２２】

このように、切替部材１０６５ｈが作動されるタイミングを、複数回のラウンド遊技が実行される大当たり遊技において特定のラウンド遊技が実行される期間に限定することにより、当該ラウンド遊技中にのみ球が特定領域を通過可能な状況であることを示すための演出を実行すれば良く、その他のラウンド遊技に対しては大当たり当選を祝福する演出を実行することが可能となる。

【６８２３】

また、本第４実施形態では、切替部材１０６５ｈが作動されるラウンドを、何れの大当たり種別に基づく大当たり遊技であっても実行されるラウンド（２ラウンド目）としている。このように構成することで、何れの大当たり遊技（実行されるラウンド遊技数が異なる大当たり遊技）が実行された場合であっても、切替部材１０６５ｈを作動させるための処理を統一化することができ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。

【６８２４】
なお、本実施形態では、どの大当たり遊技が実行された場合であっても、その大当たり遊技中に球を特定領域へと通過させるための困難度合いが同等となるように構成しているが、これに限ること無く、設定された大当たり種別に応じて、特定領域に球を通過させる困難度合いを異ならせるように構成しても良い。
【６８２５】
この場合、例えば、特定領域に球を通過させ易い大当たり種別（有利大当たり種別）が設定された場合には、切替部材１０６５ｈが作動するラウンド遊技中に長時間（５秒間）切替部材１０６５ｈを作動させる動作シナリオをセットし、特定領域に球を通過させ難い大当たり種別（不利大当たり種別）が設定された場合には、切替部材１０６５ｈが作動するラウンド遊技であって、Ｖ入賞装置１０６５の開放動作が実行されるよりも前、或いは直後に短時間（０．５秒間）切替部材１０６５ｈを作動させる動作シナリオをセットするように構成すれば良い。このように構成することで、有利大当たり種別が設定された場合には、切替部材１０６５ｈが作動するラウンド遊技中にＶ入賞装置１０６５へと球を入賞させるための遊技（右打ち遊技）を継続するだけで容易に特図高確権利を獲得可能だが、不利大当たり種別が設定された場合には、切替部材１０６５ｈが作動するラウンド遊技中にＶ入賞装置１０６５へと球を入賞させるための遊技（右打ち遊技）を実行したとしても、Ｖ入賞装置１０６５に入賞した球が切替部材１０６５ｈに到達した時点では既に切替部材１０６５ｈの作動が完了しており球を特定領域に通過させることができない（させ難い）ため、特図高確権利を獲得不可能（困難）とすることができる。
【６８２６】
図７１０（ｂ）を参照して、通常排出流路１０６５ｅ１に球が誘導される場合について説明する。図７１０（ｂ）は、流路ソレノイド１０６５ｋが非作動であり、特別排出流路１０６５ｅ２の入り口の開口面を切替部材１０６５ｈの誘導片１０６５ｈ２が塞いでいる状態を示す図である。
【６８２７】
検出口１０６５ａ１より振り分け流路に誘導された遊技球は、切替部材１０６５ｈの誘導片１０６５ｈ２の上面に誘導されて通常排出流路１０６５ｅ１に誘導される。この通常排出流路１０６５ｅ１の端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサーで構成された排出確認スイッチ１０６５ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置１０６５内に入球した球が全て排出されたかを排出確認スイッチ１０６５ｅ４と確変スイッチ１０６５ｅ３との合計により判別できる。
【６８２８】
よって、２ラウンド遊技の開始前に入賞した球（１ラウンド目のラウンド遊技中に入賞した球）が排出されていない（滞留している）状態で２ラウンド目のラウンド遊技が実行され、滞留していた球が確変スイッチ１０６５ｅ３に入賞する不具合を抑制できる。
【６８２９】
このように、Ｖ入賞装置１０６５内に特定入賞口１０６５ａに入賞した遊技球が磁気センサー１０６５ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（本実施形態では１球入賞に対して１５個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、確変スイッチ１０６５ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、確変遊技状態を付与するか否かの抽選も実行することができる。よって、確変遊技状態を付与するための専用の入賞口を可変入賞装置６５とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。
【６８３０】
＜第４実施形態における演出内容について＞
次に、図７１１、図７１２を参照して、第４実施形態において実行される演出について説明する。
【６８３１】
上述した第１実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれの大当たり種別であ

っても特別図柄の高確率状態（高確状態）が設定されるため、低確非時短状態（通常状態）において特別図柄の大当たりに当選すると、確変リミットに到達するまで高確状態が継続する。そして、高確非時短状態（第２確変状態）中は遊技者の持ち玉数が大きく増減しないように構成されており、遊技者は持ち玉を維持したまま確変リミットに到達するまでは大当たりに当選し易い状態で遊技を行うことができた。

【６８３２】

しかし、第２確変状態中は、高確時短状態（第１確変状態）が設定される大当たり（大当たりＣ（図６１３（ｂ）参照））の大当たり種別が設定される大当たりに当選する確率が極めて低く（大当たり当選の０．２％）、遊技状態として通常状態が設定されている場合に比べて大当たりに当選し易い状態ではあるものの、第１確変状態が設定され難い状態であることから、第２確変状態が設定された場合に遊技者が遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。

【６８３３】

これに対して、本第４実施形態では、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）に球を通過させる遊技（以下、「Ｖ入賞遊技」と言う。）を実行し、球がＶゲートを入賞（以下、「Ｖ入賞」と言う。）したことに基づいて、大当たり遊技終了後に高確状態（特別図柄の高確率状態）を設定する構成である点で上述した第１実施形態と相違している。

【６８３４】

具体的には、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される大当たり遊技中に、遊技者がＶ入賞遊技を実行せず、Ｖ入賞させないまま大当たり遊技を終了させることで、大当たり遊技終了後に高確状態（特別図柄の高確率状態）が設定されず、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されるように構成している。

【６８３５】

この通常状態は、第２確変状態よりも特別図柄の大当たりに当選し難い遊技状態であるが、大当たり当選した場合には、第２確変状態よりも、高い確率（３３．５％）で第１確変状態が設定される大当たり（大当たりＢ，Ｃ）が設定されるように構成されている。

【６８３６】

このように、遊技者に対して、第２確変状態が継続し得る遊技を見切り、通常状態から再度遊技を実行させる選択肢を提供することで、遊技者の意思に沿った遊技を実行させ易くすることができる。例えば、パチンコ機１０を遊技する時間が少ない遊技者に対しては、確変リミットに到達するまで第２確変状態を継続させること無く、即座に通常状態へと移行させることで第１確変状態が設定されることを目指す遊技（Ｖ入賞させない遊技（非Ｖ入賞遊技））を選択させ、少ない持ち玉でパチンコ機１０を長時間遊技することを所望する遊技者に対しては、Ｖ入賞遊技を継続して実行することを目指す遊技を行わせることが可能となる。

【６８３７】

そして、本第４実施形態では、大当たり遊技終了後に高確状態（特別図柄の高確率状態）が設定され得る大当たり遊技中に実行される演出として、Ｖ入賞遊技を実行し、Ｖ入賞させた場合における大当たり遊技終了後の遊技内容と、Ｖ入賞遊技を実行しなかった場合における大当たり遊技終了後の遊技内容と、を遊技者に示唆するための演出としてＶ入賞チャレンジ演出を実行するように構成している。

【６８３８】

このＶ入賞チャレンジ演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり遊技終了後における遊技内容を予測させた上で、大当たり遊技中のＶ入賞遊技の有無を選択させることが可能となるため、遊技者の所望する遊技内容の遊技を行わせ易くすることができる。

【６８３９】

さらに、本第４実施形態では、大当たり遊技中にＶ入賞遊技、又は非Ｖ入賞遊技のうち何れか一方の遊技を行った場合のほうが、他方の遊技を行った場合よりも明らかに遊技者に有利となる状況である場合には、遊技者に複数の遊技方法（Ｖ入賞遊技、非Ｖ入賞遊技

）を選択させる演出態様では無く、一方の遊技方法で遊技を実行させる演出態様が設定されたＶ入賞チャレンジ演出を実行するように構成している。

【６８４０】

このように構成することで、遊技者が大当たり遊技中における遊技方法の選択を誤ってしまい、過剰に不利な遊技結果が付与されてしまうことを抑制することができる。

【６８４１】

次に、第４実施形態のパチンコ機１０にて実行される演出のうち、Ｖ入賞チャレンジ演出の演出内容について図を参照して説明する。図７１１（ａ）は、第１確変状態において、大当たり遊技終了後に第１確変状態を設定可能な大当たり種別（大当たりＤ）が設定される大当たり遊技中に実行されるＶ入賞チャレンジ演出の演出画面の一例を示した図である。

【６８４２】

大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される場合は、第２特別図柄抽選の抽選結果に基づいて、多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技（１０ラウンド大当たり遊技）が実行される大当たりＤ（図６１３（ｃ）参照）の当選が期待できる遊技状況が大当たり遊技終了後に設定され易い場合であるため、図７１１（ａ）に示した通り、遊技者に対してＶ入賞遊技を実行させるための演出態様でＶ入賞チャレンジ演出が実行される。

【６８４３】

具体的には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに、Ｖ入賞遊技を遊技者に促すための案内表示態様として、「右打ちしてＶを狙え！」のコメントを勇者８０１が発している表示態様が表示され、Ｖ入賞した後の遊技内容、即ち、Ｖ入賞した場合における大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（遊技内容）を遊技者に案内するための案内表示態様として「Ｖ入賞でＲＵＳＨ継続！」の文字が第１表示領域ＨＲ１に表示され、さらに、Ｖ入賞遊技を実行する場合に遊技者に狙わせる位置（Ｖ入賞装置１０６５の配設位置）を遊技者に対して視覚的に表示する表示態様として、遊技盤１３のうちＶ入賞装置１０６５が配設されている領域の周辺部を模式的に拡大表示した画像表示態様が第４遊技情報表示領域Ｄｍ７に表示される演出態様が実行される。

【６８４４】

図７１１（ａ）に示した演出画面は、Ｖ入賞遊技、又は非Ｖ入賞遊技を遊技者に選択させるための演出態様では無く、Ｖ入賞遊技を遊技者に促すための演出態様が表示されている。つまり、今回の大当たり遊技は、Ｖ入賞遊技を実行したほうが、Ｖ入賞遊技を実行しない（非Ｖ入賞遊技を実行する）場合よりも明らかに遊技者に有利な大当たり遊技であることを遊技者に分かり易く報知することができる。また、Ｖ入賞装置１０６５の位置を表示することで、遊技者にＶ入賞遊技を実行させ易くすることができる。

【６８４５】

なお、図７１１（ａ）では、遊技者に明らかに有利となる遊技方法（Ｖ入賞遊技）と、その有利となる遊技方法（Ｖ入賞遊技）を実行した場合に付与される特典と、を遊技者に報知可能な演出画面が表示されているが、大当たり遊技中に実行可能な複数の遊技方法（Ｖ入賞遊技、非Ｖ入賞遊技）のうち、何れか１の遊技方法を遊技者に促すための演出態様はこれに限ること無く、例えば、遊技者に不利となる遊技方法を示す表示態様を表示し、遊技者に不利となる遊技方法が実行された場合に遊技者に付与される遊技内容（遊技者に不利な遊技内容）を大当たり遊技中に遊技者に報知可能に構成しても良い。このような場合であっても、報知されている遊技方法で遊技を行ってはいけないことを遊技者に容易に把握させることができ、適正な遊技方法で大当たり遊技中の遊技を実行させ易くすることができる。

【６８４６】

次に、図７１１（ｂ）を参照して、第２確変状態中に当選した大当たりであり、且つ、確変リミット回数の残数（確変リミット残回数）が所定回数以上（例えば、１５回）である場合において実行されるＶ入賞チャレンジ演出の演出内容について説明をする。

【６８４７】

図７１１（ｂ）は、第２確変状態中に当選した大当たりであり、且つ、確変リミット回数の残数（確変リミット残回数）が所定回数以上（例えば、１５回）である場合において、大当たり遊技終了後に第２確変状態を設定可能な大当たり種別（大当たりＡ，Ｂ）が設定される大当たり遊技中に実行されるＶ入賞チャレンジ演出の演出画面の一例を示した図である。

【６８４８】

第２確変状態中は、上述した第１実施形態と同様に、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であり、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の９９．８％が、大当たり遊技終了後に第２確変状態を設定可能な大当たり遊技（大当たりＡ，Ｂ）が実行され、残りの０．２％が大当たり遊技終了後に第１確変状態を設定可能な大当たり遊技（大当たりＣ）が実行されるように構成している。

【６８４９】

つまり、第２確変状態が設定された場合には、確変リミットに到達するまで、第２確変状態が連続して設定される遊技を行いながら、大当たり当選時の約０．２％で実行される大当たり遊技（大当たりＣ）が実行されることを期待させる遊技が行われる。なお、第２確変状態中は、上述した第１遊技状態と同様に、右打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われ、出玉の増減が少ない遊技状態として構成されている。

【６８５０】

よって、第２確変状態中において、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される大当たり（大当たりＡ，Ｂ）に当選した場合には、Ｖ入賞遊技を実行することで確変リミットに到達するまで、第２確変状態を主とした遊技を実行するか、非Ｖ入賞遊技を実行することで、いち早く通常状態を設定し、通常状態での大当たりで第１確変状態が設定されることを目指す遊技を実行するかを遊技者が選択することが可能となる。

【６８５１】

第１表示領域ＨＲ１には、Ｖ入賞した場合には大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選する確率は極めて低くなるが、大当たりに当選し易い状態で持ち玉を大きく減らすことなく大当たりＣ当選を目指す「さくさくローチャンスモード」となり、Ｖ入賞しなかった場合には、大当たりに当選し難くなるが、当選した場合には第１確変が設定され易い「一撃ハイチャンスモード」となることが報知され、主表示領域Ｄｍでは勇者８０１が「右打ちならＶ入賞！打ち出しストップでＶ非入賞だよ！」と案内することで、遊技者に好きなモードを選択させる構成としている。

【６８５２】

図７１２は、確変リミット残回数が２回の場合の第２確変状態におけるＶ入賞チャレンジの演出画面の一例である。確変リミット残回数が１５回の場合と相違する点は、第２確変状態において大当たりＣ（図６１３（ｂ））に当選しても、時短リミットに到達する前に確変リミットに到達してしまうため、確変リミット残回数が１５回の場合に比べて、遊技者が獲得できる賞球数が少なくなる可能性がある。従って、第１表示領域ＨＲ１では、Ｖ入賞した場合には、持ち玉数を大きく減らすことなく大当たり当選を目指せるが、獲得できる賞球数が少ない可能性が高いことを示唆する「Ｖ入賞でローリスクローリターン」と表示される。一方で、Ｖ入賞しなかった場合には、特別図柄の低確率状態（特図低確状態）が設定されることにより確変リミットが解除され、次回第１確変状態が設定される大当たりに当選した場合に新たに確変リミット回数がセットされ、遊技者が大量の賞球を獲得することができるため、第１表示領域ＨＲ１では、大当たり当選し難いが、大当たり当選した場合にはＶ入賞させた場合に比べて大量の賞球が獲得できる可能性が高いことを示唆する「Ｖ非入賞でハイリスクハイリターン」と表示される。

【６８５３】

このように、第４実施形態では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と確変リミット残回数に応じて、大当たり遊技中に実行されるＶ入賞チャレンジの演出態様を可変させることによって、遊技者の好みの遊技状態を選択させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【６８５４】
なお、既に特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄変動が実行されている場合（新たな特別図柄変動を実行可能な条件が成立していない場合）に、始動入賞口へと球が入球した場合に、その新たに球が入球した場合に獲得した特別図柄抽選の実行権利を所定回数分（例えば、４回分）記憶（保留）し、実行中の特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄変動が終了した場合に、記憶されている実行権利に基づく特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動を開始することが可能な仕様（特図保留記憶仕様）を有する遊技機において、本第４実施形態の構成を適用しても良い。
【６８５５】
この場合、確変リミット残回数が少ない状況（例えば、３回）における第２確変状態中に第２確変状態が設定される大当たりに当選したことに基づいて実行されるＶ入賞チャレンジ演出の演出態様を、保留記憶されている実行権利に対する先読み結果に基づいて決定するように構成しても良く、例えば、保留記憶されている実行権利が有する特別図柄抽選の結果の先読み結果として、記憶されている実行権利の中に第１確変状態が設定される大当たりに当選する実行権利が存在する場合において、Ｖ入賞チャレンジ演出において、Ｖ入賞しない方が有利であることを遊技者に案内する演出を実行する構成とすることで、Ｖ入賞チャレンジ演出における案内内容の信頼性が増し、演出効果を高めることができる。
【６８５６】
つまり、大当たり遊技中に球をＶ入賞させ第２確変状態が設定されても確変リミット残回数が２回となり、第１確変状態が２回しか継続しない。一方、Ｖ入賞させることなく、一旦、通常状態へと移行させることで確変リミット回数をクリアし、記憶されている実行権利の第１確変大当たり当選に基づくＶ入賞チャレンジ演出でＶ入賞させることにより、新たに確変リミット回数がセットすることで第１確変状態を１０回継続させることが可能となる。このような場合において、遊技者に対して有利な遊技が実行されるようにＶ入賞チャレンジ演出の演出態様を決定しても良い。
【６８５７】
なお、上述した第１実施形態では、第２確変状態において第１確変状態が設定される大当たりに当選した場合のみ、大当たり当選を報知する構成であったが、本第４実施形態では、第２確変状態が設定される大当たりに当選した場合であっても大当たり当選を報知する構成としている。従って、図７１１（ａ）に示すように、大当たり種別に関わらず、大当たり遊技の２ラウンド目が実行されている場合にＶ入賞チャレンジ演出が実行される。
【６８５８】
このように第２確変状態が設定される大当たりを報知する構成とすることで、第２確変状態を継続させたい遊技者が、大当たりＡ又はＢに当選したことに気付かず、Ｖ入賞チャレンジ演出においてＶ入賞させることができずに、不本意に通常が設定されることで遊技意欲を低下させることを防ぐことができる。
【６８５９】
また、第２確変状態に見切りをつけた遊技者にとっては、大当たりＡ又はＢに当選することで、通常を設定する機会が付与されるため、大当たりＣ当選だけでなく、大当たりＡ又はＢ当選も遊技者にとって喜ばしいものと感じさせることが可能となる。
【６８６０】
なお、本第４実施形態では、第２確変状態中に第２確変大当たりに当選した場合のＶ入賞チャレンジ演出において、Ｖ入賞させるか否かを遊技者に選択可能な構成としたが、この場合どちらの方が有利なのか遊技者が迷ってしまう虞があるため、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に基づいてＶ入賞チャレンジ演出における表示態様を、例えば、第１確変状態が設定される場合にはＶ入賞チャレンジ演出において「右打ち」を報知し、第２確変状態が設定される場合には、「左打ち」或いは「打ち出し停止」を報知する構成としても良い。このように構成することで、遊技者が迷うことなく遊技を行うことができる。
【６８６１】

また、Ｖ入賞チャレンジ演出において共通で表示される表示態様（例えば、案内表示領域Ｄｍ１に表示される「右打ち」の表示態様）の拡大率を、Ｖ入賞させない場合に対するＶ入賞させた場合の有利度合いに応じて変更するように構成しても良く、例えば、図７１１（ａ）に示した演出画面のように、Ｖ入賞させた場合のほうが、Ｖ入賞させない場合よりも明らかに遊技者に有利となる場合には、拡大率を１２０％として右打ち遊技を強調案内し、図７１２に示した通り、Ｖ入賞させない場合のほうがＶ入賞させた場合よりも遊技者に有利となる可能性が高い場合には、拡大率を５０％として右打ち遊技を弱案内するように構成しても良い。

【６８６２】

このように構成することで、大当たり遊技終了後における各リミット残回数と、設定されている大当たり種別とに基づいて複雑に可変する遊技状況に対して遊技方法を示す一定の指標として案内表示領域Ｄｍ１に表示されている表示態様を用いることができるため、遊技者に対して分かり易い演出を提供することができる。

【６８６３】

なお、上述した例では、案内表示領域Ｄｍ１に表示される「右打ち」の表示態様の拡大率を変更する例を示したが、これに限ること無く、「右打ち」の表示態様種別を異ならせても良い。

【６８６４】

以上、図７１１（ａ）～図７１２を参照して、第４実施形態においてＶ入賞チャレンジ演出で表示される演出画面の一例について説明したが、これに限られるものではない。第１確変状態において第１確変大当たり当選時に表示されるＶ入賞チャレンジ演出画面の表示態様を、確変リミット残回数に応じて可変させても良い。例えば、確変リミット残回数が１０回以上ある場合と１０回以下の場合とでＶ入賞チャレンジ演出画面の背景を可変させても良い。このように構成することで、遊技者にＶ入賞チャレンジ演出においても確変リミット残回数を予測する楽しさを提供することができる。

【６８６５】

また、第１確変状態において、時短リミットに到達する第１確変大当たりに当選した場合にはＶ入賞させても第１確変状態が継続しない（時短リミット到達により、普通図柄の低確率状態（非時短状態）が設定される）ため、図７１１（ｂ）に示す演出画面を表示させて高確非時短状態（第２確変状態）を設定させるか低確非時短状態（通常状態）を設定させるかを遊技者に選択させる構成としても良い。

【６８６６】

また、第２確変状態中に第１確変大当たりに当選した場合にも、図７１１（ｂ）に示す演出画面が表示されると、遊技者が大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定されることに気付かないまま第１確変状態よりも遊技者に不利な一撃ハイチャンスモード（Ｖ非入賞によって設定される低確非時短状態）を選択する虞がある。そして、遊技者が非Ｖ入賞遊技を選択した場合に、遊技者が所望した低確非時短状態（通常状態）ではなく、低確時短状態（時短状態）が設定されてしまう。つまり、遊技者が想定していた遊技状態とは異なる遊技状態が設定されたことによって、自らの選択が誤っていたと思う遊技者の遊技意欲を低下させかねない。

【６８６７】

従って、第２確変状態において第１確変大当たりに当選した場合には、図７１１（ａ）に示す演出画面を表示させる構成としても良い。このように構成することで、遊技者に対して大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定されることを分かり易くすることができ、上述した遊技者の遊技意欲を低下させる状況の発生を抑制することができる。

【６８６８】

また、第１確変状態中、或いは第２確変状態中に確変リミットに到達する大当たりに当選した場合には、Ｖ入賞させても特別図柄の高確率状態は設定されない（確変リミット到達により低確状態が設定される）が、Ｖ入賞チャレンジ演出が実行されることで、遊技者に対してＶ入賞によって特別図柄の高確率状態が設定されると勘違いさせてしまう虞があ

る。
【６８６９】
よって、確変リミットに到達する大当たりに当選した場合には、Ｖ入賞チャレンジ演出を実行せず、設定される遊技状態（通常状態、又は時短状態）を報知する構成としても良い。このように構成することで、遊技者に正しい情報を伝えることができる。
【６８７０】
また、低確非時短状態（通常状態）において大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に設定され得る遊技状態に応じてＶ入賞チャレンジ演出において表示される演出画面を可変させても良い。具体的には、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定され得る場合には、図７１１（ａ）のようにＶ入賞させることで第１確変状態が設定されることを報知し、遊技者に対して、Ｖ入賞させることを促す演出を実行する。一方、第２確変状態が設定され得る場合には、図７１１（ｂ）の演出画面を表示することで、遊技者に第２確変状態を設定させるか通常状態を設定させるかを選択させることができる。このように構成することで、第１確変状態が設定され得ない状態において、遊技者が所望する遊技状態を選択させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【６８７１】
また、低確時短状態（時短状態）において大当たり当選した場合には、時短リミット残回数に応じてＶ入賞チャレンジ演出において表示される演出画面を可変させても良い。例えば、時短リミットに到達しない大当たりに当選した場合には、図７１１（ａ）のようにＶ入賞によって第１確変状態が設定されることを報知し、時短リミットに到達する大当たりに当選した場合には、図７１１（ｂ）に示す演出画面を表示し、遊技者に第２確変状態を設定させるか通常状態を設定させるかを選択させる構成としても良い。このように構成することで、第１確変状態が設定され得ない状態において、遊技者が所望する遊技状態を選択させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【６８７２】
＜第４実施形態における電気的構成について＞
次に、図７１３を参照して、本第４実施形態のパチンコ機１０における電気的構成について説明をする。本第４実施形態では、上述した第１実施形態に対して、確変設定フラグ２０３ｃａ、確変通過カウンタ２０３ｃｂ、入賞個数カウンタ２０３ｃｃ、動作カウンタ２０３ｃｄ、報知カウンタ２０３ｃｅ、残球タイマフラグ２０３ｃｆ、残球タイマ２０３ｃｇ、確変有効フラグ２０３ｃｈ、確変有効タイマ２０３ｃｉ、排出個数カウンタ２０３ｃｊを追加した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【６８７３】
確変設定フラグ２０３ｃａは、大当たり遊技終了後に遊技状態として特別図柄の高確率状態に移行させることが可能であるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に遊技状態として特別図柄の高確率状態を設定させる条件として、大当たり遊技中にＶ入賞装置１０６５内の確変スイッチ１０６５ｅ３（特定領域）を通過した場合に成立する条件が規定されている。そこで、有効期間内（特定のラウンド遊技期間内）に確変スイッチ１０６５ｅ３（特定領域）を球が通過すると確変設定フラグ２０３ｃａがオンに設定される（図７１８のＳ３２６２参照）。そして、大当たり遊技終了時（エンディング期間の経過時）に実行される確変リミット更新処理４（図７１６のＳ２８５１参照）において、設定状況が参照され（図７１６のＳ２９５１）、オンに設定されたと判別した場合に（図７１６のＳ２９５１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図７１６のＳ２９５２参照）。なお、この確変設定フラグ２０３ｃａは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。
【６８７４】
なお、電源投入時に確変設定フラグ２０３ｃａがオンに設定されている場合には、確変スイッチ１０６５ｅ３に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場

合に、確変設定フラグ２０３ｃａを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ１０６５ｅ３を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ｃｂが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ｃａのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

【６８７５】

確変通過カウンタ２０３ｃｂは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本実施形態では、２ラウンド目）で確変スイッチ１０６５ｅ３（図７１０参照）を通過した球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｃｂと後述する排出個数カウンタ２０３ｃｊとの合計により特定入賞口１０６５ａに入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｃｂは、確変スイッチ１０６５ｅ３を通過した場合に１ずつ加算されて更新される（図７１８のＳ３２６１参照）。また、Ｖ入賞装置１０６５に入賞した球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる（図７１９のＳ３２８１参照）。なお、この確変通過カウンタ２０３ｃｂは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【６８７６】

入賞個数カウンタ２０３ｃｃは、大当たり遊技における１つのラウンドでＶ入賞装置１０６５の特定入賞口１０６５ａに入賞した球の数をカウントするためのカウンタである。具体的には、Ｖ入賞装置１０６５に設けられた検出スイッチ１０６５ｃ１を球が通過したと検出されることに基づいて、１ずつ加算されて更新される（図７１８のＳ３２５３参照）。一方、１つのラウンドが終了した場合に、Ｖ入賞装置１０６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｃｃの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｃｊと確変通過カウンタ２０３ｃｂとの合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｃｃの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【６８７７】

動作カウンタ２０３ｃｄは、流路ソレノイド（確変ソレノイド）１０６５ｋがオン（励磁）に設定される時間を計時（カウント）するためのカウンタである。本パチンコ機１０では、全ての大当たりで、２ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド１０６５ｋが５秒間オンに設定される。動作カウンタ２０３ｃｄには、５秒に対応するカウンタ値が設定される。一方、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の実行する入賞処理において１ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ２０３ｃｄの値が０と判別されることに基づいて、流路ソレノイド１０６５ｋがオフに設定される。なお、この動作カウンタ２０３ｃｄは、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である０が設定される。このように、動作カウンタ２０３ｃｄを設定して流路ソレノイド１０６５ｋを制御することで、確変スイッチ１０６５ｅ３への球の通過をラウンド遊技に対応して制御することが可能となる。

【６８７８】

なお、本第４実施形態とは異なり、大当たり遊技中に球が特定領域（確変スイッチ１０６５ｅ３）を通過し易い有利大当たり遊技と、通過し難い不利大当たり遊技とを実行可能に構成する場合には、例えば、有利大当たり遊技に対しては、本第４実施形態と同一内容の値を動作カウンタ２０３ｃｄにセットし、不利大当たり遊技に対しては、動作カウンタ２０３ｃｄに０．５秒の値をセットするように構成すれば良い。

【６８７９】

このように構成することで、不利大当たり遊技が実行された場合には、対象となるラウンド数のラウンド遊技（２ラウンド目のラウンド遊技）が開始されてから０．５秒間のみ流路ソレノイド１０６４ｋがオンに設定されることになる。よって、２ラウンド目のラウンド遊技にてＶ入賞装置１０６５へと入賞した球が切替部材１０６５ｈに到達する時点で

は流路ソレノイド１０６４ｋがオフに設定され、確変スイッチ１０６５ｅ３（特定領域）に球を通過させ難くすることができる。

【６８８０】

報知カウンタ２０３ｃｅは、遊技者の注意を惹きつけるための報知演出を出力するタイミングを判別するためのカウンタである。本実施形態では１ラウンド目の終了タイミング（Ｖ入賞装置１０６５に８球入賞か８秒が経過）に１秒間に対応する報知カウンタ２０３ｃｅが設定される。この報知カウンタ２０３ｃｅは、主制御装置１１０の報知処理（図７１７参照）のＳ３２０２の処理により１ずつ減算されて更新される。報知カウンタ２０３ｃｅが０となることに基づいて、音声ランプ制御装置１１３に対して出力される報知コマンドが設定される。音声ランプ制御装置１１３では、このコマンドを受信すると、遊技者に対して第３図柄表示装置８１の表示画面を注視させること促すための音声（例えば、「液晶に注目！！」）を出力する為の処理が実行される。

【６８８１】

このように構成することで、流路ソレノイド１０６５ｋが動作される２ラウンド目の開始前に、例えば、「液晶を見て」という音声が出力される（報知演出が実行される）ので、遊技者は、液晶に相当する第３図柄表示装置８１を注視する。ここで、図７１１及び図７１２に示した通り、大当たり遊技の２ラウンド目には、第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて、２ラウンド目の遊技方法を案内するための演出が実行される。２ラウンド目のラウンド遊技中は、流路ソレノイド１０６５ｋが作動するため、他のラウンド遊技とは異なる遊技（特定領域へと球を通過させるか否かを決定し、その決定内容に基づいた遊技）を実行する必要がある。

【６８８２】

ここで、２ラウンド目のラウンド遊技が開始されてから、当該ラウンド遊技中に実行すべき遊技方法を告知するように構成してしまうと、例えば、２ラウンド目のラウンド遊技中に実行された遊技案内の内容に基づいて、特定領域（確変スイッチ１０６５ｅ３）に球を通過させない遊技を選択した遊技者に対して、２ラウンド目の開始直後（遊技案内の内容を理解するまで）に発射された球が特定領域を通過してしまうという問題があった。

【６８８３】

これに対して、本第４実施形態では、１ラウンド目が終了した場合（２ラウンド目の開始前）に、上述した報知演出を実行可能に構成しているため、上述した問題を解決することができる。

【６８８４】

なお、本実施形態では、第３図柄表示装置８１を見せるように報知することで、２ラウンド目（特定領域へと球を通過させることが可能なラウンド遊技）のラウンド遊技が実行されることを事前に遊技者に理解させるように構成したが、それに限らず、上述した報知演出の実行タイミングに合わせて、Ｖ入賞チャレンジ（図７１１参照）の演出を実行するように構成しても良い。即ち、実際に特定領域へと球を通過させることが可能なラウンド遊技が開始されるよりも前に、特定領域へと球を通過させることが可能なラウンド遊技中に実行すべき遊技方法（球発射の有無）を遊技者に選択させることができるように構成しても良い。

【６８８５】

このように構成することで、特定領域へと球を通過させることが可能なラウンド遊技が開始された時点において、特定領域に球を通過させない遊技方法を選択した遊技者が、遊技方法を選択するまでに発射した球が、特定領域へと球を通過させることが可能なラウンド遊技中に特定領域を通過してしまう事態が発生することを抑制することができる。さらに、特定領域に球を通過させる遊技方法を選択した遊技者は、継続して右打ち遊技を実行することができる。よって、特定領域へと球を通過させることが可能なラウンド遊技が開始される前に、全ての遊技者に対して球の発射を一時的に停止させるための報知演出を実行する場合に比べて時間効率を高めた大当たり遊技を実行させることができる。

【６８８６】

残球タイマフラグ２０３ｃｆは、１のラウンドでＶ入賞装置１０６５の開閉扉１０６５ｆ１が閉鎖し、後述する異常処理が実行可能となったことを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｃｆがオンに設定されることで、後述する残球タイマ２０３ｃｇが１ずつ加算されて更新される。残球タイマ２０３ｃｇは、開閉扉１０６５ｆ１が閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、Ｖ入賞装置１０６５内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【６８８７】

残球タイマ２０３ｃｇは、予め設定されている１のラウンドが終了してＶ入賞装置１０６５の開閉扉１０６５ｆ１が閉鎖した場合に、Ｖ入賞装置１０６５に入賞した遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、Ｖ入賞装置１０６５に入賞した球が排出されるまでに必要な時間は２秒であり、本制御例では、予め３秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｃｇの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｃｇの上限値（本制御例では、３秒）となったことに基づいて、Ｖ入賞装置１０６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図７１９のＳ３２７７参照）。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、Ｖ入賞装置１０６５内に球が詰まっていることを早期に知らせることができる。よって、不正にＶ入賞装置１０６５内に球を残存させておき、２ラウンドの開始タイミングで衝撃等を与えて、実際よりも早く切替部材１０６５ｈまで遊技球を到達させる不正行為を抑制することができる。この残球タイマ２０３ｃｇは、次のラウンドが開始されるまでのインターバル時間よりも短い時間が設定されているため、残球タイマ２０３ｃｇが上限値に到達するまでに次のラウンド遊技が実行され新たな入賞が発生してしまうことが無い。

【６８８８】

なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチ１０６５ｅ３（特定領域）を球が通過しても確変設定フラグ２０３ｃａをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変遊技状態が付与されることを抑制できる。

【６８８９】

確変有効フラグ２０３ｃｈは、流路ソレノイド１０６５ｋがオフに設定された後に、遊技球が確変スイッチ１０６５ｅ３に通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｃｈがオンに設定されている場合には、流路ソレノイド１０６５ｋがオンであることに基づいて、最後に特定入賞口１０６５ａへ入賞した遊技球が確変スイッチ１０６５ｅ３を通過するのに必要な時間が経過していないことを示している。即ち、確変スイッチ１０６５ｅ３に遊技球が通過することが有り得る期間であることを示している。

【６８９０】

確変有効タイマ２０３ｃｉは、上述した確変有効フラグ２０３ｃｈがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３ｃｉにより流路ソレノイド１０６５ｋがオフとなった後に、確変スイッチ１０６５ｅ３を正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、特定入賞口１０６５ａに入球した遊技球が確変スイッチ１０６５ｅ３を通過するのに要する時間は１秒である。確変有効タイマ２０３ｃｉの上限値は１．２秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ１０６５ｅ３を通過しても不正と判別して通過と判別しない。

【６８９１】

これにより、不正に切替部材１０６５ｈを可変させて、確変スイッチ１０６５ｅ３に球を通過させたり、確変スイッチ１０６５ｅ３の下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて確変スイッチ１０６５ｅ３に遊技球を通過させたり、電波等により磁気センサーを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。

【６８９２】

排出個数カウンタ２０３ｃｊは、１のラウンドで排出確認スイッチ１０６５ｅ４（図７

１０参照）を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｃｊは、Ｖ入賞装置１０６５に入賞した球の数と排出個数とが判別された後に初期値である０にリセットされる（図７１９のＳ３２８１）。

【６８９３】

＜第４実施形態における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図７１４から図７１９を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。本実施形態では、上述した第１実施形態に対し、大当たり制御処理（図６５６参照）に代えて大当たり制御処理４（図７１４のＳ２４５４参照）を、大当たり動作設定処理（図６５７参照）に代えて大当たり動作設定処理４（図７１５のＳ２６５１参照）を、確変リミット更新処理（図６５９参照）に代えて確変リミット更新処理４（図７１６のＳ２８５１参照）を実行する点と、新たな処理として、報知処理（図７１７のＳ２６５６参照）と入賞処理（図７１８のＳ２６５７参照）と異常処理（図７１９のＳ２６５８参照）と、を追加している点で相違し、その他の点は同一である。同一の部分には同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【６８９４】

まず、図７１４を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理４（Ｓ２４５４）について説明する。図７１４は、大当たり制御処理４（Ｓ２４５４）の詳細な内容を示したフローチャートである。

【６８９５】

大当たり制御処理４（Ｓ２４５４）では、まず、上述したＳ２６０１～Ｓ２６０４の処理を実行する。そして、Ｓ２６０４の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２６０４：Ｙｅｓ）、大当たり動作設定処理４を実行し（Ｓ２６５１）、本処理を終了する。

【６８９６】

ここで、図７１５を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理４（Ｓ２４５４）内の一処理である大当たり動作設定処理４（Ｓ２６５１）について説明する。図７１５は、大当たり動作設定処理４（Ｓ２６５１）の内容を示したフローチャートである。

【６８９７】

大当たり動作設定処理４（Ｓ２６５１）では、まず、開始する大当たりのラウンド数に対応した開放動作を設定されている開放シナリオから読み込む（Ｓ２７０１）。次に、流路ソレノイド（確変ソレノイド）１０６５ｋの開放動作をＳ２７０１で読み込んだデータに基づいて設定する（Ｓ２７５１）。Ｖ入賞装置１０６５の開閉扉１０６５ｆ１の開放動作をＳ２７０１の処理で読み込んだデータにより設定する。なお、Ｓ２７５１の処理では、１ラウンド毎の流路ソレノイド１０６５ｋの動作、開閉扉１０６５ｆ１の動作が設定される。Ｓ２７５１の処理が終了すると、次いで、流路ソレノイド（確変ソレノイド）１０６５ｋの開放動作をＳ２７５１で読み込んだデータに基づいて設定する（Ｓ２７５２）。Ｖ入賞装置１０６５の開閉扉１０６５ｆ１の開放動作をＳ２７５２の処理で読み込んだデータにより設定する。その後、なお、Ｓ２７５２の処理では、１ラウンド毎の流路ソレノイド１０６５ｋの動作、開閉扉１０６５ｆ１の動作が設定される。

【６８９８】

次に、入賞個数カウンタ２０３ｃｃの値を０にリセットし（Ｓ２７５３）、ラウンド数コマンドを設定して（Ｓ２７５４）、本処理を終了する。なお、本実施形態ではラウンド数コマンドとして新たなラウンドが開始されたことを示すコマンドを設定するように構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３側にラウンド数コマンドを受信する度にそのラウンド数コマンドを加算していくことで現在のラウンド数を把握できるようにしている。これにより、主制御装置１１０から出力されるコマンドのデータ量を減らすことができるという効果がある。なお、ラウンド数コマンドとして設定される内容はこれに限られるものではなく、例えば、新たに開始されるラウンドのラウンド数情報を含むコマンドを設定してもよい。このようにすることで、音声ランプ制御装置１１３側でラウンド数に関

わるデータに不具合（停電等で記憶していたデータが消去された）が発生したとしても新たなラウンドが開始される度に最新のラウンド情報を受信することができるため、遊技者に違和感を与えることがない。

【６８９９】

このように、各ラウンドの開始毎に、Ｖ入賞装置１０６５の各動作が設定されるので、予期せぬ電源断が大当たり遊技中に発生しても、大当たり遊技が途中で終了してしまうような不具合を抑制できる。

【６９００】

図７１４に戻り説明を続ける。Ｓ２６０４の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２６０４：Ｎｏ）、次いで、確変ソレノイド１０６５ｋの動作タイミングであるか判別する（Ｓ２６５２）。確変ソレノイド１０６５ｋの動作タイミングであると判別した場合には（Ｓ２６５２：Ｙｅｓ）、確変ソレノイド１０６５ｋをオンに設定し（Ｓ２６５３）、本処理を終了する。

【６９０１】

一方、Ｓ２６５２の処理において、確変ソレノイド１０６５ｋの開放動作のタイミングでないと判別した場合には（Ｓ２６５２：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるか判別する（Ｓ２６０８）。エンディング演出の開始タイミングは、最終ラウンドが終了して開閉扉１０６５ｆ１が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（本実施形態では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２６０８：Ｙｅｓ）、確変ソレノイド１０６５ｋをオフに設定し（Ｓ２６５４）、本処理を終了する。なお、図示は省略したが、本実施形態では、確変スイッチ１０６５ｅ３を遊技球が１球通過すると、確変ソレノイド１０６５ｋがオフに設定される。しかし、確変スイッチ１０６５ｅ３を遊技球が通過することなく大当たり遊技が終了する場合を考慮して、Ｓ２６５４の処理において念のため、確変ソレノイド１０６５ｋをオフに設定するようにしている。なお、本実施形態ではエンディング演出の開始タイミングを最終ラウンドの遊技が終了（開閉扉１０６５ｆ１が閉鎖）してから待機時間経過後（本実施形態では３秒）としているが、最終ラウンドの遊技が終了した直後にエンディング演出を実行してもよい。この場合、Ｖ入賞装置１０６５内に入賞した球に対する異常処理をエンディング期間中に実行すればよい。

【６９０２】

一方、Ｓ２６０８の処理において、エンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２６０８：Ｎｏ）、エンディング期間の終了タイミングであるか判別する（Ｓ２６１０）。エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ２６１０：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理４（Ｓ２６５５）を実行し、本処理を終了する。

【６９０３】

ここで、図７１６を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり終了処理４（Ｓ２６５５）内の一処理である確変リミット更新処理４（Ｓ２８５１）について説明する。図７１６は、確変リミット更新処理４（Ｓ２８５１）の内容を示したフローチャートである。本実施形態の確変リミット更新処理４（Ｓ２８５１）は、上述した第１実施形態における確変リミット更新処理（図６５９のＳ２８０１参照）に対し、大当たり遊技中に確変スイッチ１０６５ｅ３を遊技球が通過し、確変設定フラグ２０３ｃａがオンに設定されている場合に、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるため、大当たり種別に基づいて特別図柄の高確率状態を設定する処理から、確変設定フラグ２０３ｃａがオンに設定されているかを判別し、特別図柄の高確率状態を設定する処理に変更している点で相違する。その他の処理は同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【６９０４】

確変リミット更新処理４（Ｓ２８５１）では、まず、確変設定フラグ２０３ｃａがオンに設定されているか判別する（Ｓ２９５１）。確変設定フラグ２０３ｃａがオンであると判別した場合には（Ｓ２９５１：Ｙｅｓ）、上述したＳ２９０３～Ｓ２９０８の処理を実

行する。そして、Ｓ２９０５、或いは、Ｓ２９０８の処理を実行した後、次に、確変設定フラグ２０３ｃａをオフに設定し（Ｓ２９５２）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９５１の処理において、確変設定フラグ２０３ｃａがオンではないと判別した場合には（Ｓ２９５１：Ｎｏ）、上述したＳ２９１０の処理に移行する。

【６９０５】

図７１４に戻り、説明を続ける。Ｓ２６１０の処理において、エンディング期間の終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２６１０：Ｎｏ）、報知処理を実行する（Ｓ２６５６）。ここで、図７１７を参照して、報知処理（Ｓ２６５６）の詳細について説明する。図７１７は、この報知処理（Ｓ２６５６）の内容を示したフローチャートである。

【６９０６】

報知処理（Ｓ２６５６）では、まず、報知カウンタ２０３ｃｅの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ３２０１）。報知カウンタ２０３ｃｅの値が０であると判別した場合には（Ｓ３２０１：Ｎｏ）、１ラウンド目の終了タイミング（Ｖラウンドの１つ前のラウンド終了タイミング）であるか判別する（Ｓ３２０５）。１ラウンド目の終了タイミングの判別は、１ラウンド目において、８球入賞したことを検知した場合または８秒が経過したと判別した場合によって判別を行う。１ラウンド目の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ３２０５：Ｙｅｓ）、報知カウンタ２０３ｃｅに２秒に対応するカウンタ値を設定して（Ｓ３２０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２０５処理において、１ラウンド目の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｓ３２０５：Ｎｏ）、この処理を終了する。ここで、Ｓ３２０５で２秒のカウンタが設定されることで、１ラウンドが終了した後の球はけ時間であるインターバル時間の３秒間中に報知カウンタ２０３ｃｅが０となり、液晶を見てという音声が出力される。よって、２ラウンド目に流路ソレノイド１０６５ｋが動作するが、遊技者は１ラウンド終了後のインターバル時間より液晶に注意が惹きつけられるので、Ｖ入賞装置１０６５の切替部材１０６５ｈの動きを識別されて、大当たり種別を遊技者に識別されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者は、大当たり遊技の終了まで、特別図柄の高確率状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。

【６９０７】

なお、本実施形態では、報知カウンタ２０３ｃｅを設けることにより、インターバル時間の終了１秒前より２ラウンド目に跨って液晶に注意を惹きつける演出を行うようにしたがそれに限らず、１ラウンド目より継続的に実行してもよい。

【６９０８】

一方、Ｓ３２０１の処理において、報知カウンタ２０３ｃｅの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３２０１：Ｙｅｓ）、報知カウンタ２０３ｃｅの値を－１して更新する（Ｓ３２０２）。そして、更新された報知カウンタ２０３ｃｅの値が０であるか否かを判別し（Ｓ３２０３）、報知カウンタ２０３ｃｅの値が０であると判別した場合には（Ｓ３２０３：Ｙｅｓ）、報知コマンドを設定する（Ｓ３２０４）。その後、この処理を終了する。この報知コマンドにより音声ランプ制御装置１１３により、「液晶を見て」という音声の出力の設定が実行される。

【６９０９】

Ｓ３２０３の処理において、報知カウンタ２０３ｃｅの値が０でないと判別された場合は（Ｓ３２０３：Ｎｏ）、Ｓ３２０４の処理をスキップして、本処理を終了する。

【６９１０】

図７１４に戻って説明を続ける。報知処理（図７１７のＳ２６５６参照）が実行されると、次に、入賞処理を実行する（Ｓ２６５７）。ここで、図７１８を参照して、この入賞処理（Ｓ２６５７）について詳細に説明する。図７１８は、この入賞処理（Ｓ２６５７）の内容を示したフローチャートである。

【６９１１】

入賞処理（Ｓ２６５７）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ３２５１）。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、開閉扉１０６５

ｆ１の開放状態からインターバル期間（３秒）が終了するまでの期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には（Ｓ３２５１：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ３２５１：Ｙｅｓ）、特定入賞口１０６５ａの検出スイッチ１０６５ｃ１を通過したか判別する（Ｓ３２５２）。特定入賞口１０６５ａの検出スイッチ１０６５ｃ１を通過したと判別した場合には（Ｓ３２５２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｃｃを１加算して更新し（Ｓ３２５３）、その更新した入賞個数カウンタ２０３ｃｃの値を示す入賞個数コマンドを設定する。その後、Ｓ３２５４の処理を実行する。一方、検出スイッチ１０６５ｃ１を通過していないと判別した場合には（Ｓ３２５２：Ｎｏ）、Ｓ３２５４の処理を実行する。

【６９１２】

Ｓ３２５４の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｃｃの値が１０以上であるか判別する（Ｓ３２５４）。入賞個数カウンタ２０３ｃｃの値が１０以上であると判別した場合には（Ｓ３２５４：Ｙｅｓ）、特定入賞口１０６５ａの開閉扉１０６５ｆ１の閉鎖を設定する（Ｓ３２５６）。その後、残球タイマフラグ２０３ｃｆをオンに設定する（Ｓ３２５７）。その後、Ｓ３２５８の処理を実行する。この残球タイマフラグ２０３ｃｆがオンに設定されることで、開閉扉１０６５ｆ１が閉鎖されてから球はけ時間中であることが判別できる。

【６９１３】

一方、Ｓ３２５４の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｃｃの値が１０未満であると判別した場合には（Ｓ３２５４：Ｎｏ）、ラウンド時間（本実施形態では、３０秒）が経過したか判別する（Ｓ３２５５）。ラウンド時間が経過したと判別した場合には（Ｓ３２５５：Ｙｅｓ）、Ｓ３２５６の処理を実行する。一方、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には（Ｓ３２５５：Ｎｏ）、Ｓ３２５８の処理を実行する。

【６９１４】

Ｓ３２５８の処理では、動作カウンタ２０３ｃｄの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ３２５８）。動作カウンタ２０３ｃｄの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３２５８：Ｙｅｓ）、動作カウンタ２０３ｃｄの値を１減算して更新する（Ｓ３２５９）。確変スイッチ１０６５ｅ３を遊技球が通過したか判別する（Ｓ３２６０）。確変スイッチ１０６５ｅ３を遊技球が通過したと判別した場合には（Ｓ３２６０：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｃｂの値に１加算して更新する（Ｓ３２６１）。確変設定フラグ２０３ｃａをオンに設定する（Ｓ３２６２）。その後、Ｓ３２６３の処理を実行する。一方、Ｓ３２６０の処理において、確変スイッチ１０６５ｅ３を遊技球が通過していないと判別した場合には（Ｓ３２６０：Ｎｏ）、Ｓ３２６３の処理を実行する。Ｓ３２６３の処理では、動作カウンタ２０３ｃｄが０であるか判別する（Ｓ３２６３）。動作カウンタ２０３ｃｄの値が０であると判別した場合には（Ｓ３２６３：Ｙｅｓ）、流路ソレノイド１０６５ｋをオフに設定し（Ｓ３２６４）、確変有効フラグ２０３ｃｈをオンに設定して（Ｓ３２６５）、本処理を終了する。ここで、確変有効フラグ２０３ｃｈがオンに設定されることで、切替部材１０６５ｈが切り替えられた後も、特別排出流路１０６５ｅ２に残存している遊技球が確変スイッチ１０６５ｅ３を通過した場合には、特別図柄の高確率状態が設定されるように制御できる。一方、Ｓ３２６３の処理において、動作カウンタ２０３ｃｄの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ３２６３：Ｎｏ）、Ｓ３２６４，Ｓ３２６５の格処理をスキップして、本処理を終了する。

【６９１５】

一方、Ｓ３２５８の処理において、動作カウンタ２０３ｃｄが０であると判別した場合には（Ｓ３２５８：Ｎｏ）、確変有効フラグ２０３ｃｈがオンであるか判別する（Ｓ３２６６）。確変有効フラグ２０３ｃｈがオフである場合には（Ｓ３２６６：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、確変有効フラグ２０３ｃｈがオンであると判別した場合には（Ｓ３２６６：Ｙｅｓ）、確変有効タイマ２０３ｃｉに１加算して更新する（Ｓ３２６７）。確変有効タイマ２０３ｃｉの値が上限値（本実施形態では、１．２ｓ）であるか判別する（Ｓ３２６８）。確変有効タイマ２０３ｃｉが上限値であると判別した場合には（Ｓ３２６

８：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｃｈをオフに設定し（Ｓ３２６９）、確変有効タイマ２０３ｃｉを初期値である０にリセットして（Ｓ３２７０）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２６８の処理において、確変有効タイマ２０３ｃｉが上限値でないと判別した場合には（Ｓ３２６８：Ｎｏ）、Ｓ３２６０の処理を実行する。

【６９１６】

これにより、確変有効タイマ２０３ｃｉが上限値でないと、確変スイッチ１０６５ｅ３を遊技球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して特別図柄の高確率状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ１０６５ｅ３に遊技球を通過させて特別図柄の高確率状態が付与されることを抑制できる。

【６９１７】

図７１４に戻って説明を続ける。入賞処理（Ｓ２６５７）が実行されると、異常処理を実行する（Ｓ２６５８）。その後、この処理を終了する。ここで、この異常処理（Ｓ２６５８）について、図７１９を参照して、詳細を説明する。図７１９は、この異常処理（Ｓ２６５８）の内容を示したフローチャートである。異常処理（Ｓ２６５８）では、不正に確変スイッチ１０６５ｅ３を通過させられていないかを監視する処理を実行する。

【６９１８】

異常処理（Ｓ２６５８）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ３２７１）。ラウンド有効期間外である場合には（Ｓ３２７１：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ３２７１：Ｙｅｓ）、排出確認スイッチ１０６５ｅ４を遊技球が通過したか判別する（Ｓ３２７２）。排出確認スイッチ１０６５ｅ４を遊技球が通過したと判別した場合には（Ｓ３２７２：Ｙｅｓ）、排出個数カウンタ２０３ｃｊの値を１加算して更新する（Ｓ３２７３）。その後、Ｓ３２７４の処理を実行する。一方、排出確認スイッチ１０６５ｅ４を遊技球が通過していないと判別した場合には（Ｓ３２７２：Ｎｏ）、Ｓ３２７４の処理を実行する。

【６９１９】

Ｓ３２７４の処理では、残球タイマフラグ２０３ｃｆがオンであるか判別する（Ｓ３２７４）。残球タイマフラグ２０３ｃｆがオフであると判別した場合には（Ｓ３２７４：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｃｆがオンであると判別した場合には（Ｓ３２７４：Ｙｅｓ）、球はけ時間の期間中であるので、残球タイマ２０３ｃｇを１加算して更新する（Ｓ３２７５）。残球タイマ２０３ｃｇは上限値（本実施形態では、３秒）が経過したか判別する（Ｓ３２７６）。上限値でないと判別した場合には（Ｓ３２７６：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、上限値であると判別した場合には（Ｓ３２７６：Ｙｅｓ）、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｃｂと排出個数カウンタ２０３ｃｊとの合計値）と入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｃｃの値）とが一致するか判別する（Ｓ３２７７）。

【６９２０】

一致すると判別した場合には（Ｓ３２７７：Ｙｅｓ）、Ｓ３２７９の処理を実行する。一方、一致しないと判別した場合には（Ｓ３２７７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定する（Ｓ３２７８）。その後、Ｓ３２７９の処理を実行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、Ｖ入賞装置１０６５内に不正に遊技球を残存させて、大当たりＪ６であっても確変スイッチ１０６５ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

【６９２１】

Ｓ３２７９の処理では、残球タイマフラグ２０３ｃｆをオフに設定し（Ｓ３２７９）、残球タイマ２０３ｃｇを初期値である０にリセットする（Ｓ３２８０）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｃｃ、排出個数カウンタ２０３ｃｊ、確変通過カウンタ２０３ｃｂが初期値にそれぞれリセットされ（Ｓ３２８１）、その後、この処理を終了する。

【６９２２】

＜第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図７２０～図７２１を参照して、本第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第４実施形態では、上述した第１実施形態に対して、大当たり関連処理（図６７１のＳ４８０２参照）に代えて、大当たり関連処理４（図７２０のＳ４８５２参照）を実行する点と、ラウンド演出設定処理（図７２１のＳ４９５１参照）を追加する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【６９２３】

まず、図７２０を参照して、本第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理４（Ｓ４８５２）について説明する。図７２０は、大当たり関連処理４（Ｓ４８５２）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理４（Ｓ４８５２）は、上述した第１実施形態における大当たり関連処理（図６７１のＳ４８０２参照）に対し、ラウンド演出設定処理（Ｓ４９５１）を実行する点と、確変スイッチ１０６５ｅ３を遊技球が通過し、特別図柄の高確率状態が付与されることを示唆する演出を実行するための処理を追加している点で相違する。その他の処理については同一であるため、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【６９２４】

大当たり関連処理４（Ｓ４８５２）では、まず、上述したＳ４９０１～Ｓ４９０８の処理を実行し、Ｓ４９０８の処理において、主制御装置１１０よりラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４９０８：Ｙｅｓ）、ラウンド演出設定処理（Ｓ４９５１）を実行し、本処理を終了する。ラウンド演出設定処理（Ｓ４９５１）の詳細な説明については、図７２１を参照して後述する。

【６９２５】

一方、Ｓ４９０８の処理においてラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９０８：Ｎｏ）、Ｓ４９１０の処理を実行する。Ｓ４９１０の処理では、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９１０）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４９１０：Ｙｅｓ）、上述したＳ４９１１～Ｓ４９１３の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４９１０の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９１０：Ｎｏ）、次に、Ｖ通過コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４９５２）。Ｓ４９５２の処理において、Ｖ通過コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４９５２：Ｙｅｓ）、確変スイッチ１０６５ｅ３を遊技球が通過し、特別図柄の高確率状態が付与されることを示唆する演出を実行するため、表示用Ｖ演出コマンドを設定し（Ｓ４９５３）、本処理を終了する。一方、Ｓ４９５２の処理において、Ｖ通過コマンドを受信していないと判別した場合は、Ｓ４９５３の処理をスキップして、本処理を終了する。

【６９２６】

次に、図７２１を参照して、本第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理４（Ｓ４８５２）内の一処理であるラウンド演出設定処理（Ｓ４９５１）について説明する。図７２１は、ラウンド演出設定処理（Ｓ４９５１）の内容を示したフローチャートである。

【６９２７】

ラウンド演出設定処理（Ｓ４９５１）では、まず、今回受信したラウンド数コマンドは２ラウンド目を示すコマンドであるかを判別する（Ｓ５５０１）。今回受信したラウンド数コマンドは２ラウンド目を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、受信したラウンド数に基づいて、表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ５５０２）、本処理を終了する。

【６９２８】

一方、今回受信したラウンド数コマンドは２ラウンド目を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ５５０１：Ｙｅｓ）、演出モード格納エリア２２３ｋから現在の演出モードの読み出しを実行する（Ｓ５５０３）。次に、Ｓ５５０３の処理において読み出した現在の演出モードが、超ＲＵＳＨモード、或いは、ＲＵＳＨモードであるか判別する（Ｓ５

５０４）。現在の演出モードが、超ＲＵＳＨモード、或いは、ＲＵＳＨモードであると判別した場合には（Ｓ５５０４：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を案内するための演出態様を決定し（Ｓ５５０５）、上述したＳ５５０２の処理を実行し、本処理を終了する。

【６９２９】

一方、Ｓ５５０４の処理において、現在の演出モードが、超ＲＵＳＨモード、或いは、ＲＵＳＨモードではないと判別した場合には（Ｓ５５０４：：Ｎｏ）、現在の演出モードがリベンジモード、或いは、チャレンジモードであるか判別する（Ｓ５５０６）。現在の演出モードがリベンジモード、或いは、チャレンジモードではないと判別した場合には（Ｓ５５０６：Ｎｏ）、上述したＳ５５０２の処理を実行し、本処理を終了する。

【６９３０】

一方、Ｓ５５０６の処理において、現在の演出モードがリベンジモード、或いは、チャレンジモードであると判別した場合には（Ｓ５５０６：Ｙｅｓ）、残確変回数カウンタ２２３ｍの値の読み出しを実行する（Ｓ５５０７）。次に、Ｓ５５０７の処理において読み出した残確変回数カウンタ２２３ｍの値が、１５より大きい値であるか判別する（Ｓ５５０８）。残確変回数カウンタ２２３ｍの値が、１５より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５５０８：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を案内するための演出態様を決定し（Ｓ５５０９）、上述したＳ５５０２の処理を実行し、本処理を終了する。

【６９３１】

一方、Ｓ５５０８の処理において、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が、１５より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ５５０８：Ｎｏ）、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が、２より小さい値であるか判別する（Ｓ５５１０）。残確変回数カウンタ２２３ｍの値が２より小さい値である場合には（Ｓ５５１０：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞の有無を選択させるための演出態様を決定し（Ｓ５５１１）、Ｓ５５０２の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５５１０の処理において、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が２より小さい値ではない（２以上の値である）と判別した場合には（Ｓ５５１０：Ｎｏ）、Ｓ５５０２の処理を実行し、本処理を終了する。

【６９３２】

以上、説明をした通り、本第４実施形態では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される大当たり種別が設定された場合であって、且つ、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させた場合に特図高確権利を取得するように構成している。

【６９３３】

つまり、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される大当たり種別が設定された場合であっても、その大当たり種別に対応した大当たり遊技の実行中に、特定領域へと球を通過させることが出来なかった場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるように構成している。

【６９３４】

このように構成することで、一般的に遊技者の有利度合いが高い特別図柄の高確率状態が設定されることを目指すために、大当たり遊技中において、多くの賞球を獲得することを目指す遊技と、特定領域へと球を通過させることを目指す遊技と、を複合させた遊技を遊技者に提供することができ、大当たり遊技中の遊技をより意欲的に行わせることができる。

【６９３５】

また、本第４実施形態では、大当たり遊技終了後に高確状態（特別図柄の高確率状態）が設定され得る大当たり遊技中に実行される演出として、Ｖ入賞遊技を実行し、Ｖ入賞させた場合における大当たり遊技終了後の遊技内容と、Ｖ入賞遊技を実行しなかった場合における大当たり遊技終了後の遊技内容と、を遊技者に示唆するための演出としてＶ入賞チャレンジ演出を実行するように構成している。

【６９３６】

このＶ入賞チャレンジ演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり遊技終了後における遊技内容を予測させた上で、大当たり遊技中のＶ入賞遊技の有無を選択させるこ

とが可能となるため、遊技者の所望する遊技内容の遊技を行わせ易くすることができる。
【６９３７】
さらに、本第４実施形態では、大当たり遊技中にＶ入賞遊技、又は非Ｖ入賞遊技のうち何れか一方の遊技を行った場合のほうが、他方の遊技を行った場合よりも明らかに遊技者に有利となる状況である場合には、遊技者に複数の遊技方法（Ｖ入賞遊技、非Ｖ入賞遊技）を選択させる演出態様では無く、一方の遊技方法で遊技を実行させる演出態様が設定されたＶ入賞チャレンジ演出を実行するように構成している。
【６９３８】
このように構成することで、遊技者が大当たり遊技中における遊技方法の選択を誤ってしまい、過剰に不利な遊技結果が付与されてしまうことを抑制することができる。
【６９３９】
＜第５実施形態＞
次に、図７２２から図７３４を参照して、第５実施形態について説明をする。本第５実施形態は、上述した第１実施形態に対して、大当たり終了時に設定される確変リミット回数や時短リミット回数として、異なる数値を設定可能に構成している点で大きく相違している。
【６９４０】
上述した第１実施形態では、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数（特図連続設定回数）が確変リミットに到達するまでの回数（確変リミット回数）と、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数（普図連続設定回数）が時短リミットに到達するまでの回数（時短リミット回数）として、特定回数（確変リミット回数４０回、時短リミット回数１０回）が設定されるように構成していた。つまり、特別図柄の低確率状態である遊技状態（通常状態、時短状態）において大当たり当選し、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、特別図柄の高確率状態となる遊技状態（第１確変状態、第２確変状態）が設定される場合には、確変リミット回数として４０回がセットされ、普通図柄の低確率状態である遊技状態（通常状態、第２確変状態）において大当たり当選し、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、普通図柄の高確率状態となる遊技状態（時短状態、第１確変状態）が設定される場合には、時短リミット回数として１０回がセットされるように構成していた。
【６９４１】
そして、確変リミット回数、或いは時短リミット回数がセットされている状態において、新たな大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に特別図柄、或いは普通図柄の高確率状態が設定される場合には、セットされている確変リミット回数、或いは時短リミット回数が更新（減算）され、減算後の確変リミット残回数、或いは時短リミット残回数が０となる場合（確変リミット、或いは時短リミットに到達した場合）には、大当たり種別に関わらず、特別図柄、或いは普通図柄の低確率状態が強制的に設定されるように構成していた。
【６９４２】
上述した第１実施形態に用いた構成では、確変リミット回数や時短リミット回数がセットされる場合に必ず一定の回数がセットされるように構成していたため、遊技者に対して、現状の確変リミット残回数及び時短リミット残回数が把握され易くなり、遊技者に不利な遊技状況、例えば、確変リミット残回数が少ない状況等における遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
【６９４３】
また、上述した第１実施形態のように、出玉の増加を抑えるための特定遊技状態（第２確変状態）を設定可能なパチンコ機１０においては、確変リミット回数及び時短リミット回数に対して特定数のみがセットされることで、特定遊技状態（第２確変状態）が継続し得る期間の長さを確変リミット残回数、及び時短リミット残回数に基づいて容易に予測されてしまい、特定遊技状態（第２確変状態）が継続し得る期間が長くなり易い遊技状況において遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。

【６９４４】
これに対して、本第５実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に対応させて確変リミット回数、或いは時短リミット回数として異なる回数をセット可能に構成している。つまり、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態が設定される大当たり種別を複数設け、その複数の大当たり種別のそれぞれに対して大当たり遊技終了後のリミット設定内容を異ならせている点で上述した第１実施形態と相違している。
【６９４５】
このように構成することで、大当たり遊技終了後に特定の遊技状態（例えば、第１確変状態）が設定された場合において、確変リミット回数にセットされる回数と、時短リミット回数にセットされる回数と、を大当たり種別に応じて異ならせることができるため、確変状態の遊技を行っている遊技者に対して、第１確変状態が継続して設定される回数を予測させ難くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【６９４６】
さらに、本第５実施形態のパチンコ機１０は、大当たり遊技内容（開放動作される可変入賞口の種別や実行されるラウンド遊技数等）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別とを同一とし、リミット設定内容（確変リミット回数にセットする回数、時短リミット回数にセットする回数）のみを異ならせた大当たり種別を有するように構成している。これにより、大当たり遊技内容や大当たり遊技終了後に設定された遊技状態に基づいてリミット設定内容が遊技者に把握され難くすることができる。
【６９４７】
よって、例えば、第１確変状態が設定されるよりも前に、次に設定される第１確変状態に対して設定されるリミット設定内容が遊技者に把握されてしまい、第１確変状態中の遊技を実行している遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。
【６９４８】
加えて、本第５実施形態では、確変リミット回数、時短リミット回数のうち、何れか一方の回数のみがセットされる遊技状態（第２確変状態等）が設定される大当たり種別に対しても、異なるリミット設定内容が設定されるように構成している。
【６９４９】
このように構成することで、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定された場合において、確変リミット回数として異なる回数をセットすることができるため、例えば、第２確変状態にて大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定された場合における確変リミット残回数（第２確変状態が設定された場合にセットされた確変リミット回数の更新後の回数）と、時短リミット回数（今回の第１確変状態が設定された場合にセットされた回数）との組合せパターンを多様なものとすることができるため、第１確変状態の遊技を行っている遊技者に対して、第１確変状態が継続して設定される回数を予測させ難くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【６９５０】
加えて、本第５実施形態では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様を、大当たり遊技終了後における遊技状況（次の大当たり遊技終了後に設定され得る各リミット残回数）に基づいて異ならせるように構成している。具体的には、大当たり遊技終了後における確変リミット残回数と、時短リミット残回数とを予測し、その予測結果に基づいて、設定され得る有利遊技期間（遊技者に最も有利な確変状態が連続して設定され得る期間）を算出し、その算出結果に基づいて変動演出の演出態様を決定するように構成している。
【６９５１】
つまり、同一の大当たり種別の大当たりに当選したことを示すための変動演出の演出態様を決定する場合において、確変リミット回数、時短リミット回数の設定の有無、及び、確変リミット残回数、時短リミット残回数の値に基づいて異なる演出態様を決定するように構成している。
【６９５２】

このように構成することで、遊技者に対して、単に有利な大当たり当選を目指すだけの遊技では無く、特定の期間内に有利な大当たりに当選することを目指す遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【６９５３】

＜第５実施形態における演出内容について＞

図７２２、図７２３を参照して、第５実施形態における演出について説明する。上述した第１実施形態では、特別図柄の高確率状態（高確状態）が連続して設定される回数（確変リミット回数）と、普通図柄の高確率状態（時短状態）が連続して設定される回数（時短リミット回数）として、特定回数（確変リミット回数４０回、時短リミット回数１０回）が設定されるように構成していた。つまり、特別図柄の低確率状態（低確状態）において大当たりに当選（以下、「初当たり」と言う。）し、その大当たり遊技終了後に特図高確状態（特別図柄の高確率状態）が設定される場合には、確変リミット回数として４０回がセットされ、普通図柄の低確率状態（非時短状態）において大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態（普図高確状態）が設定される場合には、時短リミット回数として１０回がセットされるように構成していた。このように、第１実施形態では、確変リミット回数又は時短リミット回数がセットされる場合には、必ず一定の回数がセットされる構成であった。

【６９５４】

しかし、第１実施形態では、セットされる確変リミット回数と時短リミット回数が一定であるため、遊技者に現状の確変リミット残回数及び時短リミット残回数が把握されやすくなり、遊技者に不利な遊技状況、例えば、確変リミット残回数が少ない状況等における遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【６９５５】

また、上述した第１実施形態のように、出玉の増加を抑えるための特定遊技状態（第２確変状態）を設定可能なパチンコ機１０においては、確変リミット回数及び時短リミット回数に対して特定数のみがセットされることで、第２確変状態が継続し得る期間の長さを確変リミット残回数、及び時短リミット残回数に基づいて容易に予測されてしまい、第２確変が継続し得る期間が長くなり易い遊技状況において遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。

【６９５６】

これに対して、第５実施形態では、特別図柄抽選で大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別に対応させて確変リミット回数、或いは時短リミット回数として異なる回数をセット可能に構成している。つまり、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態が設定される大当たり種別を複数設け、その複数の大当たり種別のそれぞれに対して大当たり遊技終了後のリミット設定内容を異ならせている点で、第１実施形態と相違する。

【６９５７】

これにより、大当たり遊技終了後に特定の遊技状態（例えば、高確時短状態（第１確変状態））が設定される場合において、確変リミット回数にセットされる回数と、時短リミット回数にセットされる回数と、を大当たり種別に応じて異ならせることができるため、第１確変状態の遊技を行っている遊技者に対して、第１確変状態が継続して設定される回数を予測させ難くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【６９５８】

第５実施形態では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様を、大当たり遊技終了後における遊技状況に基づいて異ならせるように構成している。細部は後述するが、大当たり遊技終了後における確変リミット残回数と時短リミット残回数を予測し、その予測結果に基づいて、設定され得る有利遊技期間（遊技者に最も有利な第１確変状態が連続して設定される期間）を算出し、その算出結果に基づいて変動演出の演出態様を決定するように構成している。

【６９５９】

つまり、同一の大当たり種別の大当たりに当選したことを示すための変動演出の演出態

様を決定する場合において、確変リミット残回数、時短リミット残回数の設定の有無、及び、確変リミット残回数、時短リミット残回数の値に基づいて異なる演出態様を決定するように構成している。

【６９６０】

以上を踏まえて、第５実施形態において実行される演出の細部について説明する。図７２２（ａ）は、確変リミット残回数が１５回以上の場合の第２確変状態において、大当たりＣ５（図７２４）に当選する場合の変動演出画面の一例である。特図１変動表示領域Ｄｍ２と特図２変動表示領域Ｄｍ３には、それぞれ第１特別図柄と第２特別図柄が変動中であることを示す表示がされ、主表示領域Ｄｍではキャラクタ８０１がキャラクタ８０５を追いかける演出が実行される。第１実施形態との相違点は、主表示領域Ｄｍの背景として太陽８０８が表示される「ラッキー背景」となっている点である。第５実施形態では、大当たり遊技終了後における確変リミット残回数と時短リミット残回数のうち重複している回数に対する期間（以下、「重複期間」と言う。）を算出し、その重複期間に基づいて変動演出中に表示される背景を決定する。

【６９６１】

図７２４に示すように、大当たりＣ５に当選すると、大当たり遊技終了後に１５回の時短リミット回数がセットされる。そして、確変リミット残回数と時短リミット残回数の重複期間が１５以上となる場合には、図７３０に示す背景モード選択テーブル２２２ｄａから、「ラッキー背景」が決定され易くなる。また、当否判定結果が大当たりの場合で「ラッキー背景」が決定されるのは、重複期間が１５以上の場合と、確変リミット残回数と時短リミット残回数が同一になる場合のみとなるように構成しているため、遊技者は「ラッキー背景」が表示されると有利となる可能性が高いことを予測可能となる。このように構成することで、遊技者に高確時短状態（第２確変状態）における背景にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【６９６２】

一方、図７２２（ｂ）は、確変リミット残回数が４～１４回の場合の第２確変状態において、大当たりＣ５（図７２４）に当選する場合の変動演出画面の一例である。重複期間が１５以上の場合には、主表示領域Ｄｍの背景が「ラッキー背景」となっていたのに対し、重複期間が４～１４の場合には月８０９が表示される「通常背景」となる。「通常背景」は、特別図柄抽選の結果が外れである場合に設定され易く構成しているため、第２確変状態においては「通常背景」が基本的に表示される背景となる。つまり、第２確変状態において大当たりに当選する場合であっても、重複期間が４～１４の場合には、主表示領域Ｄｍの背景が「通常背景」のまま変化しない可能性が高く、重複期間が１５以上の場合であっても、「通常背景」が決定される場合もある。このように、大当たり当選する場合であっても背景が変化しない場合があるため、特別図柄の変動開始時に背景が変化しなかったことにより大当たり当選の可能性がないと遊技者が落胆することを防ぐことができる。

【６９６３】

図７２３（ａ）は、第２確変状態において、確変リミット残回数が１～３回の場合に、大当たりＣ５（図７２４）に当選する場合の変動演出画面の一例である。この場合、大当たりＣ５（図７２４）の大当たり遊技終了後に、確変リミット残回数と時短リミット残回数の重複期間が３以下となり、図７３０に示す背景モード選択テーブル２２２ｄａから、雨雲８１０から雷や大雨が降っている表示がされる「地獄背景」が決定され易くなる。重複期間が３以下の場合、遊技者に最も有利な遊技期間である高確時短状態（第１確変状態）が最大でも３回しか設定されず、また、第１確変状態が設定されずに低確時短状態（時短）となる場合もある。また、「地獄背景」は、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、重複期間が４～１４の場合又は３以下の場合のみ決定される構成としている。即ち、「地獄背景」が表示された場合には、遊技者にとって不利な状況であることを示唆する。

【６９６４】

図７２３（ｂ）は、第２確変状態において、大当たり遊技終了後の確変リミット残回数と時短リミット残回数が同一になる大当たりＣ５（図７２４）に当選する場合の変動演出

画面の一例である。大当たりＣ５（図７２４）の大当たり遊技終了後に、確変リミット残回数と時短リミット残回数が同一となる場合には、図７３０に示す背景モード選択テーブル２２２ｄａから、白い雲８１１から光が差す表示がされる「天国背景」が決定され易くなる。確変リミット残回数と時短リミット残回数が同一となる場合には、両リミットに到達する大当たり遊技終了後に、第２特別図柄が主で変動する低確非時短状態（通常）が設定される。第２特別図柄で大当たりに当選した場合には、１０Ｒ大当たりとなる割合が高く、また、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される割合も高いため、第１特別図柄での大当たり当選よりも遊技者に有利と言える。更に、第１確変状態が連続して設定され易い状況であるため、「天国背景」が表示された場合には、「ラッキー背景」が表示された場合よりも有利となる可能性が高いことを遊技者に示唆する。

【６９６５】

このように、第５実施形態では、主表示領域Ｄｍに表示される背景によって、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な状況となるか、不利な状況となるかを示唆することで、遊技者に特別図柄の変動中における背景変化にも興味を持たせることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【６９６６】

なお、実施例では、主表示領域Ｄｍにおいて表示される背景を変化させる構成としたが、これに限るものではない。例えば、大当たり遊技終了後における確変リミット残回数と時短リミット残回数を予測し、その予測結果に基づいて、設定され得る有利遊技期間（遊技者に最も有利な第１確変が連続して設定される期間）を算出し、その算出結果に基づいて音声を変化させる構成としても良いし、遊技盤に設置されているＬＥＤの発光により示唆する構成としても良い。

【６９６７】

＜第５実施形態における電気的構成について＞

次に、本第５実施形態のパチンコ機１０における電気的構成について、図７２４から図７３０を参照して説明をする。本第５実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、が相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【６９６８】

まず、図７２４から図７２８を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成について説明をする。本第５実施形態では、上述した第１実施形態に対して、特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１（図６１３（ｂ）参照）に代えて特図１大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂ１を、特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２に代えて特図２大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂ２を設けた点と、変動パターンテーブル２０２ｄが有する時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２に代えて時短用変動パターン５テーブル２０２ｄｄ２を、第１確変用変動パターンテーブル２０２ｄ３に代えて第１確変用変動パターン５テーブル２０２ｄｄ３を、第２確変用変動パターンテーブル２０２ｄ４に代えて、第２確変用変動パターン５テーブル２０２ｄｄ４を設けた点と、時短付与テーブル２０２ｅに代えて時短付与５テーブル２０２ｄｅを設けた点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【６９６９】

まず、図７２４を参照して、特図１大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂ１の内容について説明をする。図７２４は、特図１大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂ１の内容を模式的に示した図である。この特図１大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂ１は、上述した第１実施形態の特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１（図６１３（ｂ）参照）と同様に、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【６９７０】

図７２４に示した通り、特図１大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂ１には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応させて６種類の大当たり種別（大当たりＡ５～Ｆ５）が規定されている。そして、各大当たり種別には大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態、初当たり時（低確率状態が設定された状態での大当たり時）に設定されるリミット回数（確変リミット回数、時短リミット回数）が予め規定されている。

【６９７１】

具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲には「大当たりＡ５」が、「５～５４」の範囲には「大当たりＢ５」が、「５５～９４」の範囲には「大当たりＣ５」が、「９５～１３４」の範囲には「大当たりＤ５」が、「１３５～１７４」の範囲には「大当たりＥ５」が、「１７５～１９９」の範囲には「大当たりＦ５」が規定されている。

【６９７２】

ここで、大当たり遊技内容として、「大当たりＡ５」には、１０ラウンド（Ｒ）大当たり遊技（第１可変入賞装置６５が１０ラウンド開放動作される大当たり遊技）が、「大当たりＢ５」～「大当たりＦ５」には、５ラウンド（Ｒ）大当たり遊技（第１可変入賞装置６５が５ラウンド開放動作される大当たり遊技）が規定されている。つまり、本第５実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の２．５％で１０ラウンド大当たり遊技が実行され、約９７．５％で５ラウンド大当たり遊技が実行される。よって、大当たり遊技内容（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）の観点では、「大当たりＡ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となる。

【６９７３】

また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、「大当たりＡ５」には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）に関わらず大当たり遊技終了後に「第１確変状態」を設定するための情報が、「大当たりＢ５」～「大当たりＤ５」には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）が「第２確変状態」である場合に、大当たり遊技終了後に「第２確変状態」を、当選時が「第２確変状態以外（通常状態、第１確変状態、時短状態）」である場合に、大当たり遊技終了後に「第１確変状態」を設定するための情報が、「大当たりＥ５」，「大当たりＦ５」には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に「第２確変状態」を設定するための情報が規定されている。

【６９７４】

つまり、本第５実施形態では、第２確変状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される割合が約９７．５％（大当たりＢ５～Ｆ５）、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される割合が約２．５％（大当たりＡ５）となるように構成している。

【６９７５】

一方、第２確変状態以外の遊技状態（通常状態、第１確変状態、時短状態）中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される割合が約６７．５％（大当たりＡ５～大当たりＤ５）、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される割合が約３２．５％（大当たりＥ５、大当たりＦ５）となるように構成している。

【６９７６】

さらに、本第５実施形態では、大当たり種別に応じて異なるリミット回数（確変リミット回数、時短リミット回数）を設定するように規定されており、「大当たりＡ５」に対しては、確変リミット回数「１０」、時短リミット回数「１０」が、「大当たりＢ５」に対しては、確変リミット回数「４０」、時短リミット回数「１０」が、「大当たりＣ５」に対しては、確変リミット回数「２０」、時短リミット回数「１５」が、「大当たりＤ５」に対しては、確変リミット回数「１０」、時短リミット回数「２０」が、「大当たりＥ５」に対しては、確変リミット回数「１５」、時短リミット回数「０」が、「大当たりＦ５

」に対しては、確変リミット回数「１０」、時短リミット回数「０」が、規定されている。

【６９７７】

なお、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で「大当たりＢ５」～「大当たりＤ５」に当選した場合は、大当たり遊技終了後に再度第２確変状態が設定される、即ち、普通図柄の低確率状態にて当選した大当たりに対応する大当たり遊技の終了後に、普通図柄の低確率状態が設定されるため、時短リミット回数がセットされない（「０」がセットされる）。

【６９７８】

ここで、本第５実施形態は、上述した第１実施形態と同様に、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が最も遊技者に有利な遊技状態として設定されるため、通常状態にて第１特別図柄抽選で大当たり当選（初当たり当選）した場合に設定されるリミット回数に応じて、大当たり遊技終了後の遊技状況を大きく異ならせることができる。

【６９７９】

例えば、初当たり当選が「大当たりＡ５」の場合は、大当たり遊技終了後に、確変リミット回数、時短リミット回数共に「１０」が設定される（確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値に１０がセットされ、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に１０がセットされる）ため、第１確変状態が１０回連続して設定された場合に、確変リミットと時短リミットとに同時に到達することになる。よって、遊技状態としては第１確変状態から通常状態へと移行することになるが、確変リミットと時短リミットとに同時に到達することにより、上述した第１実施形態と同様に特殊変動パターンテーブル２０２ｄ５（図６１６（ｂ）参照）が参照される特殊モードへと移行するため、特別図柄の高確率状態から低確率状態へと移行した後も、継続して遊技者に有利な遊技を実行させることができる。つまり、初当たり当選の大当たり種別として「大当たりＡ５」は遊技者に有利な大当たり種別となる。

【６９８０】

また、初当たり当選が「大当たりＢ５」の場合は、大当たり遊技終了後に、確変リミット回数「４０」、時短リミット回数「１０」が設定される（確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値に４０がセットされ、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に１０がセットされる）ため、第１確変状態が１０回連続で設定された後に、時短リミットに到達し、第２確変状態へと移行する。そして、第２確変状態中に主として実行される第１特別図柄抽選では大当たり当選した場合であっても、９７．５％の割合で再度第２確変状態が設定されるため、殆どの場合が、確変リミットに到達するまで３０回連続で第２確変状態が設定されることになる。

【６９８１】

本第５実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、第２確変状態中は出玉が増減し難い遊技が実行されるように構成しているため、出玉を減らすこと無く長時間遊技を行いたい遊技者に対しては不利な遊技とはならないが、多くの出玉を獲得したい遊技者に対しては不利な遊技が実行されることになる。

【６９８２】

初当たり当選が「大当たりＣ５」の場合は、大当たり遊技終了後に、確変リミット回数「２０」、時短リミット回数「１５」が設定される（確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値に２０がセットされ、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に１５がセットされる）ため、第１確変状態が１５回連続で設定された後に、時短リミットに到達し、第２確変状態へと移行する。そして、殆どの場合が、確変リミットに到達するまで５回連続で第２確変状態が設定されることになる。初当たり当選が「大当たりＤ５」の場合は、大当たり遊技終了後に、確変リミット回数「１０」、時短リミット回数「２０」が設定される（確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値に１０がセットされ、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に２０がセットされる）ため、第１確変状態が１０回連続で設定された後に、

確変リミットに到達し、時短状態へと移行する。時短状態へと移行した場合には、上述した第１実施形態と同様に第２特別図柄抽選が主として実行される。そして、時短終了条件として、特別図柄抽選（変動）の実行回数「１００」が設定されるため、時短状態が設定されてから１００回の特別図柄抽選が実行された場合に時短終了条件が成立し、通常状態へと移行する。

【６９８３】

また、時短終了条件が成立するよりも前に大当たり当選した場合には、大当たり当選した大当たり種別に規定されている確変リミット回数に対応する値が確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値にセットされる。なお、この場合、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値として「５」がセットされている状態であるため、時短状態中に当選した大当たり種別に規定されている時短リミット回数が反映されることは無い。

【６９８４】

つまり、初当たりが「大当たりＤ５」の場合は、第１確変状態が終了した後に、時短状態が設定され、その時短状態中に大当たり当選した場合（引き戻した場合）は、再度第１確変状態が設定されることになる。さらに、時短状態中に大当たり当選しなかった場合は、通常状態へと移行することになる。よって、第１確変状態が終了した後に所定期間第２確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＢ５、大当たりＣ５）に対して、時間効率の高い遊技を遊技者に行わせることができるため、遊技者に有利な大当たり種別となる。

【６９８５】

また、初当たり当選が「大当たりＥ５」である場合は、大当たり遊技終了後に、確変リミット回数「１５」、時短リミット回数「０」が設定される（確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値に１５がセットされ、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に０がセットされる）。そして、第２確変状態へと移行する。初当たり当選が「大当たりＦ５」である場合は、大当たり遊技終了後に、確変リミット回数「１０」、時短リミット回数「０」が設定される（確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値に１０がセットされ、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値に０がセットされる）。そして、第２確変状態へと移行する。

【６９８６】

つまり、初当たりが「大当たりＥ５」、「大当たりＦ５」である場合には、何れも大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定されるのであるが、確変リミット回数として設定される値を異ならせている。このように構成することで、初当たり後に第２確変状態が設定された遊技者に対して、現在の確変リミット回数の値を予測させ難くすることができる。

【６９８７】

また、本第５実施形態では、「大当たりＥ５」、「大当たりＦ５」で同一の大当たり遊技内容（５Ｒ大当たり）で大当たり遊技が実行されるため、現在の確変リミット回数の値を予測させ難くすることができる。

【６９８８】

次に、図７２５を参照して、特図２大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂ２の内容について説明をする。図７２５は、特図２大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂ２の内容を模式的に示した図である。この特図２大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂ２は、上述した第１実施形態の特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２（図６１３（ｃ）参照）と同様に、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【６９８９】

図７２５に示した通り、特図２大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂ２には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応させて６種類の大当たり種別（大当たりＧ５～Ｌ５）が規定されている。そして、各大当たり種別には大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態、初当たり時（低確率状態が設定された状態での大当たり時）に設定されるリミット回数（確変リミット回数、時短リミット回数）が予め規定されている。

【６９９０】

具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲には「大当たりＧ５」が、「５０～１１９」の範囲には「大当たりＨ５」が、「１２０～１３９」の範囲には「大当たりＩ５」が、「１４０～１５９」の範囲には「大当たりＪ５」が、「１６０～１７９」の範囲には「大当たりＫ５」が、「１８０～１９９」の範囲には「大当たりＬ５」が規定されている。

【６９９１】

ここで、大当たり遊技内容として、「大当たりＧ５」には、１０ラウンド（Ｒ）大当たり遊技（第１可変入賞装置６５が１０ラウンド開放動作される大当たり遊技）が、「大当たりＨ５」～「大当たりＬ５」には、５ラウンド（Ｒ）大当たり遊技（第１可変入賞装置６５が５ラウンド開放動作される大当たり遊技）が規定されている。つまり、本第３実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の２５％で１０ラウンド大当たり遊技が実行され、約７５％で５ラウンド大当たり遊技が実行される。よって、大当たり遊技内容（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）の観点では、「大当たりＧ５」が最も遊技者に有利な大当たり種別となる。

【６９９２】

また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、「大当たりＧ５」～「大当たりＪ５」には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）に関わらず大当たり遊技終了後に「第１確変状態」を設定するための情報が、「大当たりＫ５」、「大当たりＬ５」には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に「第２確変状態」を設定するための情報が規定されている。

【６９９３】

つまり、本第５実施形態では、第２確変状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される割合が約８０％（大当たりＧ５～Ｊ５）、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される割合が約２０％（大当たりＫ５，Ｌ５）となるように構成している。

【６９９４】

さらに、各大当たり種別に対して、初当たり後に設定されるリミット回数（確変リミット回数、時短リミット回数）が規定されており、「大当たりＧ５」に対しては、確変リミット回数「１０」、時短リミット回数「１２」が、「大当たりＨ５」に対しては、確変リミット回数「２０」、時短リミット回数「１５」が、「大当たりＩ５」に対しては、確変リミット回数「１０」、時短リミット回数「１」が、「大当たりＪ５」に対しては、確変リミット回数「７」、時短リミット回数「０」が、「大当たりＫ５」に対しては、確変リミット回数「１０」、時短リミット回数「０」が、「大当たりＬ５」に対しては、確変リミット回数「０」、時短リミット回数「０」が、それぞれ規定されている。

【６９９５】

ここで、大当たり種別「大当たりＪ５」に規定されているリミット回数について説明をする。この大当たり種別「大当たりＪ５」は、大当たり遊技終了後の遊技状態として第１確変状態が設定される大当たり種別であるが、初当たり時において「大当たりＪ５」が設定された場合には、時短リミット回数として「０」が設定されるように規定している。本第５実施形態では、大当たり遊技終了時に時短リミット回数として「０」が設定された場合には、普通図柄の高確率状態を一度も設定すること無く、強制的に普通図柄の低確率状態を設定するように構成している。

【６９９６】

よって、「大当たりＪ５」の大当たりに当選したことに基づいて時短リミット回数がセットされる場合、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で「大当たりＪ５」の大当たりに当選した場合は、大当たり遊技終了後に第１確変状態では無く、第２確変状態が設定されることになる。一方、時短リミット回数がセットされている状態（普通図柄の高確率状態）において「大当たりＪ５」の大当たりに当選した場合は、今回の大当たり当選に基づいて、既にセットされている時短リミット回数の残数を減算するだけであるため、継続して第１確変状態を設定可能となる。

【６９９７】
同様に、大当たり種別「大当たりＬ５」は、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態が設定される大当たり種別であるが、初当たり時において「大当たりＬ５」が設定された場合には、確変リミット回数として「０」が設定されるように規定している。本第５実施形態では、大当たり遊技終了時に確変リミット回数として「０」が設定された場合には、特別図柄の高確率状態を一度も設定すること無く、強制的に特別図柄の低確率状態を設定するように構成している。
【６９９８】
よって、「大当たりＬ５」の大当たりに当選したことに基づいて確変リミット回数がセットされる場合、即ち、特別図柄の低確率状態が設定されている状態で「大当たりＬ５」の大当たりに当選した場合は、大当たり遊技終了後に第２確変状態では無く、通常状態が設定されることになる。一方、確変リミット回数がセットされている状態（特別図柄の高確率状態）において「大当たりＬ５」の大当たりに当選した場合は、今回の大当たり当選に基づいて、既にセットされている確変リミット回数の残数を減算するだけであるため、継続して第２確変状態を設定するように構成している。
【６９９９】
上述した通り、本第５実施形態では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態、或いは普通図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別の一部に対して、高確率状態が設定される図柄種別に対応するリミット回数に「０」を規定している。そして。リミット回数に「０」が設定された場合には、対応する図柄の高確率状態を設定すること無く、低確率状態が設定されるように構成している。
【７０００】
このように構成することで、例えば、特別図柄の低確率状態が設定されている状態で大当たり当選した場合において、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される確率（割合）と、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選した場合において、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される確率（割合）と、を異ならせることが可能となる。
【７００１】
よって、例えば、特別図柄の低確率状態（例えば、通常状態）から特別図柄の高確率状態（例えば、第１確変状態）へと移行し難くしながらも、特別図柄の高確率状態が連続して設定される確率を高くする（高継続にする）ことが可能となるため、１の大当たり種別に対する遊技者への有利度合いを当選時の遊技状態に応じて大きく異ならせることができる。
【７００２】
次に、図７２６、及び、図７２７を参照して、本第５実施形態における特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される各種変動パターンテーブルの内容について説明をする。本第５実施形態では、上述した第１実施形態に対して、時短状態中に主として実行される第２特別図柄変動の変動パターン、第１確変状態中に主として実行される第１特別図柄変動の変動パターン、第２確変状態中に主として実行される第１特別図柄変動の変動パターンに対して、異なる長さの変動時間を決定可能に構成している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。
【７００３】
まず、図７２６（ａ）を参照して、時短用変動パターン５テーブル２０２ｄｄ２の内容について説明をする。図７２６（ａ）は、時短用変動パターン５テーブル２０２ｄｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図７２６（ａ）に示した通り、時短用変動パターン５テーブル２０２ｄｄ２は、上述した第１実施形態の時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２（図６１５（ａ）参照）に対して、第２特別図柄（特図２）に対応して規定されている変動パターンの内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。
【７００４】
具体的には、当否判定結果（抽選結果）が外れであって、取得した変動種別カウンタＣ

Ｓ１の値が「０～１２９」の範囲に、変動時間が５秒（５０００ミリ秒）の「ショート変動」が、「１３０～１９８」の範囲に、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ミドル変動」がそれぞれ変動パターンとして規定されており、当否判定結果（抽選結果）が当たりであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１０９」の範囲に、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ミドル変動」が、「１１０～１９８」の範囲に、変動時間が６０秒（６００００ミリ秒）の「ロング変動」がそれぞれ変動パターンとして規定されている。

【７００５】

このように構成することで、各遊技状態における特別図柄変動の時間を長くすることができるため、特別図柄変動が実行されている期間中において、後の遊技内容（大当たり当選した場合における大当たり遊技終了後に設定され得る遊技状態（遊技内容））を変動演出の一部として遊技者に示唆可能となる。

【７００６】

よって、各遊技状態を遊技している遊技者に対して、次の大当たり当選を目指して遊技を継続するか否かの判断を、実行中の変動演出の演出態様に基づいて行わせることができる。

【７００７】

次に、図７２６（ｂ）を参照して、第１確変用変動パターン５テーブル２０２ｄｄ３の内容について説明をする。図７２６（ｂ）は、第１確変用変動パターン５テーブル２０２ｄｄ３に規定されている内容を模式的に示した図である。図７２６（ｂ）に示した通り、第１確変用変動パターン５テーブル２０２ｄｄ３は、上述した第１実施形態の第１確変用変動パターンテーブル２０２ｄ３（図６１５（ｂ）参照）に対して、第２特別図柄（特図２）に対応して規定されている変動パターンの内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。

【７００８】

具体的には、当否判定結果（抽選結果）が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９４」の範囲に、変動時間が２秒（２０００ミリ秒）の「ショート変動」が、「１９５～１９８」の範囲に、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ミドル変動」がそれぞれ変動パターンとして規定されており、当否判定結果（抽選結果）が当たりであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ミドル変動」が、「１５０～１９８」の範囲に、変動時間が６０秒（６００００ミリ秒）の「ロング変動」がそれぞれ変動パターンとして規定されている。

【７００９】

このように構成することで、各遊技状態における特別図柄変動の時間を長くすることができるため、特別図柄変動が実行されている期間中において、後の遊技内容（大当たり当選した場合における大当たり遊技終了後に設定され得る遊技状態（遊技内容））を変動演出の一部として遊技者に示唆可能となる。

【７０１０】

よって、各遊技状態を遊技している遊技者に対して、次の大当たり当選を目指して遊技を継続するか否かの判断を、実行中の変動演出の演出態様に基づいて行わせることができる。

【７０１１】

また、共に第２特別図柄変動が主変動となる時短状態中に参照される変動パターンテーブル（時短用変動パターン５テーブル２０２ｄｄ２）に対して、単位時間当たりの特別図柄変動回数を増加させることができるように、選択され得る変動パターンに設定されている変動時間が短くなるように規定している。このように構成することで、時短状態よりも遊技者に有利となる第１確変状態における遊技効率を高めることができる。

【７０１２】

次に、図７２７を参照して、第２確変用変動パターン５テーブル２０２ｄｄ４の内容に

ついて説明をする。図７２７は、第２確変用変動パターン５テーブル２０２ｄｄ４に規定されている内容を模式的に示した図である。図７２７に示した通り、第２確変用変動パターン５テーブル２０２ｄｄ４は、上述した第１実施形態の第２確変用変動パターンテーブル２０２ｄ４（図６１６（ａ）参照）に対して、第１特別図柄（特図１）に対応して規定されている変動パターンの内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。

【７０１３】

具体的には、当否判定結果（抽選結果）に関わらず、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４８」の範囲に、変動時間が１秒（１０００ミリ秒）の「ショート変動」が、「１４９～１９４」の範囲に、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ミドル変動」が、「１９５～１９８」の範囲に、変動時間が６０秒（６００００ミリ秒）の「ロング変動」がそれぞれ変動パターンとして規定されている。

【７０１４】

このように構成することで、各遊技状態における特別図柄変動の時間を長くすることができるため、特別図柄変動が実行されている期間中において、後の遊技内容（大当たり当選した場合における大当たり遊技終了後に設定され得る遊技状態（遊技内容））を変動演出の一部として遊技者に示唆可能となる。

【７０１５】

よって、各遊技状態を遊技している遊技者に対して、次の大当たり当選を目指して遊技を継続するか否かの判断を、実行中の変動演出の演出態様に基づいて行わせることができる。

【７０１６】

次に、図７２８を参照して時短付与５テーブル２０２ｄｅの内容について説明をする。図７２８は、時短付与５テーブル２０２ｄｅに規定されている内容を模式的に示した図である。図７２８に示した通り、時短付与５テーブル２０２ｄｅは、上述した第１実施形態の時短付与テーブル２０２ｅ（図６１７参照）に対して、設定される大当たり種別を異ならせたことに対応させて時短付与回数の規定内容を異ならせた点で相違している。

【７０１７】

具体的には、大当たり種別「大当たりＡ５」、「大当たりＧ５～Ｊ５」は、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「６５５３５（実質次回まで）」が規定され、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「１００」が規定されている。また、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定されている場合には、普通図柄の低確率状態が強制的に設定されるため、確変リミット到達フラグ２０３ｕの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。

【７０１８】

一方、大当たり種別「大当たりＥ５，Ｆ５，Ｋ５，Ｌ５」は、上述した通り、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別では無いため、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。

【７０１９】

大当たり種別「大当たりＢ５～Ｄ５」は、大当たり当選時の遊技状態が第２確変状態（普通図柄の低確率状態）で、ある場合には、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。また、大当たり当選時の遊技状態が第２確変状態以外では、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「６５５３５（実質次回まで）」が、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている場合は、時短回数の付与数「１００」が規定され、それ以外の場合には時短回数の付与数「０」が規定されている。

【７０２０】
次に、図７２９を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図７２９は、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した図である。図７２９に示した通り、本第５実施形態のＲＯＭ２２２は、上述した第１実施形態のＲＯＭ２２２に対して、背景モード選択テーブル２２２ｄａを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【７０２１】
背景モード選択テーブル２２２ｄａは、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出中における背景モードを決定する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄抽選の結果が大当たり当選していることを示すための特別図柄変動に対応して実行される変動演出の演出態様を決定する際に参照されるものである。本第５実施形態では、図７２２及び図７２３を参照して上述した通り、特別図柄の大当たり変動中において第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行される演出態様（背景モード）を、背景モード選択テーブル２２２ｄａを参照して選択可能に構成している。
【７０２２】
具体的には、実行中の大当たり変動が停止表示された後に実行される大当たり遊技終了後における確変リミット回数の残数と、時短リミット回数の残数と、を算出し、特別図柄の高確率状態と、普通図柄の高確率状態と、が重複して設定され得る期間（重複期間）の長さを特定し、その特定した重複期間の長さに応じて異なる背景モードを選択可能に構成している。このように構成することで、大当たり変動中に実行される演出態様の種別を判別することで、遊技者に対して、第１確変状態が連続して設定され得る残期間（連チャン期間）を予測させることが可能となる。
【７０２３】
ここで、図７３０を参照して、背景モード選択テーブル２２２ｄａの内容について説明をする。図７３０は、背景モード選択テーブル２２２ｄａの内容を模式的に示した図である。図７３０に示した通り、背景モード選択テーブル２２２ｄａには、変動演出の対象となる特別図柄抽選の結果（当否判定結果）と、取得した演出カウンタ２２３ｈの値と、重複期間の長さと、に対応させて、異なる演出態様（背景モード）が規定されている。
【７０２４】
ここで、重複期間とは、大当たり遊技終了後に設定される確変リミット回数の残数（確変リミット残回数）と、時短リミット回数の残数（時短リミット残回数）のうち、重複している回数に対応する期間、即ち、確変リミット、或いは、時短リミットの何れにも到達し得ない期間（第１確変状態が終了することが無い期間）を示すものである。
【７０２５】
つまり、本第５実施形態では、背景モード選択テーブル２２２ｄａを参照して、大当たり遊技終了後において第１確変状態が継続し得る期間の長さ（残確変連チャン回数）に基づいて演出態様を設定可能に構成している。
【７０２６】
具体的には、変動演出の対象となる特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が「大当たり」であって、重複期間が「１５～」である場合は、演出態様として、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～５９」の範囲に「ラッキー」、「６０～８９」の範囲に「通常」、「９０～９８」の範囲に「天国」が規定されている。また、重複期間が「４～１４」である場合は、演出態様として、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～８９」の範囲に「通常」、「９０～９８」の範囲に「地獄」が規定されている。そして、重複期間が「～３」である場合は、演出態様として、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～５９」の範囲に「地獄」、「６０～９８」の範囲に「通常」が規定されている。
【７０２７】
加えて、変動演出の対象となる特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が「大当たり」であって、重複期間が「ＳＰ」である場合、即ち、大当たり遊技終了後に設定される確変リ

ミット残回数と、時短リミット残回数と、が同一である場合は、演出態様として、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～８９」の範囲に「天国」、「９０～９８」の範囲に「ラッキー」が規定されている。

【７０２８】

一方、変動演出の対象となる特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が「外れ」である場合には、重複期間の長さに関わらず、演出態様として、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～８９」の範囲に「通常」、「９０～９８」の範囲に「ラッキー」が規定されている。

【７０２９】

ここで、演出態様として「ラッキー」が選択された場合には、図７２２（ａ）に示した通り、昼間の背景モード（演出態様）で変動演出が実行され、「通常」が選択された場合には、図７２２（ｂ）に示した通り、夜の背景モード（演出態様）で変動演出が実行され、「地獄」が選択された場合には、図７２３（ａ）に示した通り、雷雨の背景モード（演出態様）で変動演出が実行され、「天国」が選択された場合には、図７２３（ｂ）に示した通り、薄明光線の背景モード（演出態様）で変動演出が実行される。

【７０３０】

そして、上述した通り、背景モード選択テーブル２２２ｄａには、重複期間の長さや状況に応じて異なる演出態様（背景モード）が選択されるように各演出態様が規定されており、演出態様「ラッキー」は、重複期間が長い（確変連チャン期間が長い）場合に最も選択され易く、演出態様「地獄」は、重複期間が短い（確変連チャン期間が短い）場合に最も選択され易くなる。また、演出態様「天国」は、重複期間（確変連チャン期間）の長さに関わらず、確変リミット残回数と、時短リミット残回数とが同一の場合、即ち、確変状態から通常状態へと移行し、移行後の通常状態において第２特別図柄抽選が主となる特殊遊技を実行可能な場合に最も選択され易くなるように各演出態様が規定されている。

【７０３１】

このように、重複期間（確変連チャン期間）の長さに応じて選択され易い演出態様の種別を異ならせることにより、遊技者に対して遊技状況（大当たり遊技終了後における確変連チャン期間の残期間）を予測させ易くすることができる。また、本第５実施形態では、特別図柄抽選の結果が外れである場合の一部においても、背景モード選択テーブル２２２ｄａを参照して演出態様（背景モード）を選択可能に構成している。

【７０３２】

そして、特別図柄抽選の結果が外れである場合では、重複期間（確変連チャン期間）の長さに関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｈの値の範囲に対応させて演出態様（背景モード）が選択されるように構成しているため、重複期間の長さに関わらず様々な演出態様（背景モード）が選択される。よって、変動演出として背景モードが切り替わる演出が実行された場合に、重複期間が長い場合に選択され易い背景モードが表示された場合には、当該変動演出に対応する特別図柄抽選が大当たり当選していることを期待する遊技を、重複期間が短い場合に選択され易い背景モードが表示された場合には、当該変動演出に対応する特別図柄抽選が大当たり当選していないことを期待する遊技を、遊技者に行わせることができ、演出効果を高めることができる。

【７０３３】

さらに、重複期間（確変連チャン期間）の長さに対応していない演出態様（背景モード）も、重複期間（確変連チャン期間）の長さに対応している演出態様（背景モード）よりは少ない確率ではあるが選択され得るように背景モード選択テーブル２２２ｄａの内容が規定されているため、変動演出として背景モードが切り替わる演出が実行された場合において、表示されている背景モードが示唆する重複期間の長さと、実際の重複期間の長さとを異ならせることが可能となる。これにより、遊技者に意外性のある遊技結果（確変連チャン期間）を提供することができる。

【７０３４】

なお、本第５実施形態では、何れの背景モードも様々な重複期間において選択され得る

ように構成しているが、これに限ること無く、重複期間が特定条件を満たした場合、例えば、重複期間の長さが「１０～」であり、且つ、「ＳＰ」である場合にのみ選択される特殊背景モードを設けても良い。このように構成することで、特殊背景モードに対応する変動演出が実行された場合には、遊技者に対して重複期間に関する現状を確実に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。

【７０３５】

＜第５実施形態における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図７３１から図７３２を参照して、本第５実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。本実施形態では、上述した第１実施形態に対し、確変リミット更新処理（図６５９のＳ２８０１参照）に代えて確変リミット更新処理５（図７３１のＳ２８７１参照）を、時短リミット更新処理（図６６０のＳ２８０２参照）に代えて時短リミット更新処理５（図７３２のＳ２８７２参照）を実行する点で相違し、その他の点は同一である。同一の部分には同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【７０３６】

まず、図７３１を参照して、本第５実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される確変リミット更新処理５（Ｓ２８７１）について説明する。図７３１は、確変リミット更新処理５（Ｓ２８７１）の内容を示したフローチャートである。本実施形態における確変リミット更新処理５（Ｓ２８７１）は、上述した第１実施形態における確変リミット更新処理（図６５９のＳ２８０１参照）に対し、当選した大当たり種別に基づいて、設定する確変リミット回数を決定する処理を追加している点で相違する。その他の処理は同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【７０３７】

確変リミット更新処理５（Ｓ２８７１）が実行されると、まず、Ｓ２９０１～Ｓ２９０２の処理を実行し、Ｓ２９０２の処理において、今回当選した大当たりが、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される大当たりであると判別した場合には（Ｓ２９０２：Ｙｅｓ）、次に、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が０であるか否かを判別する（Ｓ２９７１）。

【７０３８】

Ｓ２９７１の処理において、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ２９７１：Ｙｅｓ）、今回当選した大当たり種別に対応する確変リミット回数を、第１当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂより読み出し、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値にセットする（Ｓ２９７２）。次に、確変フラグ２０３ｇをオンに設定し（Ｓ２９７３）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９７１の処理において、確変リミット回数カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２９７１：Ｎｏ）、Ｓ２９０６の処理に移行する。

【７０３９】

このように、本第５実施形態では、当選した大当たり種別に基づいて、確変リミット回数が決定されるので、遊技者はどの大当たり種別に当選し、確変リミット回数が何回設定されるのかを期待しながら遊技を実行することができるので、遊技が単調となってしまうことを防ぐことができる。

【７０４０】

なお、本実施形態は、当選した大当たり種別に基づいて、設定する確変リミットの回数を決定するよう構成したが、これに限ることなく、大当たり遊技の終了時にランダムに確変リミットの回数を決定するよう構成してもよい。また、確変リミット回数の決定は、大当たり遊技終了後に設定することに限らず、大当たり遊技の開始時に設定するよう構成してもよい。

【７０４１】

次に、図７３２を参照して、本第５実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短リミット更新処理５（Ｓ２８７２）について説明する。図７３２

は、時短リミット更新処理５（Ｓ２８７２）の内容を示したフローチャートである。本実施形態における時短リミット更新処理５（Ｓ２８７２）は、上述した第１実施形態における時短リミット更新処理（図６６０のＳ２８０２参照）に対し、当選した大当たり種別に基づいて、設定する時短リミット回数を決定する処理を追加している点で相違する。その他の処理は同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【７０４２】

時短リミット更新処理５（Ｓ２８７２）では、まず、Ｓ３００１～Ｓ３００２の処理を実行し、Ｓ３００２の処理において、今回実行されている大当たりが、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別であると判別した場合には（Ｓ３００２：Ｙｅｓ）、次に、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０であるか判別する（Ｓ３０７１）。

【７０４３】

Ｓ３０７１の処理において、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０であると判別した場合には（Ｓ３０７１：Ｙｅｓ）、大当たり種別に対応する時短リミット回数を、第１当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂより読み出し、時短リミット回数カウンタ２０３ｉにセットする（Ｓ３０７２）。次に、時短フラグ２０３ｆをオンに設定し（Ｓ３０７３）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０７１の処理において、時短リミット回数カウンタ２０３ｉの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３０７１：Ｎｏ）、Ｓ３００７の処理に移行する。

【７０４４】

＜第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図７３３～図７３４を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第５実施形態では、上述した第１実施形態に対して、特図１変動演出設定処理（図６７４のＳ５１０５参照）に代えて、特図１変動演出設定処理５（図７３３のＳ５１５５参照）を実行する点と、リミット残回数示唆態様決定処理（図７３４のＳ５２５１参照）を追加する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【７０４５】

まず、図７３３を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１変動演出設定処理５（Ｓ５１５５）について説明する。図７３３は、特図１変動演出設定処理５（Ｓ５１５５）の内容を示したフローチャートである。特図１変動演出設定処理５（Ｓ５１５５）は、上述した第１実施形態における特図１変動演出設定処理（図６７４のＳ５１０５参照）に対し、上述したＳ５２０５の処理を実行した後、リミット残回数示唆態様決定処理（Ｓ５２５１）を実行する点で相違し、その他の処理については同一であるため、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【７０４６】

次に、図７３４を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１変動演出設定処理５（図７３３のＳ５１５５参照）内の一処理であるリミット残回数示唆態様決定処理（Ｓ５２５１）について説明する。図７３４は、リミット残回数示唆態様決定処理（Ｓ５２５１）の内容を示したフローチャートである。

【７０４７】

リミット残回数示唆態様決定処理（Ｓ５２５１）では、まず、今回実行される特別図柄の変動が、大当たり変動であるか判別する（Ｓ５６０１）。今回実行される特別図柄の変動が大当たり変動であると判別した場合には（Ｓ５６０１：Ｙｅｓ）、今回実行する大当たり種別を抽出する（Ｓ５６０２）。そして、残確変回数カウンタ２２３ｍの値と、残時短回数カウンタ２２３ｎの値と、Ｓ５６０２の処理において抽出した今回の大当たり種別と、現在の遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後における残確変回数と残時短回数

を算出する（Ｓ５６０３）。
【７０４８】
次に、Ｓ５６０３の処理において、算出した残確変回数と残時短回数の重複期間を特定する（Ｓ５６０４）。そして、背景モード選択テーブル２２２ｄａを参照して、実行される特別図柄の変動の当否判定結果と、Ｓ５６０４の処理において特定した残確変回数と残時短回数との重複期間と、演出カウンタ２２３ｈとの値に基づいて、背景モード種別を決定する（Ｓ５６０５）。次に、Ｓ５６０５の処理において決定した背景モードを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５６０６）、本処理を終了する。
【７０４９】
一方、Ｓ５６０１の処理において、今回実行される特別図柄の変動が、大当たり変動ではないと判別した場合には（Ｓ５６０１：Ｎｏ）、背景モード選択テーブル２２２ｄａを参照し、演出カウンタとの値に基づいて、背景モードの表示態様に変更があるか判別する（Ｓ５６０７）。背景モードの表示態様に変更があると判別した場合には（Ｓ５６０７：Ｙｅｓ）、上述したＳ５６０５～Ｓ５６０６の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５６０７の処理において、背景モードの表示態様に変更がないと判別した場合には（Ｓ５６０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【７０５０】
以上、説明をした通り、本第５実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に対応させて確変リミット回数、或いは時短リミット回数として異なる回数をセット可能に構成している。
【７０５１】
このように構成することで、大当たり遊技終了後に特定の遊技状態（例えば、第１確変状態）が設定された場合において、確変リミット回数にセットされる回数と、時短リミット回数にセットされる回数と、を大当たり種別に応じて異ならせることができるため、確変状態の遊技を行っている遊技者に対して、第１確変状態が継続して設定される回数を予測させ難くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【７０５２】
さらに、本第５実施形態のパチンコ機１０は、大当たり遊技内容（開放動作される可変入賞口の種別や実行されるラウンド遊技数等）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別とを同一とし、リミット設定内容（確変リミット回数にセットする回数、時短リミット回数にセットする回数）のみを異ならせた大当たり種別を有するように構成している。これにより、大当たり遊技内容や大当たり遊技終了後に設定された遊技状態に基づいてリミット設定内容が遊技者に把握され難くすることができる。
【７０５３】
よって、例えば、第１確変状態が設定されるよりも前に、次に設定される第１確変状態に対して設定されるリミット設定内容が遊技者に把握されてしまい、第１確変状態中の遊技を実行している遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。
【７０５４】
加えて、本第５実施形態では、確変リミット回数、時短リミット回数のうち、何れか一方の回数のみがセットされる遊技状態（第２確変状態等）が設定される大当たり種別に対しても、異なるリミット設定内容が設定されるように構成している。
【７０５５】
このように構成することで、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定された場合において、確変リミット回数として異なる回数をセットすることができるため、例えば、第２確変状態にて大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定された場合における確変リミット残回数（第２確変状態が設定された場合にセットされた確変リミット回数の更新後の回数）と、時短リミット回数（今回の第１確変状態が設定された場合にセットされた回数）との組合せパターンを多様なものとすることができるため、第１確変状態の遊技を行っている遊技者に対して、第１確変状態が継続して設定される回数を予測させ難くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【７０５６】
加えて、本第５実施形態では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様を、大当たり遊技終了後における遊技状況（次の大当たり遊技終了後に設定され得る各リミット残回数）に基づいて異ならせるように構成している。具体的には、大当たり遊技終了後における確変リミット残回数と、時短リミット残回数とを予測し、その予測結果に基づいて、設定され得る有利遊技期間（遊技者に最も有利な確変状態が連続して設定され得る期間）を算出し、その算出結果に基づいて変動演出の演出態様を決定するように構成している。
【７０５７】
つまり、同一の大当たり種別の大当たりに当選したことを示すための変動演出の演出態様を決定する場合において、確変リミット回数、時短リミット回数の設定の有無、及び、確変リミット残回数、時短リミット残回数の値に基づいて異なる演出態様を決定するように構成している。
【７０５８】
このように構成することで、遊技者に対して、単に有利な大当たり当選を目指すだけの遊技では無く、特定の期間内に有利な大当たりに当選することを目指す遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【７０５９】
つまり、本第５実施形態では、背景モード選択テーブル２２２ｄａを参照して、大当たり遊技終了後において第１確変状態が継続し得る期間の長さ（残確変連チャン回数）に基づいて演出態様を設定可能に構成している。
【７０６０】
さらに、大当たり遊技終了後に設定される確変リミット回数の残数（確変リミット残回数）と、時短リミット回数の残数（時短リミット残回数）のうち、重複している回数に対応する期間を遊技者に示唆可能な演出を実行可能に構成している。
【７０６１】
このように、重複期間（確変連チャン期間）の長さに応じて選択され易い演出態様の種別を異ならせることにより、遊技者に対して遊技状況（大当たり遊技終了後における確変連チャン期間の残期間）を予測させ易くすることができる。また、本第５実施形態では、特別図柄抽選の結果が外れである場合の一部においても、背景モード選択テーブル２２２ｄａを参照して演出態様（背景モード）を選択可能に構成している。
【７０６２】
そして、特別図柄抽選の結果が外れである場合では、重複期間（確変連チャン期間）の長さに関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｈの値の範囲に対応させて演出態様（背景モード）が選択されるように構成しているため、重複期間の長さに関わらず様々な演出態様（背景モード）が選択される。よって、変動演出として背景モードが切り替わる演出が実行された場合に、重複期間が長い場合に選択され易い背景モードが表示された場合には、当該変動演出に対応する特別図柄抽選が大当たり当選していることを期待する遊技を、重複期間が短い場合に選択され易い背景モードが表示された場合には、当該変動演出に対応する特別図柄抽選が大当たり当選していないことを期待する遊技を、遊技者に行わせることができ、演出効果を高めることができる。
【７０６３】
さらに、重複期間（確変連チャン期間）の長さに対応していない演出態様（背景モード）も、重複期間（確変連チャン期間）の長さに対応している演出態様（背景モード）よりは少ない確率ではあるが選択され得るように背景モード選択テーブル２２２ｄａの内容が規定されているため、変動演出として背景モードが切り替わる演出が実行された場合において、表示されている背景モードが示唆する重複期間の長さと、実際の重複期間の長さとを異ならせることが可能となる。これにより、遊技者に意外性のある遊技結果（確変連チャン期間）を提供することができる。
【７０６４】

なお、本第５実施形態では、何れの背景モードも様々な重複期間において選択され得るように構成しているが、これに限ること無く、重複期間が特定条件を満たした場合、例えば、重複期間の長さが「１０～」であり、且つ、「ＳＰ」である場合にのみ選択される特殊背景モードを設けても良い。このように構成することで、特殊背景モードに対応する変動演出が実行された場合には、遊技者に対して重複期間に関する現状を確実に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。

【７０６５】

＜第６実施形態＞

次に、図７３５から図７３８を参照して、第６実施形態について説明をする。本第６実施形態は、上述した第４実施形態におけるパチンコ機１０の構成に、上述した第５実施形態の技術思想を組み合わせたものである。

【７０６６】

上述した第４実施形態におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技中に確変スイッチ１０６５ｅ３（特定領域）に球を通過させることにより、特別図柄の高確率状態を設定するための特図高確権利を獲得可能に構成し、大当たり遊技中に特図高確権利を獲得した場合に、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定し得るように構成し、大当たり遊技中に特図高確権利を獲得する遊技（Ｖ入賞遊技）と、特図高確権利を獲得しない遊技（非Ｖ入賞遊技）との何れの遊技を実行するかを遊技者に選択させることができるものであった。

【７０６７】

そして、特図高確権利を獲得した場合における後の遊技状況（大当たり遊技終了後の遊技状況）と、特図高確権利を獲得しなかった場合における後の遊技状況と、を判別し、一方の遊技状況が他方の遊技状況よりも遊技者に有利な状況、例えば、大当たり遊技終了後において確変リミットや時短リミットに到達すること無く、継続して確変状態を複数回設定可能な状況等である場合には、一方の遊技状況を創出するための遊技方法、例えば、Ｖ入賞遊技を遊技者に案内するための案内報知（演出）を実行可能に構成することで、遊技者に不利な遊技を実行させること無く、分かり易い遊技を提供することができるものであった。

【７０６８】

さらに、上述したＶ入賞遊技を実行した場合と、非Ｖ入賞遊技を実行した場合とで、後の遊技結果に応じて遊技者に有利な遊技方法が入れ替わる状況、（例えば、第２確変状態においてＶ入賞遊技を実行した場合には、第１確変状態へと移行し難いが出玉の増減が生じ難い第２確変状態が多数回（例えば、１５回）連続して設定され得る状況であり、非Ｖ入賞遊技を実行した場合には、大当たり当選時に第２確変状態よりも第１確変状態へと移行し易い通常状態へと移行し、再度初当たりから第１確変状態を目指すことが可能となる状況）においては、何れの遊技を実行するかを遊技者に選択させるための案内報知（演出）を実行可能に構成することで、遊技者に対して、所望する遊技内容に応じた遊技方法で遊技を行わせ易くすることができるものであった。

【７０６９】

また、上述した第５実施形態では、大当たり種別に応じて確変リミット回数、或いは時短リミット回数として異なる回数をセット可能に構成することで、第１確変状態が設定されている状態における確変リミット残回数と、時短リミット残回数との組合せパターンのバリエーションを増加させ、遊技者に対して後に実行される遊技内容（遊技状態の移行状況）を予測させ難くすることにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるものであった。

【７０７０】

本第６実施形態は、上述した第４実施形態におけるパチンコ機１０、即ち、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定するか否かを遊技者が選択可能な構成を有するパチンコ機１０に対して、上述した第５実施形態の技術思想、即ち、大当たり種別に応じて確変リミット回数、或いは時短リミット回数として異なる回数をセット可能に構成する技

術思想を適用したものである。
【７０７１】
本第６実施形態では、時短リミット、及び確変リミットに到達し得ない第１確変大当たり遊技中において、場合によっては、非Ｖ入賞遊技を実行させたほうが遊技者に有利となり得る状態を創出可能に構成している点で上述した第４実施形態と相違している。具体的には、大当たり遊技終了後における時短リミット残回数が１１回となる第１確変大当たり遊技中において、残りの確変リミット残回数分、第１確変状態を継続させ、第２特別図柄抽選で大当たり遊技を狙うためにＶ入賞遊技を実行するか、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定し、その時短状態中に第２特別図柄抽選で大当たり当選することにより、確変リミット回数として設定される回数分、第１確変状態を継続させ、第２特別図柄抽選で大当たり遊技を狙う非Ｖ入賞遊技を実行するかを遊技者に選択可能に構成している。
【７０７２】
このように構成することで、上述した第４実施形態に対して、遊技者による遊技方法の選択結果に応じて、後の遊技結果（付与される特典量）を大きく異ならせることができる。
【７０７３】
さらに、本第６実施形態では、上述した第４実施形態（第１実施形態）と同様に、１回の大当たり当選によって、時短リミット、及び確変リミットに到達した場合に、特殊状態へと移行するように構成しているため、時短リミット残回数が１１回となる状況で時短状態が設定された場合には、その時短状態が終了する条件（時短終了条件）が成立するまでに、確変リミット回数１０回がセットされる確変大当たりに当選することで、第２特別図柄抽選で大当たりに１０回当選するまで第１確変状態を継続させ、且つ、その後、特殊状態（特殊モード）へと移行させることが可能となる。
【７０７４】
よって、遊技者による大当たり遊技中における遊技方法の選択結果に応じて、後の遊技結果（付与される特典量）をより大きく異ならせることができる。
【７０７５】
＜第６実施形態における電気的構成について＞
ここで、図７３５から図７３７を参照して本第６実施形態における電気的構成について説明をする。本第６実施形態では、上述した第４実施形態（第１実施形態）に対して、特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１に代えて特図１大当たり種別選択６テーブル２０２ｅｂ１を、特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２に代えて特図２大当たり種別選択６テーブル２０２ｅｂ２を、時短付与テーブル２０２ｅに代えて時短付与６テーブル２０２ｅｅを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。
【７０７６】
まず、図７３５を参照して、特図１大当たり種別選択６テーブル２０２ｅｂ１の内容について説明をする。図７３５は、特図１大当たり種別選択６テーブル２０２ｅｂ１の内容を模式的に示した図である。この特図１大当たり種別選択６テーブル２０２ｅｂ１は、上述した第１実施形態の特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１（図６１３（ｂ）参照）と同様に、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。
【７０７７】
図７３５に示した通り、特図１大当たり種別選択６テーブル２０２ｅｂ１には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応させて６種類の大当たり種別（大当たりＡ６～Ｆ６）が規定されている。そして、各大当たり種別には大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態、初当たり時（低確率状態が設定された状態での大当たり時）に設定されるリミット回数（確変リミット回数、時短リミット回数）が予め規定されている。

【７０７８】
具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～５９」の範囲には「大当たりＡ６」が、「６０～７９」の範囲には「大当たりＢ６」が、「８０～９９」の範囲には「大当たりＣ６」が、「１００～１３４」の範囲には「大当たりＤ６」が、「１３５～１７４」の範囲には「大当たりＥ６」が、「１７５～１９９」の範囲には「大当たりＦ６」が規定されている。
【７０７９】
ここで、大当たり遊技内容として、「大当たりＡ６」には、１０ラウンド（Ｒ）大当たり遊技（Ｖ入賞装置１０６５が１０ラウンド開放動作される大当たり遊技）が、「大当たりＢ６」～「大当たりＦ６」には、５ラウンド（Ｒ）大当たり遊技（Ｖ入賞装置１０６５が５ラウンド開放動作される大当たり遊技）が規定されている。つまり、本第６実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の３０％で１０ラウンド大当たり遊技が実行され、約７０％で５ラウンド大当たり遊技が実行される。よって、大当たり遊技内容（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）の観点では、「大当たりＡ６」が最も遊技者に有利な大当たり種別となる。
【７０８０】
また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、「大当たりＡ６」～「大当たりＣ６」には、「第１確変状態」を設定可能であることを示すための情報が、「大当たりＤ６」～「大当たりＥ６」には、「第２確変状態」を設定可能であることを示すための情報が規定されている。
【７０８１】
加えて、「大当たりＡ６」～「大当たりＦ６」の何れの大当たり種別に対しても、大当たり遊技中の特定ラウンド目（２ラウンド目）のラウンド遊技中に、Ｖ入賞装置１０６５へと入賞した球が確変スイッチ１０６５ｅ３（特定領域）を通過可能に切替部材１０６５ｈが作動されるシナリオが設定されることを示す「Ｖ入賞可」が規定されている。
【７０８２】
つまり、本第６実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技中に適正な遊技（継続した右打ち遊技）を実行した場合に、高確率で球が特定領域を通過し、特図高確権利を獲得可能に構成している。
【７０８３】
さらに、各大当たり種別（大当たりＡ６～Ｆ６）のそれぞれに対応させて、リミット回数として異なる値が設定されるように構成している。なお、本第６実施形態においても、上述した第５実施形態と同様に、各大当たり種別に対応して規定されているリミット回数（確変リミット回数、時短リミット回数）は、大当たり終了時においてリミット回数が設定されていない場合、即ち、低確率状態が設定されている図柄種別に対してのみ設定されるものである。
【７０８４】
各大当たり種別に対して規定されている各リミット回数について具体的に説明をすると、本第６実施形態では、大当たり種別に応じて異なるリミット回数（確変リミット回数、時短リミット回数）を設定するように規定されており、「大当たりＡ６」に対しては、確変リミット回数「１０」、時短リミット回数「１１」が、「大当たりＢ６」に対しては、確変リミット回数「５」、時短リミット回数「１１」が、「大当たりＣ６」に対しては、確変リミット回数「３」、時短リミット回数「１１」が、「大当たりＤ６」に対しては、確変リミット回数「１０」、時短リミット回数「０」が、「大当たりＥ６」に対しては、確変リミット回数「５」、時短リミット回数「０」が、「大当たりＦ６」に対しては、確変リミット回数「３」、時短リミット回数「０」が、規定されている。
【７０８５】
次に、図７３６を参照して、特図２大当たり種別選択６テーブル２０２ｅｂ２の内容について説明をする。図７３６は、特図２大当たり種別選択６テーブル２０２ｅｂ２の内容を模式的に示した図である。この特図２大当たり種別選択６テーブル２０２ｅｂ２は、上

述した第１実施形態の特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２（図６１３（ｃ）参照）と同様に、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【７０８６】

図７３６に示した通り、特図２大当たり種別選択６テーブル２０２ｅｂ２には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応させて４種類の大当たり種別（大当たりＧ５～Ｊ６）が規定されている。そして、各大当たり種別には大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態、初当たり時（低確率状態が設定された状態での大当たり時）に設定されるリミット回数（確変リミット回数、時短リミット回数）が予め規定されている。

【７０８７】

具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～７９」の範囲には「大当たりＧ６」が、「８０～１２９」の範囲には「大当たりＨ６」が、「１３０～１５９」の範囲には「大当たりＩ６」が、「１６０～１９９」の範囲には「大当たりＪ６」が規定されている。

【７０８８】

ここで、大当たり遊技内容として、「大当たりＧ６」には、１０ラウンド（Ｒ）大当たり遊技（Ｖ入賞装置１０６５が１０ラウンド開放動作される大当たり遊技）が、「大当たりＨ６」～「大当たりＪ６」には、５ラウンド（Ｒ）大当たり遊技（Ｖ入賞装置１０６５が５ラウンド開放動作される大当たり遊技）が規定されている。つまり、本第６実施形態では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の４０％で１０ラウンド大当たり遊技が実行され、約６０％で５ラウンド大当たり遊技が実行される。よって、大当たり遊技内容（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）の観点では、「大当たりＧ６」が最も遊技者に有利な大当たり種別となる。

【７０８９】

また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、「大当たりＧ６」～「大当たりＩ６」には、「第１確変状態」を設定可能であることを示すための情報が、「大当たりＪ６」には、「第２確変状態」を設定可能であることを示すための情報が規定されている。

【７０９０】

加えて、「大当たりＧ６」～「大当たりＩ６」の大当たり種別に対しては、大当たり遊技中にＶ入賞装置１０６５へと入賞した球が確変スイッチ１０６５ｅ３（特定領域）を通過可能に切替部材１０６５ｈが作動されるシナリオ（Ｖシナリオ）が設定されることを示す「Ｖ入賞可」が規定されており、「大当たりＪ６」の大当たり種別に対しては、大当たり遊技中にＶ入賞装置１０６５へと入賞した球が確変スイッチ１０６５ｅ３（特定領域）を通過不可能（困難）に切替部材１０６５ｈが作動されるシナリオ（非Ｖシナリオ）が設定されることを示す「Ｖ入賞不可」が規定されている。

【７０９１】

つまり、本第６実施形態では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、その大当たり遊技中に適正な遊技（継続した右打ち遊技）を実行した場合に、高確率で球が特定領域を通過し、特図高確権利を獲得可能な大当たり遊技が実行される割合が８０％、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、その大当たり遊技中に適正な遊技（継続した右打ち遊技）を実行したとしても、球が特定領域を通過し得ない（特図高確権利）を獲得困難な大当たり遊技が実行される割合が２０％となるように構成している。

【７０９２】

なお、特図高確権利を獲得していない状態で大当たり遊技が終了した場合には、設定された大当たり種別に関わらず、大当たり遊技終了後の遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される。よって、「大当たりＪ６」が設定された大当たりは、実質、特別図柄の低確率状態が大当たり遊技終了後に設定される大当たり種別となる。

【７０９３】

また、各大当たり種別（大当たりＧ６～Ｊ６）のそれぞれに対応させて、リミット回数として異なる値が設定されるように構成している。なお、本第６実施形態においても、上述した第５実施形態と同様に、各大当たり種別に対応して規定されているリミット回数（確変リミット回数、時短リミット回数）は、大当たり終了時においてリミット回数が設定されていない場合、即ち、低確率状態が設定されている図柄種別に対してのみ設定されるものである。

【７０９４】

各大当たり種別に対して規定されている各リミット回数について具体的に説明をすると、本第６実施形態では、大当たり種別に応じて異なるリミット回数（確変リミット回数、時短リミット回数）を設定するように規定されており、「大当たりＧ６」に対しては、確変リミット回数「１０」、時短リミット回数「１１」が、「大当たりＨ６」に対しては、確変リミット回数「５」、時短リミット回数「１１」が、「大当たりＩ６」に対しては、確変リミット回数「３」、時短リミット回数「１１」が、「大当たりＪ６」に対しては、確変リミット回数「１０」、時短リミット回数「０」が規定されている。

【７０９５】

次に、図７３７を参照して、時短付与６テーブル２０２ｅｅの内容について説明をする。図７３７は、時短付与６テーブル２０２ｅｅの内容を模式的に示した図である。この時短付与６テーブル２０２ｅｅは、上述した時短付与テーブル２０２ｅ（図６１７参照）と同様に、本実施形態では大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ６～Ｃ６，Ｇ６～Ｉ６）と、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定されない大当たり種別（大当たりＤ６～Ｆ６，Ｊ６）とを有しており、図７３７に示した通り、各大当たり種別に対応させて時短終了条件が規定されている。

【７０９６】

具体的には、大当たり種別「大当たりＡ６～Ｃ６」、及び「大当たりＧ６～Ｉ６」は、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「６５５３５（実質次回まで）」が規定され、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「１００」が規定されている。また、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオンに設定されている場合には、普通図柄の低確率状態が強制的に設定されるため、確変リミット到達フラグ２０３ｕの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。

【７０９７】

一方、大当たり種別「大当たりＤ６～Ｆ６」、及び「大当たりＪ６」は、上述した通り、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別では無いため、大当たり当選時の遊技状態（時短の有無）や、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。

【７０９８】

＜第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図７３８を参照して、本第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第６実施形態では、上述した第４実施形態に対して、ラウンド演出設定処理（図７２１のＳ４９５１参照）に代えて、ラウンド演出設定処理６（図７３８のＳ４９７１参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【７０９９】

図７３８を参照して、本第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるラウンド演出設定処理６（Ｓ４９７１）について説明する。図７３８は、ラウンド演出設定処理６（Ｓ４９７１）の内容を示したフローチャートである。ラウンド演出設定処理６（Ｓ４９７１）は、上述した第４実施形態におけるラウンド演出設定処理（図７２１のＳ４９５１参照）に対し、第１確変当たりに当選した場合に、時短リミット回数に基づいて演出態様を決定する処理を実行する点で相違する。その他の処理に

ついては同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。
【７１００】
ラウンド演出設定処理６（Ｓ４９７１）では、まず、Ｓ５５０１の処理を実行し、今回受信したラウンド数コマンドは２ラウンド目であると判別した場合には（Ｓ５５０１：Ｙｅｓ）、今回実行されている大当たり種別が、大当たり遊技終了後の遊技状態が第１確変状態に設定される大当たり種別であるか判別する（Ｓ５５５１）。今回実行されている大当たりが、第１確変大当たりではないと判別した場合には（Ｓ５５５１：Ｎｏ）、右打ち遊技を強く案内する演出態様を決定し（Ｓ５５５９）、Ｓ５５６０の処理に移行する。
【７１０１】
一方、Ｓ５５５１の処理において、今回実行されている大当たりが第１確変大当たりであると判別した場合には（Ｓ５５５１：Ｙｅｓ）、残時短回数カウンタ２２３ｎの値の読み出しを実行する（Ｓ５５５２）。次に、読み出した残時短回数カウンタ２２３ｎの値が１１であるか判別する（Ｓ５５５３）。読み出した残時短回数カウンタ２２３ｎの値が１１であると判別した場合には（Ｓ５５５３：Ｙｅｓ）、遊技方法を選択させるための第１選択演出態様を決定し（Ｓ５５５４）、Ｓ５５６０の処理に移行する。
【７１０２】
一方、Ｓ５５５３の処理において、残時短回数カウンタ２２３ｎの値が１１ではないと判別した場合には（Ｓ５５５３：Ｎｏ）、次に、残時短回数カウンタ２２３ｎの値が６であるか判別する（Ｓ５５５５）。残時短回数カウンタ２２３ｎの値が６であると判別した場合には（Ｓ５５５５：Ｙｅｓ）、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が、残時短回数カウンタ２２３ｎの値よりも大きい値であるか判別する（Ｓ５５５６）。残確変回数カウンタ２２３ｍの値が、残時短回数カウンタ２２３ｎの値よりも大きい値であると判別した場合には（Ｓ５５５６：Ｙｅｓ）、上述したＳ５５５９の処理を実行し、処理をＳ５５６０へと移行する。
【７１０３】
一方、Ｓ５５５６の処理において、残確変回数カウンタ２２３ｍの値が、残時短回数カウンタ２２３ｎの値よりも大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ５５５６：Ｎｏ）、遊技方法を選択させるための第２選択演出態様を決定し（Ｓ５５５７）、Ｓ５５６０の処理に移行する。一方、Ｓ５５５５の処理において、残時短回数カウンタ２２３ｎの値が６ではないと判別した場合には（Ｓ５５５５：Ｎｏ）、残時短回数カウンタ２２３ｎの値は、４であるか判別する（Ｓ５５５８）。残時短回数カウンタ２２３ｎの値は４であると判別した場合には（Ｓ５５５８：Ｙｅｓ）、Ｓ５５５６の処理に移行する。一方、残時短回数カウンタ２２３ｎの値は４ではないと判別した場合には（Ｓ５５５８：Ｎｏ）Ｓ５５５９の処理に移行する。
【７１０４】
Ｓ５５６０の処理では、Ｓ５５５４，Ｓ５５５７，Ｓ５５５９の処理において決定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定する（Ｓ５５６０）。そして、上述したＳ５５０２の処理を実行し、本処理を終了する。
【７１０５】
＜第７実施形態＞
次に、図７３９から図７５０を参照して、第７実施形態について説明をする。本第７実施形態は、上述した第１実施形態に対して、時短リミットに到達するまでの回数を示す時短リミット回数を複数種別設定可能に構成している点で大きく相違している。また、各遊技状態において主として変動される特別図柄種別は、上述した第１実施形態とは異なり、通常状態では第１特別図柄変動が主変動となり、第１確変状態、第２確変状態、時短状態では第２特別図柄変動が主変動となるように変動パターンが設定されるように構成している点で相違している。
【７１０６】
それ以外の構成については、上述した第１実施形態と同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【７１０７】
上述した第１実施形態は、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される場合において、時短リミット回数カウンタの値が必ず更新（設定）されるように構成していた。
【７１０８】
これに対して、本第７実施形態では、大当たり種別に対応させて異なる時短種別（時短Ａ、時短Ｂ）を設定可能に構成し、各時短種別に対応する時短リミット回数カウンタの値を更新（設定）するように構成している点で相違している。
【７１０９】
このように構成することで、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される場合であっても、設定される時短種別によって時短状態が継続し得る期間の長さを異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態が終了する期間を予測させ難くすることができる。
【７１１０】
また、本第７実施形態では、大当たり遊技終了後に設定される普通図柄の高確率状態が、第１確変状態として設定されるものであるか、時短状態として設定されるものであるかに応じて異なる時短種別を設定可能に構成している。即ち、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別（第１確変状態、時短状態）に応じて異なる時短種別を設定可能に構成している。このように構成することで、例えば、普通図柄の高確率状態が設定されてから時短リミットに到達する直前まで第１確変状態が連続して設定され、その後、時短リミットに到達する場合に第１確変状態が設定される大当たり（第１確変大当たり）では無く、時短状態が設定される大当たり（時短大当たり）が設定された場合に、その大当たり遊技終了後に通常状態が設定されてしまう事態を抑制することができる。
【７１１１】
さらに、普通図柄の高確率状態が連続して設定されている期間中において、大当たりに当選し易い（特別図柄の高確率状態が設定されている）遊技状態（第１確変状態）で大当たり当選した場合と、大当たりに当選し難い（特別図柄の低確率状態が設定されている）遊技状態（時短状態）で大当たりに当選した場合とで、異なる時短種別が設定されるため、時短状態中に大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定された場合（第１確変状態を引き戻した場合）において、時短リミットに到達するまでの期間を長くすることが可能となる。よって、時短状態中において大当たり当選し、第１確変状態を引き戻した場合において、遊技者に有利な特典を付与することが可能となるため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。
【７１１２】
加えて、本第７実施形態では、時短種別毎に時短リミットに到達するまでの大当たり回数を計測するための時短リミット回数カウンタを設けており、各時短リミット回数カウンタの値（更新値）に基づいて各時短種別に対する時短リミット残回数を算出し、普通図柄の高確率状態が継続して設定され得る期間の長さ（残期間）を遊技者に報知可能に構成している。さらに、今回の大当たり当選に基づいて時短リミット回数カウンタの値が更新される時短種別が、時短リミットに最も到達し易い時短種別であるかを判別し、その判別結果に基づいて、変動演出の演出態様を決定するように構成している。
【７１１３】
このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される大当たりに当選した場合において、今回の大当たり当選によって、時短リミットに到達し得る最短の期間が短くなったか否かを遊技者に把握させることができる。よって、普通図柄の高確率状態が連続して設定される期間中の遊技を実行している遊技者に対して、分かり易い遊技を提供することができる。
【７１１４】
また、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される大当たりに当選したことを示すための変動演出の演出態様を、対応する時短リミット回数カウンタの値に基づい

て決定するように構成している。つまり、今回の大当たり当選に基づいて時短リミットに到達するか否かを示唆する演出を変動演出として実行可能に構成している。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が連続して設定される期間が終了するか否かを煽る演出を実行することができるため、遊技者に対して実行中の演出を注視させることができるため、演出効果を高めることができる。また、時短リミットに到達し、普通図柄の低確率状態が強制的に設定されることを事前に遊技者に報知することが可能となるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【７１１５】

加えて、複数の時短種別の何れにおいても、対応する時短リミット回数カウンタの値が更新されることにより時短リミットに到達する状況、即ち、時短リミットに到達するまでの期間が最も長くなった状況において、遊技者に特定の演出態様の演出を実行可能に構成している。

【７１１６】

このように構成することで、普通図柄の高確率状態が連続して設定される期間中における遊技の内容が、遊技者にとって最も有利な内容であったことを遊技者に分かり易く報知することができるため、遊技者に満足感を提供することができる。

【７１１７】

＜第７実施形態において実行される演出内容について＞

図７３９、図７４０を参照して、第７実施形態において実行される演出について説明する。まず、上述した第１実施形態は、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される場合において、時短リミット回数カウンタの値が必ず更新されるように構成していた。これに対して、第７実施形態では、大当たり種別に対応させて異なる時短種別を設定可能に構成し、各時短種別に対応する時短リミット回数カウンタの値が更新されるように構成している点で相違している。

【７１１８】

このように構成することで、設定される時短種別によって時短状態（高確時短状態（第１確変状態）又は低確時短状態（時短））が継続し得る期間の長さを複雑にすることができるため、遊技者に対して、時短状態（第１確変状態又は時短）が終了する期間を予測させ難くすることができる。

【７１１９】

第７実施形態では、図７４１に示す通り、大当たり種別に対応して、大当たり遊技終了後に時短Ａ（第１確変状態）又は時短Ｂ（時短状態）が設定される。図７４１（ａ）に示すように、時短Ａと時短Ｂには、それぞれ５回の時短リミット回数が設定されており、例えば、第１確変状態が設定された後、第１確変状態が設定される大当たりＤ７（図７４２（ｂ））に５回連続して当選した場合には、時短Ａの時短リミットに到達し、５回目の大当たりＤ７当選に基づく大当たり遊技終了後、非時短状態（普通図柄の低確率状態）が設定される。つまり、第１確変状態（普通図柄の高確率状態）は最大で５回連続して設定される。

【７１２０】

一方、図７４１（ｂ）に示すように、第１確変状態が設定された後、大当たりＤ７と時短が設定される大当たりＥ７に交互に当選した場合、普通図柄の高確率状態が最大で９回連続して設定される。なお、時短Ｂ（時短状態）が設定された場合、時短終了条件（例えば、特別図柄の変動回数が１００回に達した場合）が成立すると低確非時短状態（通常状態）が設定される。従って、時短状態が最大期間継続するためには時短Ｂ（時短状態）で時短終了条件が成立する前に４回大当たりに当選する必要がある。

【７１２１】

このように、第７実施形態では、大当たり当選時の大当たり種別によって時短状態が連続して設定される期間に変化をつけることができるため、遊技者にどの大当たり種別の大当たりに当選したかにも興味を持たせることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【７１２２】

以上を踏まえて、第７実施形態における演出の概要について説明する。第７実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される大当たりに当選した場合、図７３９（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍでは、うさぎ８０５とカメ８１２が縄に掴まり、海に落ちないように耐える演出が実行される。カメ８１２は時短Ａが設定される第１確変大当たり（例えば、大当たりＤ７（図７４２（ｂ））に対応し、うさぎ８０５は時短Ｂが設定される時短大当たり（例えば、大当たりＥ７（図７４２（ｂ））に対応し、例えば、大当たりＤ７に当選した場合には、対応するカメ８１２が第１縄８１４ａ上を滑り、海に近づく演出が実行される。そして、時短Ａが時短リミットに到達した場合には、カメ８１２が第１縄８１４ａから海に転落する演出が実行される。

【７１２３】

このように、第７実施形態では、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される大当たりに当選した場合に、どの大当たり種別であるかをうさぎ８０５又はカメ８１２の動静によって遊技者が把握することができ、例えば、時短Ａリミット残回数が１回、時短Ｂリミット残回数が２回以上の場合には、時短Ｂが設定される大当たりに当選することを遊技者に望ませることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【７１２４】

次に、第７実施形態における演出の細部について説明する。図７３９（ａ）は、第１確変中に時短Ａリミット残回数４回、時短Ｂリミット残回数５回の場合に、時短Ａが設定される大当たりに当選する場合の変動演出画面の一例である。主表示領域Ｄｍには、上述の通り、うさぎ８０５とカメ８１２が縄に掴まり耐える演出が実行される。また、第１ゲージ８１３ａは、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値に対応して目盛りが可変表示され、第２ゲージ８１３ｂは、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの値に対応して目盛りが可変表示されるよう構成している。第１ゲージ８１３ａと第２ゲージ８１３ｂは、それぞれの時短リミット回数カウンタの値を５段階で表示し、図７３９（ａ）の場合、時短Ａリミット回数カウンタ２０３ｆａの値が１回であることを示すために、第１ゲージ８１３ａの目盛りが１目盛り白く可変して表示される。なお、第２ゲージ８１３ｂは、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの値が０回（つまり、時短Ｂリミット回数がセットされていない）であるため、全ての目盛りが黒く表示される。

【７１２５】

また、第１表示領域ＨＲ１には「ピンチ」と表示され、うさぎ８０５又はカメ８１２が落ちそうになっていることを示唆している。この表示により、大当たりに当選することを遊技者に予測させることが可能となり、遊技者にどの大当たり種別に当選するのかに興味を持たせることができる。

【７１２６】

図７３９（ｂ）は、第１確変状態中に時短Ａリミット残回数４回、時短Ｂリミット残回数５回の場合に、時短Ａが設定される大当たりに当選したことを示すための特別図柄停止時に表示される演出画面である。図７３９（ａ）の状態から、特図２変動表示領域Ｄｍ３では、時短Ａが設定される大当たりに当選したことを示すための第２特別図柄が停止表示され、主表示領域Ｄｍでは、カメ８１２が第１縄８１４ａ上を滑って、海に近づく演出が表示される。そして、第１ゲージ８１３ａには、時短Ａが設定される大当たりに当選したことにより、大当たり遊技終了後の第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値が１加算されることを予測して算出された時短Ａリミット回数カウンタの値である２を示すために、第１ゲージ８１３ａの目盛りが１つ白く可変し、合計２目盛りが白く表示される。

【７１２７】

なお、いずれかのゲージの目盛りが全て白くなった場合、つまり、時短リミット回数カウンタの値が５に達した場合には、対応するキャラクタが縄から海に転落する演出が実行される。

【７１２８】

このように、大当たり遊技終了後のそれぞれの時短リミット回数カウンタの値に対応して、ゲージの目盛りが可変して表示されることで、遊技者に普通図柄の高確率状態が継続

し得る最短回数を予測させることができるとともに、それぞれのゲージが最大５目盛りであることから、普通図柄の高確率状態が継続し得る最長回数も認識させることができる。

【７１２９】

なお、本実施形態では、大当たり当選時に時短Ａが設定される第１確変大当たりと時短Ｂが設定される時短大当たりのどちらの大当たり種別が選択されたかをうさぎ８０５とカメ８１２の動静によって判別できる構成としたが、例えば、うさぎ８０５が滑る演出が実行されることによって、大当たり遊技終了後に時短状態よりも有利な状態である第１確変状態が設定されないことに落胆する遊技者がいる虞がある。

【７１３０】

そこで、カメ８１２（或いは、うさぎ８０５）のみが縄に掴まる演出が実行され、１つのゲージによって普通図柄の高確率状態が継続し得る期間を報知する構成としても良い。この場合、ゲージの目盛りを５段階で表示（目盛りを全て黒色で表示）し、例えば、時短Ａリミット残回数が４回、時短Ｂリミット残回数が５回の場合には、ゲージの目盛りを１つ白色で表示する（白目盛りが１つ、黒目盛りが４つになる。）。そして、この状態で時短Ｂが設定される大当たりに当選すると、時短Ａリミット残回数が４回、時短Ｂリミット残回数が４回となるが、ゲージの目盛りは可変させず、次に時短Ｂが設定される大当たりに当選し、時短Ａリミット残回数が４回、時短Ｂリミット残回数が３回となった場合に、ゲージの目盛りが２つ白色で表示される（白目盛りが２つ、黒目盛りが３つになる。）。つまり、普通図柄の高確率状態が終了し得る最短の期間を報知する構成とする。このように構成することで、大当たり当選時にどの大当たり種別が選択されたかを遊技者が分からないため、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が第１確変状態か時短状態かを予測し難くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【７１３１】

また、１つのゲージで報知する構成の別例として、ゲージに目盛りを設けず、表示されるゲージ量（ゲージ内の黒色で表示される部分）を第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値と第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの値に応じて可変して表示する構成としても良い。この場合、ゲージ内の黒色で表示されている部分が無くなることで、遊技者に時短リミットに到達したことを示す。このように構成することで、表示されるゲージ量から普通図柄の高確率状態が終了し得る最短の期間を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【７１３２】

図７４０（ａ）は、時短Ａリミット残回数が１回、時短Ｂリミット残回数が１回の場合、つまり、時短リミットに到達するまでの期間が最も長くなり、次回大当たりに当選するといずれかの時短リミットに到達する場合の特別図柄の変動演出画面の一例である。主表示領域Ｄｍにおいて、第１ゲージ８１３ａ及び第２ゲージ８１３ｂが第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値が４、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの値が４であることを示す表示である、４目盛りが白く表示されている。また、うさぎ８０５とカメ８１２が救助船８１６に乗っている演出が実行される。この演出が実行されることにより、遊技者に次回の大当たり当選により、いずれの大当たり種別であっても普通図柄の高確率状態が終了することを認識させることができる。

【７１３３】

なお、第７実施形態では、大当たり当選によって時短リミットに到達した場合に、どの時短種別の時短リミットに到達したかによって、大当たり遊技終了後に有利度合いが異なる遊技状態が設定される。具体的には、時短Ａが設定される第１確変大当たりに当選し時短Ａリミットに到達した場合には、大当たり遊技終了後に高確非時短状態（第２確変状態）が設定され、時短Ｂが設定される時短大当たりに当選し、時短Ｂリミットに到達した場合には、大当たり遊技終了後に第２確変状態よりも不利な状態である低確非時短状態（通常状態）が設定される。従って、時短リミットに到達する大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を示唆する演出が実行される構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者が予め

認識できるため、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に合わせた遊技を円滑に行わせることができる。

【７１３４】

図７４０（ｂ）は、時短Ｂ（時短状態）が設定され、大当たりに当選する前に普通図柄の高確率状態の終了条件が成立した場合に実行される演出画面の一例である。時短終了条件が成立したことに対応し、主表示領域Ｄｍにおいては、サメ８１５が飛び上がり、うさぎ８０５とカメ８１２を食べる演出が実行される。また、第１ゲージ８１３ａと第２ゲージ８１３ｂの目盛りは、時短終了条件が成立する直前の目盛りの状況に関わらず、時短終了条件成立時に全て白く表示される。また、副表示領域Ｄｓでは、「ＲＵＳＨ終了・・・」と表示され、普通図柄の高確率状態が終了したことを遊技者に報知する。

【７１３５】

なお、本第７実施形態では、時短終了条件が成立した場合にのみ、サメ８１５が動く構成であるが、これに限るものではない。例えば、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選の合算実行回数が所定回数実行される毎（例えば、１０回毎）にサメ８１５が海面を動き回る演出を実行しても良いし、所定回数に達した場合（例えば、９０回に達した場合）に激しく動き回るように構成しても良い。このように構成することで、サメ８１５の動静により、時短終了条件が近づいていることを遊技者に予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【７１３６】

また、上述のような大当たり当選時に遊技者に大当たり種別が分からないよう構成とする場合において、第１確変状態が設定されている場合にはサメ８１５がゆっくり動き、時短状態が設定されている場合には、サメ８１５が激しく動き回るように構成しても良い。このように構成することで、サメ８１５の動静から遊技者に遊技状態を推測させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【７１３７】

なお、本実施形態では、時短状態中に時短終了条件が成立した場合に図７４０（ｂ）の演出が実行され、低確非時短状態（通常状態）が設定されることを示唆する構成としているが、これに限るものではない。例えば、第１確変状態において、時短終了条件が成立したことに基づき高確非時短状態（第２確変状態）が設定される構成である場合に、図７４０（ｂ）が表示された後に第２確変状態が設定されることを報知する演出を実行しても良い。また、内部制御としては第１確変状態が設定されている状態で、図７４０（ｂ）の演出を実行し、第１確変状態が継続することを報知する演出（復活演出）を実行する構成としても良い。このように、図７４０（ｂ）の演出が実行され落胆する遊技者に対して意外性のある演出を実行することで、遊技意欲を向上させることができる。

【７１３８】

なお、本実施例では、うさぎ８０５とカメ８１２を用いた演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、他のキャラクタによる演出を実行しても良い。

【７１３９】

＜本第７実施形態における時短リミットに到達するまでの遊技の流れについて＞

次に、図７４１を参照して、本第７実施形態における時短リミットに到達するまでの遊技の流れについて説明をする。図７４１（ａ）は、最短で時短リミットに到達する場合の遊技の流れを示したものであり、図７４１（ｂ）は、時短リミットに到達するまでの期間が最長となる遊技の流れを示したものである。

【７１４０】

図７４１（ａ）に示した通り、通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で普通図柄の高確率状態が設定される大当たり（第１確変大当たり）に当選すると、その大当たり遊技終了時に、第１確変状態に対応する時短種別（時短Ａ）の時短リミット回数として、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値に「５」がセットされ、時短状態に対応する時短種別（時短Ｂ）の時短リミット回数として、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの値に「５」がセットされる。

【７１４１】
そして、第１確変状態中に再度大当たり当選し、その大当たりが第１確変大当たりである場合には、２回目の大当たり遊技終了時に、今回設定された時短種別（時短Ａ）に対応する第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値が１減算され「４」となる。その後、第１確変大当たりに連続して当選すると、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの値が一度も更新されることなく（「５」を維持したまま）、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値のみが減算されていき、普通図柄の高確率状態が設定されてから５回目の大当たり遊技終了時において、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値が「０」となることで時短リミットに到達し、普通図柄の高確率状態を強制的に普通図柄の低確率状態へと変更する時短リミット処理が実行され、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。
【７１４２】
つまり、図７４１（ａ）に示したパターンは、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの値を一度も更新させること無く、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値のみが連続して更新されて時短リミットに到達しているため、普通図柄の高確率状態が連続して設定される期間（普図高確期間）が最も短く終了するパターンとなる。
【７１４３】
ここで、本第７実施形態では、第２確変状態が設定された状態が、特別図柄抽選の実行効率を他の遊技状態が設定されている場合よりも低くした間延び期間となるように構成している。具体的には、第２確変状態中は、第１特別図柄変動の変動パターンとして１０分の変動時間が、第２特別図柄変動の変動パターンとして１分の変動時間が設定されるように構成している。
【７１４４】
よって、第１確変状態に対応する時短Ａの時短リミットに到達した場合は、最大で、第２確変状態が４回連続して設定されるまでの期間（確変リミットに到達するまでの期間）、間延び期間が設定されることになる。
【７１４５】
一方、図７４１（ｂ）に示したパターンでは、普通図柄の高確率状態が連続して設定される普図高確期間内において、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、その時短状態が設定されている間に確変大当たりに当選（引き戻し当選）する事象が発生した場合における遊技の流れを示している。
【７１４６】
具体的には、通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で普通図柄の高確率状態が設定される大当たり（第１確変大当たり）に当選すると、その大当たり遊技終了時に、第１確変状態に対応する時短種別（時短Ａ）の時短リミット回数として、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値に「５」がセットされ、時短状態に対応する時短種別（時短Ｂ）の時短リミット回数として、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの値に「５」がセットされる。
【７１４７】
そして、第１確変状態中に再度大当たり当選し、その大当たりが第１確変大当たりである場合には、２回目の大当たり遊技終了時に、今回設定された時短種別（時短Ａ）に対応する第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値が１減算され「４」となる。その後、第１確変状態中に時短大当たりに当選すると、３回目の大当たり遊技終了時に、今回設定された時短種別（時短Ｂ）に対応する第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの値が１減算され「４」となる。そして、３回目の大当たり遊技終了後には時短状態が設定される。ここで、本第７実施形態では、時短状態が設定された場合には、その時短状態を終了させるための時短終了条件として「特別図柄変動回数１００回」が設定されており、時短状態中に大当たり当選すること無く時短終了条件が成立した場合には、時短リミットへの到達の有無にかかわらず、時短状態（普通図柄の高確率状態）が終了して通常状態（普通図柄の低確率状態）へと移行し、各時短リミット回数カウンタ（第１時短リミット回数カウ

ンタ２０３ｆａ、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂ）の値を０にクリアするように構成しており、その場合、図７４０（ｂ）に示した終了演出が実行される。

【７１４８】

図７４１（ｂ）に示したパターンでは、３回目の大当たり遊技終了後に設定された時短状態中に第１確変大当たりに当選（引き戻し当選）した例を示しているため、普図高確期間が継続し、４回目の大当たり遊技終了時に、今回設定された時短種別（時短Ａ）に対応する第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値が１減算され「３」となる。以降、第１確変状態中における大当たり（第１確変大当たり、時短大当たり）の当選や、時短状態中における大当たり（第１確変大当たり、時短大当たり）の当選を繰り返し、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値が「１」、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの値が「１」となる（９回目の大当たり遊技終了後に時短状態が設定された状態となる）。そして、図７４１（ｂ）に示した例では、最後に時短大当たりに当選し、大当たり遊技終了後に時短リミットに到達し、通常状態が設定される。

【７１４９】

この時点では、次に何れの大当たり（第１確変大当たり、時短大当たり）に当選した場合であっても、時短リミットに到達する状態、即ち、普図高確期間として最も長い期間が設定された状態を示している。この状態では、上述した図７４０（ａ）に示した演出態様の演出が実行される。このように構成することで、遊技者に対して、普図高確期間が最も長く設定されたことを分かり易く報知することができる。

【７１５０】

なお、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値が「１」、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの値が「１」となった状態では、次に何れの大当たり（第１確変大当たり、時短大当たり）に当選した場合であっても、時短リミットに到達することから、普図高確期間の長さの観点では、第１確変大当たりに当選した場合も、時短大当たりに当選した場合も同一の価値となる。

【７１５１】

しかしながら、第１確変大当たりに当選した場合と、時短大当たりに当選した場合とでは、時短リミットに到達した後に設定される遊技状態が異なる。具体的には、第１確変大当たりに当選した大当たり遊技終了時に時短リミットに到達した場合には、普通図柄の高確率状態が強制的に普通図柄の低確率状態へと変更されるため、第２確変状態が設定され、時短大当たりに当選した大当たり遊技終了時に時短リミットに到達した場合には、普通図柄の高確率状態が強制的に普通図柄の低確率状態へと変更されるため、通常状態が設定される。

【７１５２】

つまり、時短リミットに到達した後に設定される遊技状態の観点では、確変大当たりに当選した場合と、時短大当たりに当選した場合と、で遊技者に異なる価値の特典を付与することになる。

【７１５３】

よって、例えば、図７４０（ａ）に示した通り、次の大当たり当選で必ず普図高確期間が終了することを報知する演出が実行されている状態で、大当たり当選した場合には、時短リミット到達後に設定される遊技状態を遊技者に示唆可能な表示態様を表示するように構成すると良い。

【７１５４】

このように構成することで、普図高確期間を最も長く継続させた恩恵を受けていることを遊技者に報知しながら、次に設定される遊技状態を示唆することが可能となるため、遊技者に対して普図高確期間が終了した後に実行される遊技の内容へと興味を移行させることができ、遊技への興味を継続して持たせることができる。

【７１５５】

また、図７４０（ａ）では、時短リミットに到達した場合に第２確変状態が設定され、図７４１（ｂ）では、時短リミットに到達した場合に、通常状態が設定される流れを示し

た。上述した通り、本第７実施形態では、第２確変状態が最も遊技効率が悪い遊技状態となるように構成していることから、短時間の遊技を所望する遊技者に対しては、時短リミットに到達するまでの期間（普図高確期間）を可能な限り長く設定し、且つ、普図高確期間の終了後に通常状態が設定される遊技が有利な遊技とすることができる。

【７１５６】

＜第７実施形態の電気的構成について＞

次に、図７４２～図７４５を参照して、本第７実施形態における電気的構成について説明をする。本第７実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、ＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違する。それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【７１５７】

本実施形態における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２は、第１実施形態における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２に対して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに規定されている特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１（図６１３（ｂ）参照）に代えて特図１大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂ１、特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２に代えて、特図２大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂ２を用いている点と、時短付与テーブル２０２ｅ（図６１７参照）に代えて時短付与７テーブル２０２ｆｅを用いている点とで相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【７１５８】

ここで、図７４２（ａ）を参照して、特図１大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂ１に規定されている内容について説明をする。図７４２（ａ）は、特図１大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂ１の内容を模式的に示した模式図である。図７４２（ａ）に示した通り、特図１大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂ１は、上述した第１実施形態における特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１（図６１３（ｂ）参照）に対して、各大当たり種別に対して規定されている大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせている点、及び、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別に対して、異なる時短種別を規定している点で相違している。

【７１５９】

具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１３２」の範囲には、「大当たりＡ７（２Ｒ大当たり）」が規定されており、「１３３～１７９」の範囲には、「大当たりＢ７（２Ｒ大当たり）」が規定されており、「１８０～１９９」の値に対して「大当たりＣ７（２Ｒ大当たり）」が規定されている。

【７１６０】

そして、大当たり種別が「大当たりＡ７」である場合には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）に関わらず大当たり遊技終了後に「第２確変状態」が設定される。また、大当たり種別が「大当たりＢ７」である場合には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）に関わらず大当たり遊技終了後に「第１確変状態（時短Ａ）」が設定される。さらに、大当たり種別が「大当たりＣ７」である場合には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に「時短状態（時短Ｂ）」が設定されるように構成している。

【７１６１】

ここで、本第７実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定された場合において、異なる時短種別を設定可能に構成しており、設定される時短種別毎に時短リミット回数を更新可能に構成している。よって、一方の時短種別に偏って遊技状態が設定された場合と、両方の時短種別が満遍なく設定された場合と、で普通図柄の高確率状態が連続して設定される期間（普図高確期間）の長さを異ならせることができ、遊技者に対して、時短リミット処理が実行され、普通図柄の低確率状態が強制的に設定されるまでの期間を分かり難くすることができる。

【７１６２】
次に、図７４２（ｂ）を参照して、特図２大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂ２に規定されている内容について説明をする。図７４２（ｂ）は、特図２大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂ２の内容を模式的に示した模式図である。図７４２（ｂ）に示した通り、特図２大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂ２は、上述した第１実施形態における特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２（図６１３（ｃ）参照）に対して各大当たり種別に対して規定されている大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせている点、及び、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別に対して、異なる時短種別を規定している点で相違している。
【７１６３】
具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１７９」の範囲には、「大当たりＤ７」が規定されており、「１８０～１９９」の値に対して「大当たりＥ７」が規定されている。
【７１６４】
そして、大当たり種別が「大当たりＤ７」である場合には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）に関わらず大当たり遊技終了後に「第１確変状態（時短Ａ）」が設定される。また、大当たり種別が「大当たりＥ７」である場合には、当選時（大当たり当選時）の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に「時短状態（時短Ｂ）」が設定されるように構成している。
【７１６５】
ここで、本第７実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定された場合において、異なる時短種別を設定可能に構成しており、設定される時短種別毎に時短リミット回数を更新可能に構成している。よって、一方の時短種別に偏って遊技状態が設定された場合と、両方の時短種別が満遍なく設定された場合と、で普通図柄の高確率状態が連続して設定される期間（普図高確期間）の長さを異ならせることができ、遊技者に対して、時短リミット処理が実行され、普通図柄の低確率状態が強制的に設定されるまでの期間を分かり難くすることができる。
【７１６６】
さらに、本第７実施形態では、大当たり種別に対応付けて設定される時短種別を、第１確変大当たり（時短Ａ）と、時短大当たり（時短Ｂ）とで異ならせている。よって、第１確変状態が設定されている状態で時短大当たりに当選し、時短状態が設定されている状況で第１確変大当たりに当選した場合、即ち、特別図柄の高確率状態から低確率状態へと移行した後に、再度特別図柄の高確率状態が設定される大当たりに当選した場合において、特別図柄の高確率状態が継続して設定されている期間において連続して大当たり当選した場合よりも、普図高確期間を長くすることができるように構成している。
【７１６７】
このように構成することで、特別図柄の低確率状態において大当たり当選した場合の付加価値を遊技者に付与することができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【７１６８】
次に、図７４２（ｃ）を参照して、特図２用変動パターンテーブル２０２ｆｄ１の内容について説明をする。図７４２（ｃ）は、特図２用変動パターンテーブル２０２ｆｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図７４２（ｃ）に示した通り、特図２用変動パターンテーブル２０２ｆｄ１には、各遊技状態に応じて設定される第２特別図柄（特図２）の変動パターンが規定されている。
【７１６９】
具体的には、遊技状態が「通常（通常状態）」である場合には、当否判定結果（特図抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が１０分（６０００００ミリ秒）の「超ロング変動」が、「第１確変（第１確変状態）」である場合には、当否判定結果（特図抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が２秒（２０００ミリ秒）の「ショート変動」が、「第２確変（第２確

変状態）」である場合には、当否判定結果（特図抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が１分（６００００ミリ秒）の「ロング変動」が、「時短（時短状態）」である場合には、当否判定結果（特図抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が２秒（２０００ミリ秒）の「ショート変動」が、それぞれ変動パターンとして設定されるように規定している。

【７１７０】

このように構成することで、第１確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、同一内容の変動パターンが設定されることになるため、図７３９、図７４０を参照して上述した演出が実行されている状態において、実行中の特別図柄変動の変動パターンに基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させ難くすることができる。

【７１７１】

また、第１確変状態、及び、時短状態が設定されている場合に比べて、第２確変状態が設定されている場合に選択される変動パターンの変動時間が長くなるように構成している。

【７１７２】

このように構成することで、第１確変状態から第２確変状態へと移行した場合において、特別図柄抽選の実行効率を下げることが可能となり、短時間で遊技者が過剰に出玉を獲得してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【７１７３】

なお、図７４１を参照して上述した通り、本第７実施形態では、特別図柄の高確率状態を連続して設定可能な回数として特定値（９）が設定されるように構成し、普通図柄の高確率状態を連続して設定可能な回数として各時短種別に対して「５」を設定可能に構成している。そして、第１確変状態が連続して設定され、第１確変状態に対応する時短リミット（時短Ａの時短リミット）に到達した場合には、第２確変状態が設定されるように構成している（図７４１（ａ）参照）。この場合、上述した通り、第２特別図柄変動の変動パターンとして「ロング変動」が設定されるため、特別図柄抽選の実行効率が下がる。

【７１７４】

一方、図７４１（ｂ）に示した通り、時短状態に対応する時短リミットに到達した場合、或いは、時短状態中に時短終了条件が成立した場合は、第２確変状態が設定されること無く、通常状態へと移行するように構成している。

【７１７５】

このように構成することで、第２確変状態が設定される期間の長さを、到達した時短リミットの種別に応じて異ならせることができる。

【７１７６】

なお、本第７実施形態における第１特別図柄変動の変動パターンは、通常状態、第１確変状態、時短状態が設定されている場合には、上述した第１実施形態と同一内容で設定され、第２確変状態が設定されている場合は、上述した第１実施形態において第１確変状態が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルと同一内容の変動パターンテーブルを参照して設定されるように構成しており、その詳細な図示は省略している。よって、本第７実施形態では、第２確変状態が設定されている場合も、第１特別図柄変動の変動パターンとして１０分（６０００００ミリ秒）の変動時間が設定されることになる。

【７１７７】

次に、図７４３を参照して、時短付与７テーブル２０２ｆｅに規定されている内容について説明をする。図７４３は、時短付与７テーブル２０２ｆｅの内容を模式的に示した模式図である。図７４３に示した通り、時短付与７テーブル２０２ｆｅは、上述した時短付与テーブル２０２ｅ（図６１７参照）に対して、特別図柄の高確率状態が設定されない大当たり種別（大当たりＣ７，Ｅ７）に対する時短付与回数を規定している点で相違している。

【７１７８】

具体的には、大当たり種別「大当たりＡ７」は、上述した通り、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別では無いため、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。

【７１７９】

大当たり種別「大当たりＢ７」、「大当たりＤ７」は、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「６５５３５（実質次回まで）」が規定され、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「１００」が規定されている。また、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている場合には、普通図柄の低確率状態が強制的に設定されるため、確変リミット到達フラグ２０３ｕの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。

【７１８０】

一方、大当たり種別「大当たりＣ７」、「大当たりＥ７」は、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている場合、或いは、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「１００」が規定されている。また、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている場合には、普通図柄の低確率状態が強制的に設定されるため、確変リミット到達フラグ２０３ｕの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。

【７１８１】

次に、図７４４を参照して、本第７実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図７４４は、本第７実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図７４４に示した通り、本第７実施形態では、上述した第１実施形態のＲＡＭ２０３の構成（図６２１参照）に対して、時短リミット回数カウンタ２０３ｉに代えて、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａと第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂとを設けている点で相違している。その他の構成は同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【７１８２】

第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａは、時短種別「時短Ａ」に対して設定された時短リミット回数がセットされるカウンタである。このカウンタには、普通図柄の高確率状態が設定される場合に、「５」の値がセットされ（図７４６のＳ３０８３参照）、その後、普通図柄の高確率状態が継続している状態で時短種別「時短Ａ」が設定される大当たり当選した場合に、その大当たり遊技終了時に値が更新（減算）される（図７４６のＳ３０８６参照）。そして、時短リミットに到達したかを判別する処理において参照される（図７４６のＳ３０８７）。この第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値は、普通図柄の高確率状態が終了する場合に０にクリアされる（図７４６のＳ３０９０参照）。

【７１８３】

第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂは、時短種別「時短Ｂ」に対して設定された時短リミット回数がセットされるカウンタである。このカウンタには、普通図柄の高確率状態が設定される場合に、「５」の値がセットされ（図７４６のＳ３０８３参照）、その後、普通図柄の高確率状態が継続している状態で時短種別「時短Ａ」が設定される大当たり当選した場合に、その大当たり遊技終了時に値が更新（減算）される（図７４６のＳ３０８６参照）。そして、時短リミットに到達したかを判別する処理において参照される（図７４６のＳ３０８７）。この第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの値は、普通図柄の高確率状態が終了する場合に０にクリアされる（図７４６のＳ３０９０参照）。

【７１８４】

なお、本第７実施形態では、普通図柄の低確率状態で大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される場合に、上述した第１時短リミット回数カ

ウンタ２０３ｆａ、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの何れに対しても「５」の値をセットするように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選した大当たり種別に規定されている時短種別（時短Ａ、時短Ｂ）を特定し、その特定した時短種別に対応するカウンタに対してのみ特定値「５」をセットするように構成しても良い。

【７１８５】

また、本第７実施形態では、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａ、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの何れに対しても同一の値（「５」）をセットするように構成しているが、これに限ること無く、それぞれに対して異なる値をセット可能に構成しても良いし、上述した第５実施形態の技術思想に基づいて、各時短種別に対して異なる特定値が規定されている大当たり種別を設けても良い。この構成することで、普図高確期間が継続する期間を遊技者により分かり難くすることができる。

【７１８６】

次に、図７４５を参照して、本第７実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図７４５は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した図である。図７４５に示した通り、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した本第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に対して、残時短回数カウンタ２２３ｎに代えて、第１残時短回数カウンタ２２３ｆａと第２残時短回数カウンタ２２３ｆｂを設けている点と、第１ゲージカウンタ２２３ｆｃと第２ゲージカウンタ２２３ｆｄとを追加している点で相違している。その他の構成は同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【７１８７】

第１残時短回数カウンタ２２３ｆａは、主制御装置１１０において更新される第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値を示す時短リミット回数コマンドを受信した場合に、受信したコマンドに含まれる情報に基づいて値が更新されるカウンタであって、音声ランプ制御装置１１３側において、時短種別「時短Ａ」が時短リミットに到達するまでの残期間を特定するために用いられるカウンタである。

【７１８８】

第２残時短回数カウンタ２２３ｆｂは、主制御装置１１０において更新される第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの値を示す時短リミット回数コマンドを受信した場合に、受信したコマンドに含まれる情報に基づいて値が更新されるカウンタであって、音声ランプ制御装置１１３側において、時短種別「時短Ｂ」が時短リミットに到達するまでの残期間を特定するために用いられるカウンタである。

【７１８９】

第１ゲージカウンタ２２３ｆｃは、第３図柄表示装置８１の表示領域にて実行される第１ゲージ８１３ａの表示態様（段階）を決定する際に参照されるカウンタであって、第１残時短回数カウンタ２２３ｆａの値に基づいてカウンタ値が更新されるものである。

【７１９０】

第２ゲージカウンタ２２３ｆｄは、第３図柄表示装置８１の表示領域にて実行される第２ゲージ８１３ｂの表示態様（段階）を決定する際に参照されるカウンタであって、第２残時短回数カウンタ２２３ｆｂの値に基づいてカウンタ値が更新されるものである。

【７１９１】

本第７実施形態では、第１ゲージ８１３ａ、第２ゲージ８１３ｂが表示可能な段階数が、実際に時短リミット回数としてセットされている値（５）と同一となるように構成し、第１ゲージ８１３ａや第２ゲージ８１３ｂの表示態様（更新内容）を確認することによって、大当たり当選した場合に、何れの時短種別が設定されたかを遊技者が容易に把握可能としているが、これに限ること無く、第１残時短回数カウンタ２２３ｆａの値の更新内容や、第２残時短回数カウンタ２２３ｆｂの値の更新内容に対して、所定の演算処理を実行し、その処理結果に基づいて、第１ゲージ８１３ａ、第２ゲージ８１３ｂを、実際に時短

リミット回数としてセットされている値（５）とは異なる段階数で可変表示可能に構成しても良い。この場合、第１ゲージカウンタ２２３ｆｃや第２ゲージカウンタ２２３ｆｄに対して、演算処理結果に基づく値を設定するように構成すれば良い。

【７１９２】

＜第７実施形態における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図７４６を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。本実施形態では、上述した第１実施形態に対し、時短リミット更新処理（図６６０のＳ２８０２参照）に代えて時短リミット更新処理７（図７４６のＳ２８８２参照）を実行する点で相違し、その他の点は同一である。同一の部分には同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【７１９３】

図７４６を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短リミット更新処理７（Ｓ２８８２）について説明する。図７４６は、時短リミット更新処理７（Ｓ２８８２）の内容を示したフローチャートである。本実施形態における時短リミット更新処理７（Ｓ２８８２）は、上述した第１実施形態における時短リミット更新処理（図６６０のＳ２８０２参照）に対し、当選した大当たり種別に基づいて、時短リミット回数を更新する処理を実行する点で相違する。その他の処理は同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【７１９４】

時短リミット更新処理７（Ｓ２８８２）では、まず、Ｓ３００１～Ｓ３００２の処理を実行し、Ｓ３００２の処理において、実行中の大当たり種別が、大当たり遊技終了後に、普通図柄の高確率状態が設定される大当たりであると判別した場合には（Ｓ３００２：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり種別に対応する時短種別を特定する（Ｓ３０８１）。次に、特定した時短種別に対応する時短リミット回数カウンタ（第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａ、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂ）の値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ３０８２）。

【７１９５】

対応する時短リミット回数カウンタ（第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａ、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂ）の値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３０８２：Ｎｏ）、各時短リミット回数カウンタ（第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａ、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂ）の値に５を設定し（Ｓ３０８３）、時短フラグ２０３ｆをオンに設定し（Ｓ３０８４）、本処理を終了する。

【７１９６】

一方、Ｓ３０８２の処理において、今回の大当たり種別の時短種別に対応する時短リミット回数カウンタ（第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａ、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂ）の値が、０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３０８２：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別の時短種別に対応する時短リミット回数カウンタ（第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａ、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂ）の値を１減算する（Ｓ３０８６）。

【７１９７】

次に、減算後の対応する時短リミット回数カウンタ（第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａ、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂ）の値が０であるか判別する（Ｓ３０８７）。減算後の対応する時短リミット回数カウンタ（第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａ、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂ）の値が０ではないと判別した場合（Ｓ３０８７：Ｎｏ）、大当たり遊技終了後に時短状態を設定できるため、上述したＳ３０８４の処理を実行し、本処理を終了する。

【７１９８】

一方、Ｓ３０８７の処理において、減算後の対応する時短リミット回数カウンタ（第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａ、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂ）の値が０であると判別した場合には（Ｓ３０８７：Ｙｅｓ）、上述したＳ３００９の処理を実

行し、本処理を終了する。
【７１９９】
一方、Ｓ３００２の処理において、今回当選した大当たり種別が、大当たり遊技終了後の遊技状態として、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別ではないと判別した場合には（Ｓ３００２：Ｎｏ）、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａと第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂとの何れかの値は、０よりも大きい値であるか判別する（Ｓ３０８９）。第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａと第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂとの何れかの値が、０よりも大きい値であると判別した場合には（Ｓ３０８９：Ｙｅｓ）、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａと第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂとの値を０にクリアし（Ｓ３０９０）、本処理を終了する。
【７２００】
一方、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａと第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂの何れかの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３０８９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【７２０１】
＜第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞
次に、図７４７～図７５０を参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第７実施形態では、上述した第１実施形態に対して、リミット情報更新処理（図６６７のＳ４３０４参照）に代えて、リミット情報更新処理７（図７４７のＳ４３７４参照）を、演出モード設定処理（図６６８のＳ４３０５参照）に代えて、演出モード設定処理７（図７４９のＳ４３７５参照）を、特図２変動演出設定処理（図６７５のＳ５１０９参照）に代えて、特図２変動演出設定処理７（図７５０のＳ５１７９参照）を実行する点と、時短残回数更新処理（図７４８のＳ４５７１参照）を追加して実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【７２０２】
まず、図７４７を参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるリミット情報更新処理７（Ｓ４３７４）について説明する。図７４７は、リミット情報更新処理７（Ｓ４３７４）の内容を示したフローチャートである。リミット情報更新処理７（Ｓ４３７４）は、上述した第１実施形態におけるリミット情報更新処理（図６６７のＳ４３０４参照）に対し、時短残回数更新処理（Ｓ４５７１）を実行する点で相違する。その他の処理については同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。
【７２０３】
リミット情報更新処理７（Ｓ４３７４）では、まず、上述したＳ４５０１～Ｓ４５０９の処理を実行し、Ｓ４５０９の処理において、時短リミット回数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４５０９：Ｙｅｓ）、時短残回数更新処理（Ｓ４５７１）を実行する。時短残回数更新処理（Ｓ４５７１）の詳細な説明については、図７４８を参照して後述する。そして、Ｓ４５１１～Ｓ４５１７の処理を実行し、本処理を終了する。
【７２０４】
次に、図７４８を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるリミット情報更新処理７（Ｓ４３７４）内の一処理である時短残回数更新処理（Ｓ４５７１）について説明する。図７４８は、時短残回数更新処理（Ｓ４５７１）の内容を示したフローチャートである。この時短残回数更新処理（Ｓ４５７１）では、受信した時短リミット回数コマンドに基づいて、対応する時短残回数カウンタ（第１残時短回数カウンタ２２３ｆａ、第２残時短回数カウンタ２２３ｆｂ）の値を更新する処理を実行する。
【７２０５】
時短残回数更新処理（Ｓ４５７１）では、まず、今回受信した時短リミット回数コマンドは、第１時短リミット回数の更新を示すコマンドであるか判別する（Ｓ４５８１）。今

回受信した時短リミット回数コマンドが、第１時短リミット回数の更新を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ４５８１：Ｙｅｓ）、第１残時短回数カウンタ２２３ｆａの値を１減算し（Ｓ４５８２）、Ｓ４５８３の処理に移行する。一方、Ｓ４５８１の処理において、受信した第１時短リミット回数の更新を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４５８１：Ｎｏ）、上述したＳ４５８２の処理をスキップし、本処理を終了する。

【７２０６】

Ｓ４５８１、或いは、Ｓ４５８２の処理を実行した後、次に、今回受信した時短リミット回数コマンドは、第２時短リミット回数の更新を示すコマンドであるか判別する（Ｓ４５８３）。今回受信した時短リミット回数コマンドは、第２時短リミット回数の更新を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ４５８３：Ｙｅｓ）、第２残時短回数カウンタ２２３ｆｂの値を１減算し（Ｓ４５８４）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５８３の処理において、今回受信した時短リミット回数コマンドは、第２時短リミット回数の更新を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４５８３：Ｎｏ）、上述したＳ４５８４の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

【７２０７】

次に、図７４９を参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出モード設定処理７（Ｓ４３７５）について説明する。図７４９は、演出モード設定処理７（Ｓ４３７５）の内容を示したフローチャートである。演出モード設定処理７（Ｓ４３７５）は、上述した第１実施形態における演出モード設定処理（図６６８のＳ４３０５参照）に対し、残時短リミット回数が１回である場合に、演出モードとして時短エンディングモードを設定するための処理を実行する点で相違する。その他の処理については同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【７２０８】

演出モード設定処理７（Ｓ４３７５）では、まず、上述したＳ４６０１の処理を実行し、Ｓ４６０１の処理において、確変リミットフラグ２２３ｏと時短リミットフラグ２２３ｐとの両方がオンに設定されている状態ではないと判別した場合には（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、上述したＳ４６０３～Ｓ４６０４の処理を実行する。次に、従遊技状態格納エリア２２３ｊより現在の遊技状態を特定し（Ｓ４６７１）、特定した現在の遊技状態が普通図柄の高確率状態であるか判別する（Ｓ４６７２）。特定した現在の遊技状態が、普通図柄の高確率状態ではないと判別した場合には（Ｓ４６７２：Ｎｏ）、上述したＳ４６０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【７２０９】

一方、Ｓ４６７２の処理において、特定した遊技状態が普通図柄の高確率状態であると判別した場合には（Ｓ４６７２：Ｙｅｓ）、第１残時短回数カウンタ２２３ｆａと第２残時短回数カウンタ２２３ｆｂとの値の読み出しを実行し（Ｓ４６７３）、次に、Ｓ４６７３の処理において、読み出した第１残時短回数カウンタ２２３ｆａと第２残時短回数カウンタ２２３ｆｂとの各値を対応するゲージカウンタ（第１ゲージカウンタ２２３ｆｃ、第２ゲージカウンタ２２３ｆｄ）にセットする（Ｓ４６７４）。

【７２１０】

次に、Ｓ４６７３の処理において読み出した第１残時短回数カウンタ２２３ｆａと第２残時短回数カウンタ２２３ｆｂとの各値は、何れも１であるか判別する（Ｓ４６７５）。第１残時短回数カウンタ２２３ｆａと第２残時短回数カウンタ２２３ｆｂとの各値は、何れも１であると判別した場合には（Ｓ４６７５：Ｙｅｓ）、演出モード格納エリア２２３ｋに時短エンディングモードを示す情報を格納し（Ｓ４６７６）、上述したＳ４６０５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４６７３の処理において読み出した第１残時短回数カウンタ２２３ｆａと第２残時短回数カウンタ２２３ｆｂとの各値のうち少なくとも一方が１以外の値であると判別した場合には（Ｓ４６７５：Ｎｏ）、Ｓ４６７６の処理をスキップし、上述したＳ４６０５の処理を実行し、そのまま本処理を終了する。

【７２１１】

次に、図７５０を参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２変動演出設定処理７（Ｓ５１７９）について説明する。図７５０は、特図２変動演出設定処理７（Ｓ５１７９）の内容を示したフローチャートである。

【７２１２】

特図２変動演出設定処理７（Ｓ５１７９）では、まず、従遊技状態格納エリア２２３ｊより現在の遊技状態の読み出しを実行する（Ｓ５３７１）。次に、Ｓ５３７１の処理において読み出した現在の遊技状態は、普通図柄の高確率状態であるか判別する（Ｓ５３７２）。読み出した現在の遊技状態は、普通図柄の高確率状態ではないと判別した場合には（Ｓ５３７２：Ｎｏ）、各演出モードと抽選結果とに応じた変動パターン演出の演出態様を設定し（Ｓ５３８２）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３７２の処理において、現在の遊技状態が普通図柄の高確率状態であると判別した場合には（Ｓ５３７２：Ｙｅｓ）、今回実行される特別図柄の変動が大当たり変動であるか判別する（Ｓ５３７３）。

【７２１３】

Ｓ５３７３の処理において、今回実行される変動が、大当たり変動ではないと判別した場合には（Ｓ５３７３：Ｎｏ）、時短カウンタ２２３ｕの値の読み出しを実行する（Ｓ５３７４）。次に、Ｓ５３７４の処理において読み出した時短カウンタ２２３ｕの値が１であるか判別する（Ｓ５３７５）。即ち、時短遊技状態の最終変動であるか判別する。時短カウンタ２２３ｕの値が１ではないと判別した場合には（Ｓ５３７５：Ｎｏ）、上述したＳ５３８２の処理を実行し、本処理を終了する。

【７２１４】

一方、Ｓ５３７５の処理において、読み出した時短カウンタ２２３ｕの値が１であると判別した場合には（Ｓ５３７５：Ｙｅｓ）、時短終了を示すための演出態様を決定し（Ｓ５３７６）、第１ゲージカウンタ２２３ｆｃと第２ゲージカウンタ２２３ｆｄとの値を０にクリアし（Ｓ５３７７）、本処理を終了する。

【７２１５】

一方、Ｓ５３７３の処理において、今回実行する変動が大当たり変動であると判別した場合には（Ｓ５３７３：Ｙｅｓ）、当選している大当たり種別に対応する時短種別を特定し（Ｓ５３７８）、次に、特定した時短種別に対応するゲージカウンタ（第１ゲージカウンタ２２３ｆｃ、第２ゲージカウンタ２２３ｆｄのいずれか）の値を１減算し（Ｓ５３７９）、Ｓ５３８０の処理に移行する。

【７２１６】

Ｓ５３８０の処理では、Ｓ５３７９の処理において、減算したゲージカウンタ（第１ゲージカウンタ２２３ｆｃ、第２ゲージカウンタ２２３ｆｄのいずれか）の値は０であるか判別する（Ｓ５３８０）。減算したゲージカウンタ（第１ゲージカウンタ２２３ｆｃ、第２ゲージカウンタ２２３ｆｄのいずれか）の値は０ではないと判別した場合には（Ｓ５３８０：Ｎｏ）、減算後の各カウンタ値を示すための演出態様を決定し（Ｓ５３８１）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３８０の処理において、減算したゲージカウンタ（第１ゲージカウンタ２２３ｆｃ、第２ゲージカウンタ２２３ｆｄのいずれか）の値は０であると判別した場合には（Ｓ５３８０：Ｙｅｓ）、上述したＳ５３７６～Ｓ５３７７の処理を実行し、本処理を終了する。

【７２１７】

＜第８実施形態＞

次に、図７５１から図７５９を参照して、第８実施形態について説明をする。本第８実施形態は、上述した第７実施形態に対して、普通図柄の高確率状態が連続して設定される普図高確期間中において、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別が設定された場合に、時短リミット残回数をリセット（初期値に戻す）可能な構成を用いている点で相違している。

【７２１８】

具体的には、上述した第７実施形態では、複数の時短種別（時短Ａ、時短Ｂ）を設け、

各時短種別に対してそれぞれ時短リミット回数カウンタ（第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａ、第２時短リミット回数カウンタ２０３ｆｂ）を設け、何れかの時短種別で時短リミットに到達した場合に普図高確期間を終了させるように構成していた。

【７２１９】

このように構成することで、普図高確期間の長さを、普図高確期間中の大当たり当選状況に応じて異ならせることができるため、全ての時短種別に対して一律に時短リミット回数カウンタの値が更新される従来型のパチンコ機１０に対して、時短リミットにいつ到達するのかを予測させ難くすると共に、できるだけ長い間、普図高確期間が設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができるものであった。

【７２２０】

しかしながら、上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０では、時短種別毎に異なる時短リミット回数カウンタを設けることで、普図高確期間の長さを異ならせることは可能となるが、時短大当たりに当選した場合も、第１確変大当たりに当選した場合も、時短リミットに到達してしまう場合があることから、例えば、時短リミットに到達する場合の大当たり種別が大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である場合には、その大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【７２２１】

これに対して、本第８実施形態では、複数の時短種別（時短Ａ、時短Ｂ）のうち、特定の時短種別（時短Ａ）に対してのみ時短リミット回数カウンタ（特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａ）を設け、特定の時短種別（時短Ａ）が連続して設定された場合に、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値を更新（減算）し、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が０となった場合に時短リミットに到達したと判別するように構成している。

【７２２２】

そして、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａに値がセットされている状態で、特定の時短種別以外の時短種別（時短Ｂ）が設定された場合には、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値を初期値（初当たり時にセットされた値）にリセット（再セット）するように構成している。

【７２２３】

このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定されている普図高確期間中に、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり（第１確変大当たり、時短大当たり）に当選した場合において、普図高確期間が終了するまでの期間を延長させることが可能となるため、遊技者に対して普図高確期間がいつまで継続するのかをより分かり難くすることができる。

【７２２４】

さらに、本第８実施形態では、第１確変大当たり当選時に設定される時短種別（時短Ａ）を、特定の時短種別とし、時短大当たり当選時に設定される時短種別（時短Ｂ）を、特定の時短種別以外の時短種別としている。

【７２２５】

つまり、普図高確期間中において時短大当たりに当選したことに基づいて時短リミットに到達してしまうことが無いように構成している。このように構成することで、時短リミットに到達し、強制的に普通図柄の低確率状態が設定される場合には、必ず第２確変状態が設定されることになる。よって、時短リミットに到達したことに基づいて通常状態が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【７２２６】

本第８実施形態では、上述した第７実施形態と同様に、第１確変状態が遊技者に最も有利な遊技状態となり、次いで、第２確変状態、時短状態が有利な遊技状態となり、通常状態が遊技者に最も不利な遊技状態となるように構成している。よって、時短リミットに到

達したことに基づいて必ず第２確変状態へと移行させるように構成することで、遊技者に最も有利な遊技状態から最も不利な遊技状態へと移行してしまい、遊技者の遊技意欲が大幅に低下してしまうことを抑制することができる。

【７２２７】

なお、本第８実施形態とは異なる遊技性として、第２確変状態が第１確変状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるように構成されたパチンコ機１０に対して、本第８実施形態の技術思想を適用しても良い。

【７２２８】

この場合、普図高確期間中において、第１大当たりと時短大当たりとを繰り返し実行しながら、時短状態中に時短終了条件を成立させること無く、時短リミットに到達することで、最も有利な第２確変状態が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、時短リミットにいち早く到達することを遊技者に期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【７２２９】

＜第８実施形態における演出内容について＞

図７５１を参照して、第８実施形態において実行される演出について説明する。まず、上述した第７実施形態では、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値が４の場合に、時短Ｂが設定される大当たり（大当たりＥ７（図７４２（ｂ））に当選しても、第１時短リミット回数カウンタ２０３ｆａの値はリセットされないため、時短Ｂにおいて時短Ａが設定される大当たりに当選した場合には時短Ａリミットに到達し、大当たり遊技終了後に非時短状態が設定される構成であった。これに対して、第８実施形態では、１の時短種別（例えば、時短Ａ）が設定された場合に、他の時短種別（例えば、時短Ｂ）に関する時短リミット回数カウンタの値がリセットされる点で相違する。

【７２３０】

従って、第８実施形態においては特定の時短種別（例えば、時短Ａ）が設定される大当たりに連続して当選した場合（例えば、５回）に、時短リミットに到達する。これにより、時短リミットに到達する前（時短Ａリミット回数カウンタの値が４の場合）に異なる時短種別（例えば、時短Ｂ）が設定される大当たりに当選することで、時短リミット回数カウンタの値がリセットされるため、時短Ｂが設定されている場合において時短Ａが設定される大当たりに当選した場合に、時短Ａリミットに到達せず、時短Ａ大当たりが５回連続するまでは時短状態が設定される。つまり、時短Ａリミットに到達し、低確非時短状態（通常）が設定されることを、時短Ｂに当選することで防ぐという新たな遊技性を提供することができる。

【７２３１】

以上を踏まえて、第８実施形態における演出の概要について説明する。第８実施形態では、高確時短状態（第１確変状態）又は低確時短状態（時短状態）が設定された場合に、主表示領域Ｄｍにおいて、勇者８０１と恐竜８０７が戦う演出が実行される。そして、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が更新される第１確変大当たりに当選した場合は、恐竜８０７の攻撃を勇者８０１が受ける演出が実行される。一方、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａがリセットされる時短大当たりに当選した場合には、勇者８０１が恐竜８０７を倒し、アイテムを獲得する演出が実行される。

【７２３２】

このように、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が更新される場合と、リセットされる場合とで、それぞれ対応する演出を実行することにより、遊技者が分かり易く遊技を行うことができる。

【７２３３】

次に、第８実施形態における演出の細部を説明する。図７５１（ａ）は、特定時短リミット残回数３回の場合に、特定時短リミット回数カウンタ８０３ｇａが更新される大当たりに当選した場合の演出画面の一例である。特図２変動表示領域Ｄｍ３には、第２特別図柄が、特定時短リミット回数カウンタ８０３ｇａが更新される大当たり（第１確変大当た

り）に当選したことを示す表示がされ、主表示領域Ｄｍでは、恐竜８０７が勇者８０１に攻撃する演出が実行される。また、第１遊技情報表示領域Ｄｍ４には、大当たり当選に対応し、表示回数が１加算して表示され、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５には、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａが更新されることに対応し、特定時短リミットに到達する回数である特定時短リミット残回数が１減算して表示される。そして、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５の表示が０になった場合、つまり、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が５に到達した場合、恐竜８０７の攻撃により、勇者８０１が倒れる演出が実行され、表示領域ＨＲ１には「敗北」と表示される。

【７２３４】

図７５１（ｂ）は、特定時短リミット残回数２回の場合に、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａがリセットされる大当たりに当選した場合の演出画面の一例である。特図２変動表示領域Ｄｍ３には、特定時短リミット回数カウンタ８０３ｇａがリセットされる大当たりに当選したことを示す表示がされ、主表示領域Ｄｍでは、勇者８０１が恐竜８０７を倒し、薬８１７を入手する演出が実行される。また、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５では、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値がリセットされたことに対応して、特定時短リミット残回数が５であることを示す表示に更新される。

【７２３５】

このように、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５に特定時短リミット残回数が表示されることにより、遊技者に特定時短リミット残回数が０になる前に特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値をリセットさせないと通常状態が設定されるという危機感を感じさせることで、勇者８０１が恐竜８０７を倒すことを強く期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【７２３６】

なお、時短Ｂ（低確時短状態）が設定され、大当たりに当選する前に時短終了条件が成立した場合には、恐竜８０７の攻撃により、勇者８０１が倒れる演出が実行され、表示領域ＨＲ１には「敗北」と表示され、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５には「０」が表示される。

【７２３７】

なお、恐竜８０７等の敵キャラクタは、図７５４に示す敵キャラ選択テーブル２２２ｇａに基づいて決定される。細部は後述するが、敵キャラ選択テーブル２２２ｇａでは、リセット回数カウンタ２２３ｇａの値と時短セット数カウンタ２２３ｇｂの値に応じて、敵キャラが決定される構成としている。従って、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値がリセットされる大当たりに当選し、勇者８０１が恐竜８０７を倒す演出が実行された場合、大当たり遊技終了後に新たな敵キャラが表示され、勇者８０１と戦う演出が実行される。

【７２３８】

また、例えば、時短セット数カウンタ２２３ｇｂの値が１０の場合には、敵キャラ５が決定されるように、時短セット数カウンタ２２３ｇｂの値によって、敵キャラが決定されるため、敵キャラの種別によって時短セット数を遊技者が把握可能となる。また、時短セット数カウンタ２２３ｇｂの値が特定の値になった場合にのみ表示されるレアな敵キャラも存在するため、レアな敵キャラを表示させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【７２３９】

なお、実施例では、薬８１７によって特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａがリセットされたことを示す演出としたが、これに限るものではなく、例えば、リセットされる前の特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値に対応して異なるアイテムを入手する演出としても良い。例えば、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が１の場合に、大当たり当選により値がリセットされた場合には、青色の薬を入手し、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が４の場合に、大当たり当選により値がリセットされた場合には、金色の薬を入手する演出としても良い。また、薬ではなく他のアイテムを入手す

る演出としても良い。
【７２４０】
なお、実施例では、第１確変大当たりに当選した場合に時短Ａが設定され、時短大当たりに当選した場合に時短Ｂが設定される構成であるため、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５に表示されている時短リミット残回数を示す表示がリセットされた場合、即ち、時短Ｂが設定される時短大当たりに当選した場合に、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５に表示されている時短リミット残回数を示す表示がリセットされたことによって、遊技者は第１確変状態が設定されないことを容易に予測できてしまい、第１確変状態が設定されないことによって遊技者を落胆させてしまう虞がある。そこで、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａがリセットされる時短大当たりに当選した場合であっても、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５に表示されている時短リミット残回数を更新して表示する構成としても良い。この場合、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５に表示されている時短リミット残回数が「０」の状態で大当たりに当選した場合に、第１確変状態又は時短状態が継続することを報知する演出（例えば、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５に「＋α」等を表示する演出）が表示される構成とする。このように構成することで、遊技者に大当たり遊技終了後の遊技状態を予測させ難くすることができ、また、第２遊技情報表示領域Ｄｍ５の表示が「０」であっても、時短状態が継続することを期待して遊技を行わせることができる。
【７２４１】
＜第８実施形態の電気的構成について＞
次に、図７５２，図７５３を参照して、本第８実施形態における電気的構成について説明をする。本第８実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０が有するＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【７２４２】
まず、図７５２を参照して、本第８実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図７５３は、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図７５３に示した通り、本第８実施形態では、上述した第１実施形態のＲＡＭ２０３の構成（図６２１参照）に対して、時短リミット回数カウンタ２０３ｉに代えて、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａを設けている点で相違している。その他の構成は同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【７２４３】
特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａは、時短種別「時短Ａ」に対して設定された時短リミット回数がセットされるカウンタである。このカウンタには、普通図柄の高確率状態が設定される場合に、「５」の値がセットされ（図７５５のＳ３０９５参照）、その後、普通図柄の高確率状態が継続している状態で時短種別「時短Ａ」が設定される大当たり当選した場合に、その大当たり遊技終了時に値が更新（減算）される（図７５５のＳ３０９７参照）。そして、時短リミットに到達したかを判別する処理において参照される（図７５５のＳ３０９８）。この特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値は、普通図柄の高確率状態が終了する場合に０にクリアされる（図７５５のＳ３１００参照）。
【７２４４】
また、普通図柄の高確率状態が連続して設定される場合において、時短種別「時短Ａ」以外の時短種別である「時短Ｂ」が設定された場合において、その値が「５」に再セットされる（図７５５のＳ３０９５）。
【７２４５】
次に、図７５３を参照して、本第８実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図７５３（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。図７５３（ａ）に示した通り、本

本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に対して、ストック報知数選択テーブル２２２ｃを削除した点と、敵キャラ選択テーブル２２２ｇａを追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【７２４６】

敵キャラ選択テーブル２２２ｇａは、時短状態が設定されている状態で実行されるバトル演出（図７５１参照）における敵キャラ８０７の態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が再セットされた回数を示すリミット回数カウンタ２２３ｇａの値と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が連続して設定されている回数を示すための時短セット回数カウンタ２２３ｇｂの値とに基づいて異なる態様の敵キャラが選択されるように規定されている。

【７２４７】

ここで、図７５４を参照して、敵キャラ選択テーブル２２２ｇａの詳細な内容について説明をする。図７５４は、敵キャラ選択テーブル２２２ｇａに規定されている内容を模式的に示した図である。図７５４に示した通り、敵キャラ選択テーブル２２２ｇａには、時短セット数が特定数となった場合に、リミット回数カウンタ２２３ｇａの値に関わらず選択される敵キャラの種別と、リミット回数カウンタ２２３ｇａの値が所定値となった場合に選択される敵キャラの種別と、が規定されている。そして、時短セット数が特定数となった場合と、リミット回数カウンタ２２３ｇａの値が所定値となった場合とが重複した場合には、時短セット数が特定数となった場合に選択される敵キャラが優先して選択されるように構成している。

【７２４８】

具体的には、リミット回数カウンタ２２３ｇａの値が「０」で、時短セット数カウンタ２２３ｇｂの値が特定数（「１０，１５，２０～」）以外である場合には、敵キャラの種別として「初期キャラ」が、リミット回数カウンタ２２３ｇａの値が「１」で、時短セット数カウンタ２２３ｇｂの値が特定数（「１０，１５，２０～」）以外である場合には、敵キャラの種別として「キャラ１」が、リミット回数カウンタ２２３ｇａの値が「２」で、時短セット数カウンタ２２３ｇｂの値が特定数（「１０，１５，２０～」）以外である場合には、敵キャラの種別として「キャラ２」が、リミット回数カウンタ２２３ｇａの値が「３」で、時短セット数カウンタ２２３ｇｂの値が特定数（「１０，１５，２０～」）以外である場合には、敵キャラの種別として「キャラ３」が、リミット回数カウンタ２２３ｇａの値が「４～」で、時短セット数カウンタ２２３ｇｂの値が特定数（「１０，１５，２０～」）以外である場合には、敵キャラの種別として「キャラ４」が選択されるように規定している。

【７２４９】

また、時短セット数カウンタ２２３ｇｂの値が特定数である「１０」である場合には、リセット回数カウンタ２２３ｇａの値に関わらず、敵キャラの種別として「キャラ５」が、時短セット数カウンタ２２３ｇｂの値が特定数である「１５」である場合には、リセット回数カウンタ２２３ｇａの値に関わらず、敵キャラの種別として「キャラ６」が、時短セット数カウンタ２２３ｇｂの値が特定数である「２０～」である場合には、リセット回数カウンタ２２３ｇａの値に関わらず、敵キャラの種別として「キャラ７」が選択されるように規定している。

【７２５０】

本第８実施形態では、選択される敵キャラの種別に応じて遊技者に付与される特典を異ならせており、例えば、「キャラ５」～「キャラ７」が選択された場合には、普通図柄の高確率状態が所定期間継続したことを祝福するための演出態様と共に、バトル演出を実行させるための特典が付与される。また、「キャラ７」が選択された場合には、バトル演出におけるエンディング演出を示す演出態様を含むバトル演出が実行される。

【７２５１】

次に、図７５３（ｂ）を参照して、本第８実施形態におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３に規定されている内容について説明をする。図７５３（ｂ）は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した図である。図７５３（ｂ）に示した通り、本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に対して、報知済ストック数カウンタ２２３ｒと報知上限フラグ２２３ｓとを削除した点と、リセット回数カウンタ２２３ｇａと時短セット数カウンタ２２３ｇｂとを追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【７２５２】

リセット回数カウンタ２２３ｇａは、普通図柄の高確率状態が連続して設定されている普図高確期間中において、時短種別（時短Ａ）以外の時短種別（時短Ｂ）が対応付けられている大当たりに当選し、残時短回数カウンタ２２２ｎの値が初期設定値「５」に再セットされた回数（リセット回数）を計測するためのカウンタである。

【７２５３】

時短セット数カウンタ２２３ｇｂは、普通図柄の高確率状態が連続して設定されている普図高確期間中において、普通図柄の高確率状態が連続して設定されている回数を計測するためのカウンタである。

【７２５４】

本第８実施形態では、上述した第７実施形態とは異なり、時短リミット回数としてセットされている値を、リセット条件の成立に基づいてリセット（初期上限値を再セット）可能に構成している。つまり、大当たり当選した場合に設定される時短種別によっては、普図高確期間が長時間継続可能となるように構成している。よって、普図高確期間中に設定された普通図柄の高確率状態の回数（時短セット数）と、時短リミット回数としてセットされている値をリセット（再セット）した回数と、に基づいて、異なる演出態様を決定可能に構成している。

【７２５５】

このように構成することで、今回継続している普図高確期間がどのようにしてどの程度継続しているかを遊技者に分かり易く報知することができる。

【７２５６】

＜第８実施形態における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図７５５を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。本実施形態では、上述した第７実施形態に対し、時短リミット更新処理７（図７４６のＳ２８８２参照）に代えて時短リミット更新処理８（図７５５のＳ２８９２参照）を実行する点で相違し、その他の点は同一である。同一の部分には同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【７２５７】

図７５５を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短リミット更新処理８（Ｓ２８９２）について説明する。図７５５は、時短リミット更新処理８（Ｓ２８９２）の内容を示したフローチャートである。本実施形態における時短リミット更新処理８（Ｓ２８９２）は、上述した第７実施形態における時短リミット更新処理７（Ｓ２８８２）に対し、特定の時短種別の大当たりに当選した場合に、時短リミット回数がリセットされる処理を実行する点で相違する。その他の処理は同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【７２５８】

時短リミット更新処理８（Ｓ２８９２）では、まず上述したＳ３００１～Ｓ３００２の処理を実行する。Ｓ３００２の処理において、今回実行されている大当たり種別が、大当たり遊技終了後の遊技状態として、普通図柄の高確率状態を設定する大当たり種別であると判別した場合には（Ｓ３００２：Ｙｅｓ）、次に、実行中の大当たり種別に対応する時短種別を特定する（Ｓ３０８１）。次に、Ｓ３０８１の処理において読み出した時短種別

が時短種別Ａ（第１確変当たり）であるか判別する（Ｓ３０９１）。読み出した時短種別が時短種別Ａ（第１確変当たり）ではないと判別した場合には（Ｓ３０９１：Ｎｏ）、次に、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ３０９２）。

【７２５９】

Ｓ３０９２の処理において、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３０９２：Ｙｅｓ）、設定されている時短リミット回数がリセットされたことを示すリミットリセットコマンドを設定し（Ｓ３０９３）、時短フラグ２０３ｆをオンに設定し（Ｓ３０９４）、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値に５を設定し（Ｓ３０９５）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０９２の処理において、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３０９２：Ｎｏ）、Ｓ３０９３の処理をスキップし、上述したＳ３０９４～Ｓ３０９５の処理を実行し、本処理を終了する。

【７２６０】

一方、Ｓ３０９１の処理において、今回実行されている大当たりの時短種別が、時短種別Ａであると判別した場合には（Ｓ３０９１：Ｙｅｓ）、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ３０９６）。特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３０９６：Ｎｏ）、上述したＳ３０９４～Ｓ３０９５の処理を実行し、本処理を終了する。

【７２６１】

一方、Ｓ３０９６の処理において、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３０９６：Ｙｅｓ）、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値を１減算する（Ｓ３０９７）。次に、減算後の特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が０であるか判別する（Ｓ３０９８）。減算後の特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が０であると判別した場合には（Ｓ３０９８：Ｙｅｓ）、上述したＳ３００９の処理を実行し、本処理を終了する。一方、減算後の特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３０９８：Ｎｏ）、時短フラグ２０３ｆをオンに設定し（Ｓ３０９９）、本処理を終了する。

【７２６２】

一方、Ｓ３００２の処理において、今回実行されている大当たり種別が、大当たり遊技終了後の遊技状態として、普通図柄の高確率状態を設定する大当たり種別ではないと判別した場合には（Ｓ３００２：Ｎｏ）、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ３０８９）。特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３０８９：Ｙｅｓ）、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値を０にクリアし（Ｓ３１００）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０８９の処理において、特定時短リミット回数カウンタ２０３ｇａの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３０８９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【７２６３】

このように、本実施形態では、特定の時短種別の大当たりに当選することで、時短リミット回数をリセットすることができるので、遊技者は、時短遊技状態中は、特定の時短種別の大当たりに当選し、時短リミット回数がリセットされることを期待しながら遊技を実行することができるため、時短遊技が単調となってしまうことを防ぐことができる。

【７２６４】

なお、時短リミット回数のリセット条件は、特定の時短種別の大当たりに当選することに限ることなく、時短遊技状態中の、特別図柄の変動回数に基づいて時短リミット回数をリセットするか決定してもよい。このように構成する場合、時短遊技状態中の特別図柄の変動回数が多く実行されてから大当たりに当選した場合に、時短リミット回数のリセット条件が成立するよう構成するとよい。このように構成することで、遊技者は、時短遊技状態に移行してから、時短遊技状態の終了条件となる特別図柄の変動回数の規定回数に到達

しそうな場合にも、大当たりに当選したら時短リミット回数がリセットされるのではないか期待しながら遊技を実行することができる。また、時短遊技状態中の特別図柄の変動回数が少ない場合に大当たりに当選した場合に、時短リミット回数がリセットされるよう構成してもよい。このように、遊技者は、より短い期間で大当たりに当選し、更に、時短リミット回数もリセットされることで、より多くの喜びを得ることが出来る。

【７２６５】

＜第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図７５６～図７５９を参照して、本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第８実施形態では、上述した第７実施形態に対して、状態コマンド処理（図６６５のＳ４２１２参照）に代えて、状態コマンド処理８（図７５６のＳ４２６２参照）を、時短残回数更新処理（図７４８のＳ４５７１参照）に代えて、時短残回数更新処理８（図７５７のＳ４５８１参照）を、演出モード設定処理７（図７４９のＳ４３７５参照）に代えて、演出モード設定処理８（図７５８のＳ４３８５参照）を、特図２変動演出設定処理７（図７５０のＳ５１７９参照）に代えて、特図２変動演出設定処理８（図７５９のＳ５１８９参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【７２６６】

まず、図７５６を参照して、本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド処理８（Ｓ４２６２）について説明する。図７５６は、状態コマンド処理８（Ｓ４２６２）の内容を示したフローチャートである。状態コマンド処理８（Ｓ４２６２）は、上述した第７実施形態における状態コマンド処理（図６６５のＳ４２１２参照）に対し、リミットリセットコマンドを受信した場合に、時短リミット回数のリセットが何回実行されたかカウントするための処理を実行する点で相違する。その他の処理については同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【７２６７】

状態コマンド処理８（Ｓ４２６２）では、まず、上述したＳ４３０１～Ｓ４３０４の処理を実行する。そして、Ｓ４３０３の処理において、リミット関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３０３：Ｎｏ）、主制御装置１１０よりリミットリセットコマンドを受信したか判別する（Ｓ４３５１）。リミットリセットコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３５１：Ｙｅｓ）、リセット回数カウンタ２２３ｇａの値を１加算し（Ｓ４３５２）、上述したＳ４３０５の処理を実行する。一方、Ｓ４３５１の処理において、リミットリセットコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３５１：Ｎｏ）、Ｓ４３５２の処理をスキップし、Ｓ４３０５の処理に移行する。

【７２６８】

次に、図７５７を参照して、本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される時短残回数更新処理８（Ｓ４５８１）について説明する。図７５７は、時短残回数更新処理８（Ｓ４５８１）の内容を示したフローチャートである。

【７２６９】

時短残回数更新処理８（Ｓ４５８１）では、まず、今回主制御装置１１０より受信したコマンドが時短リミット回数の減算を示すコマンドであるか判別する（Ｓ４５９１）。受信したコマンドが、時短リミット回数の減算を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ４５９１：Ｙｅｓ）、残時短回数カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ４５９２）、時短セット数カウンタ２２３ｇｂの値を１加算し（Ｓ４５９３）、本処理を終了する。

【７２７０】

一方、Ｓ４５９１の処理において、今回主制御装置１１０より受信したコマンドが時短リミット回数の減算を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４５９１：Ｎｏ）、受信したコマンドが、時短リミット回数の加算を示すコマンドであるか判別する（Ｓ４５９４）。受信したコマンドが、時短リミット回数の加算を示すコマンドであると判別した

場合には（Ｓ４５９４：Ｙｅｓ）、残時短回数カウンタ２２３ｎの値に５をセットし（Ｓ４５９５）、上述したＳ４５９３の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４５９４の処理において、受信したコマンドが時短リミット回数の加算を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４５９４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【７２７１】

次に、図７５８を参照して、本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出モード設定処理８（Ｓ４３８５）について説明する。図７５８は、演出モード設定処理８（Ｓ４３８５）の内容を示したフローチャートである。演出モード設定処理８（Ｓ４３８５）は、上述した第７実施形態における演出モード設定処理７（図７４９のＳ４３７５参照）に対し、時短リミット回数をリセットした回数や、時短リミット回数の更新状況などに基づいて第３図柄表示装置８１に表示する演出態様を決定するための処理を実行する点で相違する。その他の処理については同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【７２７２】

演出モード設定処理８（Ｓ４３８５）では、まず、上述したＳ４６０１の処理を実行し、Ｓ４６０１の処理において、確変リミットフラグ２２３ｏと時短リミットフラグ２２３ｐとが何れもオンではないと判別した場合には（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、上述したＳ４６０３～Ｓ４６０４の処理とＳ４６７１～Ｓ４６７２の処理を実行する。そして、Ｓ４６７２の処理において、現在の遊技状態が普通図柄の高確率状態であると判別した場合には（Ｓ４６７２：Ｙｅｓ）、残時短回数カウンタ２２３ｎの値に対応する表示態様を決定する（Ｓ４６８１）。

【７２７３】

次に、リセット回数カウンタ２２３ｇａの値と時短セット数カウンタ２２３ｇｂの値とを用いて、敵キャラ選択テーブル２２２ｇａ（図７５４参照）を参照し、第３図柄表示装置８１において表示する敵キャラを選択する（Ｓ４６８２）。そして上述したＳ４６０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【７２７４】

次に、図７５９を参照して、本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２変動演出設定処理８（Ｓ５１８９）について説明する。図７５９は、特図２変動演出設定処理８（Ｓ５１８９）の内容を示したフローチャートである。特図２変動演出設定処理８（Ｓ５１８９）は、上述した第８実施形態における特図２変動演出設定処理７（図７５０のＳ５１７９）に対し、当選した大当たり種別に基づいて第３図柄表示装置８１に表示する演出態様を決定するための処理を実行する点で相違する。その他の処理については同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【７２７５】

特図２変動演出設定処理８（Ｓ５１８９）では、まず、上述したＳ５３７１～Ｓ５３７３の処理とＳ５３７８の処理とを実行し、次に、Ｓ５３７８の処理において、特定した当選している大当たり種別に対応する時短種別は、時短種別Ａ（第１確変当たり）であるか判別する（Ｓ５３９１）。特定している時短種別は、時短種別Ａ（第１確変当たり）であると判別した場合には（Ｓ５３９１：Ｙｅｓ）、残時短回数カウンタ２２３ｎの値に対応した敵攻撃用演出態様を決定し（Ｓ５３９２）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３９１の処理において、特定した時短種別は、時短種別Ａではないと判別した場合には（Ｓ５３９１：Ｎｏ）、敵撃破を示す演出態様を決定し（Ｓ５３９３）、本処理を終了する。

【７２７６】

一方、Ｓ５３７３の処理において、今回実行される変動が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ５３７３：Ｎｏ）、上述したＳ５３７４、および、Ｓ５３７５の処理を実行する。そして、Ｓ５３７５の処理において、時短カウンタ２２３ｕの値が１であると判別した場合には（Ｓ５３７５：Ｙｅｓ）、Ｓ５３７６の処理を実行し、次に、リセット回数カウンタ２２３ｇａと、時短セット数カウンタ２２３ｇｂとの値を０にクリアし（Ｓ５３

９４）、本処理を終了する。
【７２７７】
なお、上述した第７実施形態、或いは第８実施形態では、確変リミットと時短リミットの両方を設ける構成であったが、確変リミットを設けず、時短リミットのみを設ける構成の遊技機に適用しても良い。
【７２７８】
＜第９実施形態＞
次に、図７６０から図７６５を参照して、第９実施形態について説明をする。上述した第５実施形態から第８実施形態では、確変リミット回数として設定される値と、時短リミット回数として設定される値とを、大当たり種別に応じて異ならせることにより、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が連続して設定され得る期間の長さを異ならせることができるように構成していた。
【７２７９】
これに対して、本第９実施形態では、確変リミット回数として設定される値を特定値（１１）に固定し、時短リミット回数として設定される値のみを大当たり種別に応じて異ならせるように構成している点で相違している。
【７２８０】
このように、確変リミット回数と時短リミット回数とを設定可能な遊技機において、一方のリミット回数のみを異ならせて設定可能にし、確変状態が連続して設定され得る期間の長さを異ならせるように構成することで、各リミット回数を設定（更新）するための処理量を抑えると共に、各リミット回数に対応するデータの記憶領域を削減することが可能となる。
【７２８１】
さらに、本第９実施形態では、確変リミット回数として設定される特定値（１０）よりも、少ない値の範囲内で時短リミット回数の値を設定可能に構成し、第１確変状態が設定された後には、確変リミットよりも先に時短リミットに到達するように構成し、時短リミット到達後に第２確変状態が設定されるように構成している。
【７２８２】
加えて、本第９実施形態では、第１確変状態が設定されている状態では第１特別図柄抽選が主として実行され、第２確変状態が設定されている状態では第２特別図柄抽選が主として実行されるように構成し、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に必ず第１確変状態が設定され得る大当たり種別が設定され、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に必ず通常状態が設定される大当たり種別が設定されるように構成している。
【７２８３】
このように構成することで、第１確変状態中に第１特別図柄抽選に基づく大当たり遊技を複数回実行し、時短リミットに到達した場合に第２確変状態へと移行させ、その第２確変状態中に第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて通常状態へと移行させることが可能となる。つまり、確変リミット回数として特定値（１０）が必ず設定される本第９実施形態において、確変リミット回数の残数に関わらず、時短リミットに到達した後（第２確変状態中）に実行される１回目の大当たり遊技によって、通常状態へと移行させることが可能となる。
【７２８４】
よって、確変リミット回数として特定値（１０）が必ず設定し、時短リミット回数として異なる値（例えば、３～１０）を設定可能に構成した場合であっても、設定された時短リミット回数に応じて、時短リミットに到達した後に設定される第２確変状態が連続して設定される期間の長さが異なってしまうことを抑制することができる。
【７２８５】
また、確変リミット回数の残数に関わらず、時短リミットに到達した後には次の大当たり遊技が実行されるまでの期間のみを第２確変状態とすることができる。つまり、設定さ

れた時短リミット回数に関わらず、第１確変状態で時短リミットに到達し、第２確変状態へ移行し、その第２確変状態中の１回目の大当たり当選で、通常状態へと移行するという、同一の過程を経て、遊技状態を第１確変状態から通常状態へと移行させることが可能となる。よって、例えば、第１確変状態が終了してから通常状態が設定されるまでの期間（降格期間）において実行される演出（降格演出）の演出態様として、第１確変状態が設定された場合に設定した時短リミット回数の値に関わらず同一の演出態様を設定することが可能となる。

【７２８６】

＜第９実施形態における遊技の流れについて＞

まず、図７６０を参照して、本第９実施形態における遊技の流れについて説明をする。図７６０は、本第９実施形態における遊技の流れを模式的に示した図である。図７６０に示した通り、本第９実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成している。

【７２８７】

そして、通常状態においては、第１特別図柄抽選を実行させるために第１入球口６４ｂ１（図５８２参照）への球の入球を目指した左打ち遊技が主として実行される。この通常状態において第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、時短リミット回数が異なる大当たり種別（大当たりＡ９～Ｃ９）の何れかが設定される。本第９実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技終了後に必ず第１確変状態が設定されるように構成している。

【７２８８】

第１確変状態が設定される大当たり遊技の終了時には、確変リミット回数カウンタ２０３ｈに対して「１０」の値が設定され、時短リミット回数カウンタ２０３ｉに対しては、実行中の大当たり種別に対応する値が設定される。

【７２８９】

そして、第１確変状態が連続して設定される特図高確期間中に、第１特別図柄抽選に基づく大当たり遊技が複数回実行されると、時短リミットに到達する。ここで、確変リミットと時短リミットとに同時に到達した場合は、特別図柄の高確率状態が特別図柄の低確率状態へと強制的に変更され、普通図柄の高確率状態が普通図柄の低確率状態へと強制的に変更されるため、通常状態へと移行する。一方、時短リミットのみに到達した場合は、普通図柄の高確率状態が普通図柄の低確率状態へと強制的に変更され、第２確変状態へと移行する。この第２確変状態中は、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように各特別図柄の変動パターンが規定されており、実質、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態となる。

【７２９０】

本第９実施形態では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別（大当たりＤ９）が設定されるため、第２確変状態中に大当たり当選した場合には、通常状態へと移行する。つまり、本第９実施形態では、第２特別図柄抽選を、遊技状態を通常状態へと移行させるために用いており、第２確変状態を、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態を創出するために用いている。

【７２９１】

このように、複数の特別図柄種別を有するパチンコ機１０において、特定の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）を、特定の遊技状態（通常状態）を設定させるために用い、さらに、特定の特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（第２確変状態）へと、遊技者に有利な遊技状態（第１確変状態）から様々な移行契機（確変リミット残回数に関わらず）設定可能に構成することで、遊技者に有利な遊技状態から通常状態へと確実に移行させることができる。

【７２９２】
さらに、本第９実施形態は、上述した各実施形態と同様に、第１特別図柄抽選（変動）と、第２特別図柄抽選（変動）と、を重複して（並行して）実行可能に構成しており、各遊技状態において実行される各特別図柄に対する変動パターンに設定される変動時間の長さを大きく異ならせることにより、実質的に１の特別図柄種別のみの特別図柄抽選が実行されるように構成している。
【７２９３】
よって、第２特別図柄抽選を通常状態へと移行させるために設けた場合（大当たり当選時に必ず通常状態が設定されるように構成した場合）であっても、第２確変状態以外において第２特別図柄抽選が殆ど実行されないように構成する（第２確変状態以外の遊技状態において長時間（１０分）の変動時間が設定される変動パターンが選択されるようにする）ことで、遊技者に支障を与えること無く遊技を行わせることができる。
【７２９４】
次に、図７６１を参照して、本第９実施形態における時短リミット回数と遊技状態移行の流れについて説明をする。図７６１（ａ）は、時短リミット回数として「１０」が設定された場合の遊技状態移行の流れを示した図であり、図７６１（ｂ）は、時短リミット回数として「５」が設定された場合の遊技状態移行の流れを示した図である。
【７２９５】
図７６１（ａ）に示した通り、本第９実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、１００％の割合で第１確変大当たり遊技が実行されるように構成しており、初当たり時（通常状態にて第１特別図柄抽選で大当たりした場合）には、大当たり遊技終了後に確変リミット回数として「１０」が設定されるように構成している。そして、初当たり時に設定された大当たり種別に応じて時短リミット回数として「３」，「５」，「１０」の何れかが設定されるように構成している。
【７２９６】
ここで、時短リミット回数として「１０」が設定された場合には、第１確変状態中に実行される特別図柄抽選に基づく大当たり遊技が、第１確変状態が終了するまで（確変リミット、時短リミットに到達するまで）連続して実行される。そして、図７６１（ａ）に示した例では、初当たり時に確変リミット回数にセットされた値と、時短リミット回数としてセットされた値と、が同一であるため、第１確変状態から通常状態へと移行する。
【７２９７】
図７６１（ｂ）に示したパターンでは、初当たり後に、確変リミット回数「１０」、時短リミット「５」がセットされる例を示しており、確変リミットよりも先に時短リミットに到達すると、第２確変状態が設定される。そして、第２確変状態中に実行される第２特別図柄抽選にて大当たり当選するまで第２確変状態が継続し、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて、通常状態が設定される。
【７２９８】
なお、本第９実施形態では、上述した第４実施形態と同様のＶ入賞装置１０６５を有した遊技盤構成を採用しており、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、「Ｖ入賞可」の動作シナリオが設定され、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、「Ｖ入賞不可」の動作シナリオが設定されるように構成している。各動作シナリオの詳細な内容については、上述した第４実施形態、及び、第６実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【７２９９】
＜第９実施形態の電気的構成について＞
次に、図７６２～図７６５を参照して、本第９実施形態における電気的構成について説明をする。本第９実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【７３００】

本実施形態における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２は、第１実施形態における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２に対して、第１当たり種別選択テーブルに規定されている特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１（図６１３（ｂ）参照）に代えて特図１大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｂ１、特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２（図６１３（ｃ）参照）に代えて特図２大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｂ２を用いている点と、変動パターンテーブル２０２ｄに規定されている第１確変状態中に参照され得る変動パターンテーブルとして、第１確変用変動パターンテーブル２０２ｄ３（図６１５（ｂ）参照）に代えて第１確変用変動パターン９テーブル２０２ｈｄ３、第２確変状態中に参照され得る変動パターンテーブルとして第２確変用変動パターンテーブル２０２ｄ４（図６１６（ａ）参照）に代えて第２確変用変動パターン９テーブル２０２ｈｄ４を用いている点と、時短付与テーブル２０２ｅ（図６１７参照）に代えて時短付与９テーブル２０２ｈｅを用いている点とで相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【７３０１】

ここで、図７６２を参照して、特図１大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｂ１に規定されている内容について説明をする。図７６２は、特図１大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｂ１の内容を模式的に示した模式図である。図７６２に示した通り、特図１大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｂ１は、上述した第１実施形態における特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１（図６１３（ｂ）参照）に対して、各大当たり種別に対して規定されている確変リミット回数、時短リミット回数を異ならせている点と、各大当たり種別に対して規定されている大当たり遊技の内容を異ならせている点で相違している。

【７３０２】

具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３９」の範囲には、「大当たりＡ９（１０Ｒ大当たり）」が規定されており、「４０～１１９」の範囲には、「大当たりＢ９（５Ｒ大当たり）」が規定されており、「１２０～１９９」の値に対して「大当たりＣ９（５Ｒ大当たり）」が規定されている。

【７３０３】

また、大当たりＡ９、大当たりＢ９、大当たりＣ９のどの大当たり種別に当選した場合にも、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）に関わらず、大当たり遊技終了後に「第１確変状態」が設定される。

【７３０４】

そして、初当たり後（確変リミット回数と時短リミット回数とが共に設定されていない時）に、設定されるリミット回数は、「大当たりＡ９」に当選した場合には、大当たり遊技の終了時に、確変リミット回数として「１０」が設定され、時短リミット回数として「１０」が設定される。また、「大当たりＢ９」に当選した場合には、大当たり遊技の終了時に、確変リミット回数として「１０」が設定され、時短リミット回数として「５」が設定される。そして、「大当たりＣ９」に当選した場合には、大当たり遊技の終了時に、確変リミット回数として「１０」が設定され、時短リミット回数として「３」が設定される。

【７３０５】

次に、図７６３を参照して、特図２大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｂ２に規定されている内容について説明をする。図７６３は、特図２大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｂ２の内容を模式的に示した模式図である。図７６３に示した通り、特図２大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｂ２は、上述した第１実施形態における特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２（図６１３（ｃ）参照）に対して、各大当たり種別に対して規定されている確変リミット回数、時短リミット回数を異ならせている点と、各大当たり種別に対して規定されている大当たり遊技の内容を異ならせている点で相違している。

【７３０６】

具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９９」の範囲に、「大当たりＤ９（１０Ｒ大当たり）」が規定されている。また、「大当たりＤ９（１０Ｒ大当たり）

」は、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）に関わらず、大当たり遊技終了後に「通常状態」が設定される。よって、「大当たりＤ９（１０Ｒ大当たり）」に当選すると、大当たり遊技の終了時に、確変リミット回数と時短リミット回数とがリセットされる。

【７３０７】

次に、図７６４（ａ）を参照して、第１確変用変動パターン９テーブル２０２ｈｄ３に規定されている内容について説明する。図７６４（ａ）は、第１確変用変動パターン９テーブル２０２ｈｄ３に規定されている内容を模式的に示した図である。図７６４（ａ）に示した通り、第１確変用変動パターン９テーブル２０２ｈｄ３は、上述した第１実施形態の第１確変用変動パターンテーブル２０２ｄ３（図６１５（ｂ）参照）に対して、第１確変状態中に主として実行される特別図柄抽選（変動）が第１特別図柄となるように各図柄種別に対応する変動パターン（変動時間）を異ならせている点で相違している。

【７３０８】

具体的には、図柄種別が「特図１」で、当否判定結果が外れ、或いは、小当たりである場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９４」の範囲には、変動時間が２秒（２０００ミリ秒）の外れショート変動が、「１９５～１９８」の範囲には、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の外れミドル変動が規定されている。また、当否判定結果が大当たりである場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲には、変動時間が２秒（２０００ミリ秒）の当たりミドル変動が、「１５０～１９８」の範囲には、変動時間が６０秒（６００００ミリ秒）の当たりロング変動が規定されている。

【７３０９】

また、図柄種別が「特図２」で、当否判定結果が当たり、外れに関係なく、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の超ロング変動が規定されている。

【７３１０】

次に、第２確変用変動パターン９テーブル２０２ｈｄ４に規定されている内容について、図７６４（ｂ）を参照して説明をする。図７６４（ｂ）は、第２確変用変動パターン９テーブル２０２ｈｄ４に規定されている内容を模式的に示した図である。図７６４（ｂ）に示した通り、第２確変用変動パターン９テーブル２０２ｈｄ４は、上述した第１実施形態における第２確変用テーブル２０２ｄ４（図６１６（ａ）参照）に対して、第２確変状態中に主として実行される特別図柄抽選（変動）が第２特別図柄となるように各図柄種別に対応する変動パターン（変動時間）を異ならせている点で相違している。

【７３１１】

具体的には、図柄種別が「特図１」で、当否判定結果が当たり、外れに関係なく、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の超ロング変動が規定されている。また、図柄種別が「特図２」で、当否判定結果が当たり、外れに関係なく、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲には、変動時間が１秒（１０００ミリ秒）のショート変動が規定されている。

【７３１２】

次に、図７６５を参照して、時短付与９テーブル２０２ｈｅに規定されている内容について説明をする。図７６５は、時短付与９テーブル２０２ｈｅの内容を模式的に示した模式図である。図７６５に示した通り、時短付与９テーブル２０２ｈｅは、上述した時短付与テーブル２０２ｅ（図６１７参照）に対して、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオフに設定されている状態では、次回大当たり当選するまで普通図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別（大当たりＡ９～Ｃ９）に対して、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定されている状態では、普通図柄の高確率状態を設定しないように構成している点で相違している。

【７３１３】

具体的には、大当たり種別「大当たりＡ９」、「大当たりＢ９」、「大当たりＣ９」は、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、及び時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「６５５３５（実質次回まで）」が規定され、それ以外の時短回数の付与数「１００」が規定されている。また、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフに設定されている場合には、普通図柄の低確率状態が強制的に設定されるため、確変リミット到達フラグ２０３ｕの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。

【７３１４】

一方、大当たり種別「大当たりＤ９」は、上述した通り、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別では無いため、大当たり当選時の遊技状態や、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。

【７３１５】

＜第１０実施形態＞

次に、図７６６から図７７４を参照して第１０実施形態について説明をする。本第１０実施形態は、上述した第１実施形態に対して、第１特別図柄抽選（変動）と、第２特別図柄抽選（変動）と、を同時（並行）に実行可能な構成に代えて、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）とを有している状態において、第２特別図柄抽選を優先して実行させる構成を用いた点と、遊技者に最も有利な遊技状態である第１確変状態が終了した後に設定される遊技状態を変更した点と、上述した変更点に対応させて制御処理内容を変更した点と、遊技盤１３の右側領域の構成を一部変更している点で相違している。

【７３１６】

まず、図７６６を参照して、本第１０実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図７６６は、第１０実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成を模式的に示した正面図である。

【７３１７】

図７６６に示した通り、本第１０実施形態の遊技盤１３は、上述した第１実施形態の遊技盤１３（図５８２参照）に対して、振分装置１７５を削除した点と、第２入球口６４０に対して電動役物６４０ａを付設させ、その配設位置を変更した点と、第２可変入賞装置６５０（小当たり遊技時の開放動作される可変入賞装置）を削除した点と、右側領域に一般入球口６３を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【７３１８】

本第１０実施形態では、スルーゲート６７に球を通過させることで実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物６４０ａを開放動作させる普図当たり遊技が実行される。この普図当たり遊技は、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも普通図柄の高確率状態が設定されている場合のほうが、第２入球口６４０へと球を入球させ易くする動作内容で実行される。

【７３１９】

具体的には、普通図柄の高確率状態で実行される普図当たり遊技のほうが、普通図柄の低確率状態で実行される普図当たり遊技よりも、電動役物６４０ａが開放状態（球が第２入球口６４０へと入球可能な状態）となる期間が長く動作内容で普図当たり遊技が実行される。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態（第１確変状態、時短状態）にて球を第２入球口６４０へと入球させ易くすることができる。

【７３２０】

本第１０実施形態では、通常状態（普通図柄の低確率状態）では、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと球を入球させる遊技を実行するよりも、左打ち遊技によって第１入球口６４へと球を入球させる遊技を実行した場合のほうが、特別図柄抽選を効率良く実行することができるため、通常状態においては、左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法とな

る。
【７３２１】
そして、普通図柄の高確率状態（第１確変状態、時短状態）が設定された場合には、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと球を入球させる遊技を実行するほうが、左打ち遊技によって第１入球口６４へと球を入球させる遊技を実行する場合のよりも、特別図柄抽選を効率良く実行させることができるため、普通図柄の高確率状態（第１確変状態、時短状態）では、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。
【７３２２】
＜本第１０実施形態における遊技状態の遷移について＞
次に、図７６７を参照して、本第１０実施形態において実行される遊技に基づく遊技状態の遷移の流れについて説明をする。図７６７は、遊技状態の遷移状況を模式的に示した図である。
【７３２３】
図７６７に示した通り、本第１０実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で、左打ち遊技によって第１入球口６４ｂ１へと球を入球させ、第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。そして、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に必ず第１確変状態が設定されると共に、確変リミット回数として「１０」が設定される。
【７３２４】
そして、第１確変状態が設定されると右打ち遊技によって、第２特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。本実施形態では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、大当たり遊技終了後に必ず第１確変状態が設定されるように構成している。よって、第１確変状態が設定された場合には、確変リミットに到達するまで、継続して第２特別図柄抽選が実行されることになる。
【７３２５】
第１確変状態において確変リミットに到達すると、特別図柄の低確率状態が強制的に設定されるため、遊技状態が時短状態へと移行し、時短終了条件として「特別図柄変動３回」が設定される。即ち、本実施形態では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合、その時短状態中に実行された３回目の特別図柄変動が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行するように構成している。なお、上述した通り、普通図柄の高確率状態が設定されている時短状態では、上述した第１確変状態と同様の遊技、即ち、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行するための遊技が行われる。
【７３２６】
本実施形態では、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして長時間（例えば１０分）の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態が設定された場合には、大当たり当選する、或いは、変動時間が１０分の特別図柄変動を３回終了させるまでの期間（３０分間）、時短状態が維持することになる。
【７３２７】
つまり、上述した第１実施形態では、第２確変状態が設定されている期間を、出玉が増加することが無い（増加し難い）遊技期間と設定しているのに対して、本第１０実施形態では、時短状態を用いて、出玉が増加することが無い（増加し難い）遊技期間を創出するように構成している点で相違している。そして、時短状態中に実行される全ての特別図柄変動の変動パターンとして変動時間が１０分の超ロング変動が設定されるように構成している。
【７３２８】
このように構成することで、第１確変状態が終了した後の所定期間において多くの特別図柄抽選が実行されてしまうことを抑制することができるため、出玉の増加を抑えた遊技期間を確実に設定することができる。

【７３２９】
＜第１０実施形態の電気的構成について＞
次に、図７６８～図７７２を参照して、本第１０実施形態における電気的構成について説明をする。本第１０実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【７３３０】
本実施形態における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２は、第１実施形態における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２に対して、第１当たり種別選択テーブルに規定されている特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１（図６１３（ｂ）参照）に代えて特図１大当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｂ１、特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２（図６１３（ｃ）参照）に代えて特図２大当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｂ２を用いている点と、変動パターンテーブル２０２ｄに規定されている時短状態中に参照され得る変動パターンテーブルとして、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３（図６１５（ａ）参照）に代えて時短用変動パターン１０テーブル２０２ｉｄ３、第１確変状態中に参照され得る変動パターンテーブルとして第１確変用変動パターンテーブル２０２ｄ３（図６１５（ｂ）参照）に代えて第１確変用変動パターン１０テーブル２０２ｉｄ３を用いている点と、時短付与テーブル２０２ｅ（図６１７参照）に代えて時短付与１０テーブル２０２ｉｅを用いている点とで相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【７３３１】
ここで、図７６８を参照して、特図１大当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｂ１に規定されている内容について説明をする。図７６８は、特図１大当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｂ１の内容を模式的に示した模式図である。
【７３３２】
具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３９」の範囲には、「大当たりＡ１０（１０Ｒ大当たり）」が規定されており、「４０～１９９」の範囲には、「大当たりＢ１０（５Ｒ大当たり）」が規定されている。
【７３３３】
そして、大当たり種別が「大当たりＡ１０」、「大当たりＢ１０」の何れの場合にも、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）に関わらず大当たり遊技終了後に「第１確変状態」が設定される。また、初当たり後（確変リミット回数と時短リミット回数とが共に設定されていない時）に、設定されるリミット回数は、「大当たりＡ１０」、「大当たりＢ１０」の何れの場合にも、大当たり遊技の終了時に、確変リミット回数として「１０」が設定される。
【７３３４】
次に、図７６９を参照して、特図２大当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｂ２に規定されている内容について説明をする。図７６９は、特図２大当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｂ２の内容を模式的に示した模式図である。
【７３３５】
具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９９」の範囲に、「大当たりＣ１０」が規定されている。そして、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）に関わらず大当たり遊技終了後に「第１確変状態」が設定される。また、初当たり後（確変リミット回数が設定されていない時）に、設定されるリミット回数は、大当たり遊技の終了時に、確変リミット回数として「１０」が設定される。
【７３３６】
次に、図７７０（ａ）を参照して、時短用変動パターン１０テーブル２０２ｉｄ２に規定されている内容について説明する。図７７０（ａ）は、時短用変動パターン１０テーブル２０２ｉｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。

【７３３７】
具体的には、図柄種別が「特図１」で、当否判定結果が当たり、外れに関係なく、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の超ロング変動が規定されている。
【７３３８】
また、図柄種別が「特図２」である場合にも、当否判定結果が当たり、外れに関係なく、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の超ロング変動が規定されている。
【７３３９】
次に、第１確変用変動パターン１０テーブル２０２ｉｄ３に規定されている内容について、図７７０（ｂ）を参照して説明をする。図７７０（ｂ）は、第１確変用変動パターン１０テーブル２０２ｉｄ３に規定されている内容を模式的に示した図である。
【７３４０】
具体的には、図柄種別が「特図１」で、当否判定結果が当たり、外れに関係なく、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が１秒（１０００ミリ秒）のショート変動が規定されている。
【７３４１】
また、図柄種別が「特図２」で、当否判定結果が小当たり、或いは、外れである場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９４」の範囲には、変動時間が２秒（２０００ミリ秒）の外れショート変動が規定されており、「１９５～１９８」の範囲には、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の外れミドル変動が規定されている。そして、当否判定結果が大当たりである場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲には、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の当たりミドル変動が規定されており、「１５０～１９８」の範囲には、変動時間が６０秒（６００００ミリ秒）の当たりロング変動が規定されている。
【７３４２】
次に、図７７１を参照して、時短付与１０テーブル２０２ｉｅに規定されている内容について説明をする。図７７１は、時短付与１０テーブル２０２ｉｅの内容を模式的に示した模式図である。
【７３４３】
具体的には、大当たり種別「大当たりＡ１０」、「大当たりＢ１０」には、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「６５５３５（実質次回まで）」が規定され、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定されている場合には、時短回数の付与数「０」が規定されている。そして、大当たり種別「大当たりＣ１０」には、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「６５５３５（実質次回まで）」が規定されており、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定されている場合には、時短回数の付与数「３」が規定されている。
【７３４４】
次に、図７７２を参照して、本第１０実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図７７２は、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図７７２に示した通り、本第１０実施形態では、上述した第１実施形態のＲＡＭ２０３の構成（図６２１参照）に対して、時短リミット回数カウンタ２０３ｉを削除し、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｉａを追加している点で相違している。その他の構成は同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【７３４５】
＜第１０実施形態における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞
次に、図７７３～図７７４を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。本実施形態では、上述した第１

実施形態に対し、特別図柄変動処理（図６３２のＳ１０４参照）に代えて特別図柄変動処理１０（図７７３のＣ１０４参照）を、第１特別図柄変動開始処理（図６３３のＳ２０３参照）と第２特別図柄変動開始処理（図６４３のＳ２０８参照）とに代えて、特別図柄変動開始処理１０（図７７４のＣ２１３）を実行する点で相違し、その他の点は同一である。同一の部分には同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【７３４６】

まず、図７７３を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理１０（Ｃ１０４）について説明する。図７７３は、特別図柄変動処理１０（Ｃ１０４）の内容を示したフローチャートである。

【７３４７】

この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中の何れかであるかを判定する（Ｃ２０１）。具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｋに格納されている現在の遊技状態を示すデータが大当たり中（大当たり遊技中）であるか判別する。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｃ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【７３４８】

Ｃ２０１の処理において、特別図柄の大当たり中ではないと判定した場合は（Ｃ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｃ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｃ２０２：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｉａの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｃ２０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｉａの値（Ｎ２）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｃ２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｉａの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｃ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｉａの値（Ｎ２）を１減算し（Ｃ２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｉａの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｃ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図６５５参照）の外部出力処理（Ｓ２５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｉａの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｉａに格納する。

【７３４９】

Ｃ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｃ２０７）。Ｃ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｃ２１３の処理へ移行する。

【７３５０】

一方、Ｃ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｉａの値（Ｎ２）が０であると判定した場合は（Ｃ２０４：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）を取得し（Ｃ２０８）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｃ２０９）。

【７３５１】

Ｃ２０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｃ２０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｃ２０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｃ２０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｃ２１０）、演算により変更された第１特別図柄保

留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｃ２１１）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図６５５参照）の外部出力処理（Ｓ２５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄに格納する。

【７３５２】

Ｃ２１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータを、Ｃ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｃ２１２）、処理をＣ２１３へと移行する。Ｃ２０７、またはＣ２１２の処理後に実行されるＣ２１３の処理では、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理１０を実行し（Ｃ２１３）、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理１０の詳細については、図７７４を参照して後述する。

【７３５３】

Ｃ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｃ２０２：Ｙｅｓ）、変動時間を計測するための変動時間カウンタを更新し（Ｃ２１４）、更新後の変動時間カウンタの値に基づいて第１図柄表示装置３７において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｃ２１５）。第１図柄表示装置３７において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｃ２１５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様を更新し（Ｃ２１６）、本処理を終了する。

【７３５４】

一方、Ｃ２１５の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｃ２１５：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｃ２１７）。停止図柄の設定は、図７７４を参照して後述する特別図柄変動開始処理１０（Ｃ２１３）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理１０（Ｃ２１３）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ１０，大当たりＢ１０，大当たりＣ１０のいずれかが決定される。

【７３５５】

尚、本実施形態では、大当たりＡ１０になる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢ１０になる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣ１０となる場合には、緑色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には青色のＬＥＤと赤色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【７３５６】

Ｃ２１７の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｃ２１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｃ２１８：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｇをオフに設定すると共に、時短中カウンタ２０３ｍの値を０にリセットし（Ｃ２１９）、Ｃ２２４の処理へ移行する。

【７３５７】

一方、Ｃ２１８の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｃ２１８：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｍの値が０より大きい値であるか（即ち、普通図柄の時

短状態であるか）を判別し（Ｃ２２０）、時短中カウンタ２０３ｍの値が０より大きいと判別した場合は（Ｃ２２０：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｍの値を１減算して（Ｃ２２１）、処理をＣ２２２へと移行する。これに対し、Ｃ２２０の処理において、時短中カウンタ２０３ｍの値が０であると判別した場合は（Ｃ２２０：Ｎｏ）、Ｃ２２１～Ｃ２２３の各処理をスキップして、処理をＣ２２４に移行する。

【７３５８】

Ｃ２２２の処理では、減算後の時短中カウンタ２０３ｍの値が０であるか否かを判別する（Ｃ２２２）。時短中カウンタ２０３ｍの値が０であると判別した場合は（Ｃ２２２：Ｙｅｓ）、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態に遊技状態が変更されたことを示す状態コマンドが設定され（Ｃ２２３）、その後、Ｃ２２４の処理へ移行する。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図６５５参照）の外部出力処理（Ｓ２５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置１１３の把握する状態を、実際のパチンコ機１０の状態に一致させることができる。

【７３５９】

これに対し、Ｃ２２２の処理において、時短中カウンタ２０３ｍの値が０ではないと判別した場合は（Ｃ２２２：Ｎｏ）、Ｃ２２３の処理をスキップして、処理をＣ２２４に移行する。

【７３６０】

Ｃ２２４の処理では、停止種別を示す停止コマンドを設定して、本処理を終了する。ここで設定された停止コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図６５５参照）の外部出力処理（Ｓ２５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、停止コマンドが示す停止種別に基づいて、第３図柄の停止図柄を設定する。

【７３６１】

次に、図７７４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動開始処理１０（Ｃ２１３）について説明する。図７７４は、特別図柄変動開始処理１０（Ｃ２１３）を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理１０（Ｃ２１３）は、特別図柄変動処理１０（図７７３参照）の中で実行される処理であり、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａおよび第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動パターン）を決定するための処理である。

【７３６２】

特別図柄変動開始処理１０（図７７４参照）では、まず、実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、及び、停止種別選択カウンタＣ３の各値を取得する（Ｃ３０１）。

【７３６３】

次に、確変フラグ２０３ｇを読み出して、パチンコ機１０が特別図柄の高確率状態であるかを判定する（Ｃ３０２）。このＣ３０２の処理では、確変フラグ２０３ｇがオンならば特別図柄の高確率状態であると判定し、確変フラグ２０３ｇがオフであれば、特別図柄の低確率状態（第１確変状態でない）と判定する。Ｃ３０２の処理において、パチンコ機１０が特別図柄の高確率状態であると判定した場合は（Ｃ３０２：Ｙｅｓ）、Ｃ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｃ３０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を、高確率時用の第１当たり乱数テーブル

（図６１２参照）と比較する。上述したように、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「３～３２」の３０個が設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｃ３０５の処理へ移行する。

【７３６４】

一方、Ｃ３０２の処理において、パチンコ機１０が特別図柄の高確率状態でない（特別図柄の低確率状態である）と判定した場合は（Ｃ３０２：Ｎｏ）、Ｃ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、低確率時用の第１当たり乱数テーブル（図６１２参照）とに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｃ３０４）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルとを比較する。第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、当たりとなる乱数値（即ち、「０」）と一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｃ３０５の処理へ移行する。

【７３６５】

Ｃ３０５の処理では、変動パターンシナリオテーブル２０２ｆに基づいて、今回用いる変動パターンテーブルを特定し（Ｃ３０５）、Ｃ３０６の処理へ移行する。

【７３６６】

そして、Ｃ３０３またはＣ３０４の処理によって取得した特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判定し（Ｃ３０６）、特別図柄の大当たりであると判定された場合には（Ｃ３０６：Ｙｅｓ）、Ｃ３０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｃ３０７）。より具体的には、Ｃ３０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、大当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｂとを比較し、大当たり種別が何であるかを判定する。上述したように、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、特図１大当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｂ１（図７６８参照）を参照し、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３９」の範囲にあれば、大当たりＡ１０（１０ラウンド第１確変大当たり）であると判定し、「４０～１９９」の範囲にあれば、大当たりＢ１０（５ラウンド第１確変大当たり）であると判定する。

【７３６７】

なお、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にも、上述した第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合と同一の制御処理が実行される。より具体的には、Ｃ３０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｂ２（図７６９参照）とを比較し、大当たり種別が何であるかを判定する。上述したように、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９９」の全ての範囲値で、大当たりＣ１０（１０ラウンド第１確変大当たり）であると判定する。

【７３６８】

このＣ３０７の処理では、判定された大当たり種別（大当たりＡ１０，大当たりＢ１０，大当たりＣ１０）に応じて、第１図柄表示装置３７の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第３図柄表示装置８１において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たりＡ１０，大当たりＢ１０，大当たりＣ１０）が停止種別として設定される。

【７３６９】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（Ｃ３０８）。Ｃ３０８の処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において大当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択１０テーブル２０２ｉｄとを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。

【７３７０】

一方、Ｃ３０６の処理において、特別図柄の外れであると判定された場合には（Ｃ３０６：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｃ３０９）。Ｃ３０９の処理では、第１図柄表示装置３７の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、実行エリアに格納されている停止種別選択カウンタＣ３の値に基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる停止種別として、前後外れリーチであるか、前後外れ以外リーチであるか、完全外れであるかを設定する。

【７３７１】

次に、外れ時の変動パターンを決定する（Ｃ３１０）。ここでは、第１図柄表示装置３７の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において外れ図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、Ｃ３０８の処理と同様に、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択１０テーブル２０２ｉｄとを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。

【７３７２】

Ｃ３０８の処理またはＣ３１０の処理が終わると、次に、Ｃ３０８の処理またはＣ３１０の処理で決定した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｃ３１１）。次いで、今回の変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値を、対応する特図種別の変動時間カウンタに設定する（Ｃ３１２）。そして、Ｃ３０７又はＣ３０９の処理で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｃ３１３）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理（図６５５参照）のＳ２５０１の処理で、音声ランプ制御装置１１３に送信される。Ｃ３１３の処理が終わると、特別図柄変動処理（図７７３参照）へ戻る。

【７３７３】

＜第１１実施形態＞

次に、図７７５から図７７８を参照して、第１１実施形態について説明をする。本第１１実施形態では、上述した第３実施形態に対して、遊技状態の移行内容を異ならせている点で相違している。

【７３７４】

上述した第３実施形態では、通常状態と第１確変状態とで主変動を特図１変動とし、特図１変動で大当たり当選した場合に、１１連チャン確定（初当たり＋第１確変状態が終了するまでに実行される１０回の大当たり当選）のゲーム性としていた。そして、１１連チャン後には第２確変状態が設定され、第２確変状態中の主変動である特図２変動にて、確変リミットが終了するまでの期間、出玉の増加を抑制した遊技が行われるように構成していた。

【７３７５】

つまり、通常状態が設定されている状態で第１確変大当たりに当選した場合は、確変リミット回数４０回、時短リミット回数１０回が設定され、時短リミットに到達するまでの間（第１確変状態が設定されている期間）は、出玉が増加する遊技を行わせ、時短リミットに到達してから確変リミットに到達するまでの間（第２確変状態が設定されている期間）は、出玉の増加を抑制するように構成していた。

【７３７６】

これに対して、本第１１実施形態では、通常状態が設定されている状態で第１確変大当たりに当選した場合に、確変リミット１０回、時短リミット４０回が設定され、確変リミットに到達するまでの間（第１確変状態が設定されている期間）は、出玉が増加する遊技を行わせ、確変リミットに到達してから時短リミットに到達するまでの間（時短状態が設定されている期間）は、出玉の増加を抑制するよう構成している点で相違している。

【７３７７】

つまり、本第１１実施形態は、上述した第３実施形態に対して、出玉の増加を抑制する場合に用いられる遊技状態を、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率

状態）から、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へと切り替えた点で相違している。

【７３７８】

このように構成することで、上述した第３実施形態に対して、出玉の増加を抑制する期間（抑制期間）中に、特別図柄抽選で大当たり当選する確率を低くすることができる。よって、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド数の多い（賞球の多い）大当たり遊技を実行可能に構成したとしても、抑制期間中における出玉の増加を抑制することが可能となるため、バリエーション豊かな遊技を遊技者に提供することができる。

【７３７９】

また、上述した第３実施形態では、確変リミットに到達するまで、具体的には、特別図柄抽選の大当たり当選回数が３０回に到達するまで、抑制期間を終了させることができなかったのに対して、本第１１実施形態では、時短リミットに到達する場合以外に、時短終了条件の成立によって、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行可能となる。

【７３８０】

よって、抑制期間を終了させようと遊技を行っている遊技者に対して、所定回数の大当たり当選を目指す第１遊技と、時短終了条件（例えば、時短状態が設定されてから大当たり当選すること無く、特別図柄抽選を１００回実行させると成立する時短終了条件）の成立を目指す第２遊技と、を重複して行わせることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【７３８１】

加えて、上述した第１遊技は大当たり当選を目指す遊技であり、上述した第２遊技は大当たり当選を目指さない遊技となるため、抑制期間中における遊技の結果（特別図柄抽選の結果）がどのような結果であっても、何れかの遊技の達成に向かって遊技が進行されることとなるため、抑制期間中の遊技が単調となり遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７３８２】

＜第１１実施形態の遊技状態遷移について＞

次に、図７７５を参照して、本第１１実施形態における遊技状態の遷移内容について説明をする。図７７５は、本第１１実施形態における遊技状態の遷移内容を模式的に示した図である。図７７５に示した通り、本第１１実施形態における遊技状態の遷移内容は、上述した第３実施形態における遊技状態の遷移内容（図７００参照）に対して、第１確変状態において確変リミットに到達した場合に時短状態へと移行するように、初当たり時（通常状態における大当たり当選時）において確変リミット回数カウンタ２０３ｈにセットされる値（１０）よりも、時短リミット回数カウンタ２０３ｉにセットされる値（４０）のほうが多くなるように構成している点と、時短状態中における第２特別図柄抽選において出玉の増減を抑制した遊技が実行されるように構成している点と、で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【７３８３】

つまり、上述した通り、本第１１実施形態では、上述した第１実施形態、或いは第３実施形態に対して、遊技者に付与可能な出玉量を管理する期間を、特別図柄の高確率状態が設定されている特図高確期間から、普通図柄の高確率状態が設定されている普図高確期間へと切り替えている点で大きく相違している。

【７３８４】

このように構成することで、出玉量を管理する期間のうち、多くの出玉を付与可能な第１期間（第１確変状態中の期間）に対しては、上述した各実施形態と同一の遊技を実行させることができ、出玉の増減を抑制する第２期間（時短状態中の期間）に対して、特別図柄の低確率状態を設定することができる。よって、出玉の増減を抑制する第２期間中に大当たり当選させ難くすることができる。

【７３８５】

また、第２期間を終了するための終了条件として、複数の終了条件、即ち、時短リミットに到達した場合に成立する終了条件と、時短状態中に時短終了条件（特図変動１００回）が成立した場合に成立する終了条件と、を設けることができるため、第２期間をいち早く終了させようとする遊技者に対して、大当たり当選を目指す遊技、大当たり当選を目指さない遊技の何れも行わせることができる。

【７３８６】

＜第１１実施形態の電気的構成について＞

次に、図７７６～図７７８を参照して、本第１１実施形態における電気的構成について説明をする。本第１１実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【７３８７】

本実施形態における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２は、第１実施形態における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２に対して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに規定されている特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１（図６１３（ｂ）参照）に代えて特図１大当たり種別選択１１テーブル２０２ｊｂ１、特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２に代えて、特図２大当たり種別選択１１テーブル２０２ｊｂ２を用いている点と、時短付与テーブル２０２ｅ（図６１７参照）に代えて時短付与１１テーブル２０２ｊｅを用いている点とで相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【７３８８】

ここで、図７７６を参照して、特図１大当たり種別選択１１テーブル２０２ｊｂ１に規定されている内容について説明をする。図７７６は、特図１大当たり種別選択１１テーブル２０２ｊｂ１の内容を模式的に示した模式図である。図７７６に示した通り、特図１大当たり種別選択１１テーブル２０２ｊｂ１は、上述した第１実施形態における特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１（図６１３（ｂ）参照）に対して、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を変更した点で相違する。

【７３８９】

具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲には、「大当たりＡ１１（１０Ｒ大当たり）」が規定されており、「５０～１９９」の範囲には、「大当たりＢ１１（５Ｒ大当たり）」が規定されている。

【７３９０】

そして、大当たり種別が「大当たりＡ１１」、「大当たりＢ１１」の何れの場合にも、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）が「通常状態、第１確変状態」である場合に、大当たり遊技終了後に「第１確変状態」が設定され、当選時が「通常状態、第１確変状態以外（時短状態、第２確変状態）」である場合に、大当たり遊技終了後に「第２確変状態」が設定される。また、初当たり後（確変リミット回数と時短リミット回数とが共に設定されていない時）に、設定されるリミット回数は、「大当たりＡ１１」、「大当たりＢ１１」の何れの場合にも、大当たり遊技の終了時に、確変リミット回数として「１０」が設定され、時短リミット回数として「４０」が設定される。

【７３９１】

次に、図７７７を参照して、特図２大当たり種別選択１１テーブル２０２ｊｂ２に規定されている内容について説明をする。図７７７は、特図２大当たり種別選択１１テーブル２０２ｊｂ２の内容を模式的に示した模式図である。図７７７に示した通り、特図２大当たり種別選択１１テーブル２０２ｊｂ２は、上述した第１実施形態における特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２（図６１３（ｃ）参照）に対して、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を変更した点で相違する。

【７３９２】

具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９７」の範囲には、「大当たりＣ１１（２Ｒ大当たり）」が規定されており、「１９８，１９９」の範囲には、「大当

たりＤ１１（２Ｒ大当たり）」が規定されている。
【７３９３】
そして、大当たり種別「大当たりＣ１１」は、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）が「通常状態」である場合に、大当たり遊技終了後に「第２確変状態」が設定され、当選時が「通常状態以外（時短状態、第１確変状態、第２確変状態）」である場合に、大当たり遊技終了後に「時短状態」が設定される。また、大当たり種別「大当たりＤ１１」は、当選時（大当たり当選時）の遊技状態（当選時の遊技状態）が「通常状態」である場合に、大当たり遊技終了後に「第２確変状態」が設定され、当選時が「通常状態以外（時短状態、第１確変状態、第２確変状態）」である場合に、大当たり遊技終了後に「第１確変状態」が設定される。
【７３９４】
また、「大当たりＣ１１」、「大当たりＤ１１」の何れも、初当たり後（確変リミット回数と時短リミット回数とが共に設定されていない時）に、設定されるリミット回数は、大当たり遊技の終了時に、確変リミット回数として「１０」が設定され、時短リミット回数として「４０」が設定される。
【７３９５】
次に、図７７８を参照して、時短付与１１テーブル２０２ｊｅに規定されている内容について説明をする。図７７８は、時短付与１１テーブル２０２ｊｅの内容を模式的に示した模式図である。
【７３９６】
具体的には、大当たり種別「大当たりＡ１１」、「大当たりＢ１１」は、当選時の遊技状態が、「通常状態、第１確変状態」である場合には、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「６５５３５（実質次回まで）」が規定され、それ以外の場合には時短回数の付与数「０」が規定されている。また、当選時の遊技状態が「時短状態、第２確変状態」である場合には、大当たり遊技の終了後の遊技状態として、普通図柄の高確率状態が設定される大当たりではないため、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。
【７３９７】
大当たり種別「大当たりＣ１１」は、当選時の遊技状態が「通常状態」である場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態として、普通図柄の高確率状態が設定される大当たりではないため、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。また、当選時の遊技状態が「時短状態、第１確変状態、第２確変状態」である場合には、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている場合には、時短回数の付与数「１００」が規定され、それ以外の場合には時短回数の付与数「０」が規定されている。
【７３９８】
大当たり種別「大当たりＤ１１」は、当選時の遊技状態が「通常状態」である場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態として、普通図柄の高確率状態が設定される大当たりではないため、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖの設定状況に関わらず、時短回数の付与数「０」が規定されている。また、当選時の遊技状態が「時短状態、第１確変状態、第２確変状態」である場合には、確変リミット到達フラグ２０３ｕ、時短リミット到達フラグ２０３ｖが共にオフに設定されている場合、或いは、確変リミット到達フラグ２０３ｕがオンに設定され、時短リミット到達フラグ２０３ｖがオフである場合には、時短回数の付与数「６５５３５（実質次回まで）」が規定され、それ以外の場合には時短回数の付与数「０」が規定されている。
【７３９９】
以上、説明をした通り、本第１１実施形態では、通常状態が設定されている状態で第１確変大当たりに当選した場合に、確変リミット１０回、時短リミット４０回が設定され、

確変リミットに到達するまでの間（第１確変状態が設定されている期間）は、出玉が増加する遊技を行わせ、確変リミットに到達してから時短リミットに到達するまでの間（時短状態が設定されている期間）は、出玉の増加を抑制するよう構成している。

【７４００】

このように構成することで、出玉の増加を抑制する期間（抑制期間）中に、特別図柄抽選で大当たり当選する確率を低くすることができる。よって、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド数の多い（賞球の多い）大当たり遊技を実行可能に構成したとしても、抑制期間中における出玉の増加を抑制することが可能となるため、バリエーション豊かな遊技を遊技者に提供することができる。

【７４０１】

また、本第１１実施形態では、時短リミットに到達する場合以外に、時短終了条件の成立によって、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行可能となる。

【７４０２】

よって、抑制期間を終了させようと遊技を行っている遊技者に対して、所定回数の大当たり当選を目指す第１遊技と、時短終了条件（例えば、時短状態が設定されてから大当たり当選すること無く、特別図柄抽選を１００回実行させると成立する時短終了条件）の成立を目指す第２遊技と、を重複して行わせることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【７４０３】

加えて、上述した第１遊技は大当たり当選を目指す遊技であり、上述した第２遊技は大当たり当選を目指さない遊技となるため、抑制期間中における遊技の結果（特別図柄抽選の結果）がどのような結果であっても、何れかの遊技の達成に向かって遊技が進行されることとなるため、抑制期間中の遊技が単調となり遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【７４０４】

以上、図５８１から図７７８を参照して上述した第１実施形態から第１１実施形態におけるパチンコ機１０に用いた各種技術思想を別の技術に用いても良く、例えば、上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技者の持ち玉（出玉）を比較的増加させ易い第１確変状態が終了した後（時短リミットに到達した後）に、第１確変状態よりも遊技者の持ち玉（出玉）を比較的増加させ難い第２確変状態を所定期間継続させるために、第２確変状態中の大当たり当選回数（大当たり遊技実行回数）が所定回数に到達するまで第２確変状態が継続するように構成しているが、このように、遊技者に有利な有利遊技状態が終了した後に、その有利遊技状態よりも遊技者に不利となる不利遊技状態が所定時間設定されるものであれば良く、例えば、大当たり遊技中において、遊技者に有利な有利遊技状態（賞球を獲得可能なラウンド遊技期間）が終了した後に、遊技者に不利な不利遊技状態（賞球を獲得困難なエンディング期間）を所定期間設定する構成を用いても良い。

【７４０５】

この場合、遊技者に有利な有利遊技状態が継続する期間の長さ（大当たり遊技として実行されるラウンド遊技数）に応じて、不利遊技状態の長さを異ならせるように構成しても良く、例えば、長い有利遊技状態が設定される有利大当たり遊技（例えば、１０Ｒ大当たり）が実行された場合には、その有利遊技状態よりも遊技者に不利となる不利大当たり遊技（例えば、２Ｒ大当たり遊技）が実行された場合よりも、不利遊技状態が長くなるように、各大当たり遊技に対して、異なる長さの不利遊技状態を設定するように構成すると良く、例えば、１０Ｒ大当たり遊技が実行された場合には、１０秒間の不利遊技状態（エンディング期間）を、２Ｒ大当たり遊技が実行された場合には、２秒間の不利遊技状態（エンディング期間）を設定するように構成すると良い。

【７４０６】

また、各大当たり遊技の種別に応じてエンディング期間の長さを予め規定するのでは無く、他の条件の成立の有無に応じて不利遊技状態（エンディング期間）の長さを異ならせるように構成しても良く、例えば、特定の遊技状態（普通図柄の高確率状態または特別図

柄の高確率状態）が連続して設定されている期間中に実行された大当たり遊技の回数（連チャン回数）や、獲得した出玉数に基づいて、実行される大当たり遊技に設定されるエンディング期間の長さを異ならせるように構成しても良い。

【７４０７】

この場合、例えば、同一内容の大当たり遊技が実行された場合であっても、特定連チャン回数（例えば、１５連チャン目）の大当たり遊技に対して、他よりも長いエンディング期間を設定することで、エンディング期間中に実行される演出として、長い期間を用いた特殊エンディング演出を実行させることができる。

【７４０８】

なお、上述した例では、大当たり遊技中における不利遊技状態としてエンディング期間を示しているが、これに限ること無く、エンディング期間と同様に大当たり遊技中にも関わらず、賞球を獲得困難な期間（ラウンド遊技中以外の期間）を不利遊技状態とし、その期間の長さを異ならせるように構成しても良い。

【７４０９】

また、遊技者に有利な遊技状態としては、遊技者に対して賞球を付与し易い状態以外でも良く、例えば、特別図柄抽選や普通図柄抽選を比較的実行し易い状態や、特別図柄抽選や普通図柄抽選で比較的大当たり当選し易い状態や、実行頻度の低い演出（動画等）が実行され易い状態を用いても良い。

【７４１０】

また、上述した第４実施形態、及び第６実施形態では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が、大当たり遊技中に実行された遊技内容に応じて決定されるように構成し、大当たり遊技中の遊技内容を遊技者が選択可能に構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者が任意に選択できるように構成していた。そして、遊技者の選択結果（遊技内容）に応じて、実行条件が成立し難いが実行された場合に特典が付与され易い第１遊技と、実行条件が成立し易いが実行された場合に特典が付与され難い第２遊技と、の何れかが実行されるように構成したパチンコ機１０について説明をした。

【７４１１】

このように、遊技者が後に実行される遊技を選択可能に構成する技術思想を他の技術に転用しても良く、例えば、上述した第１実施形態のパチンコ機１０において、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）にて大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に１の遊技（Ｖ入賞遊技）を実行した場合には、第２確変状態（大当たり当選し易いが、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定され難い遊技状態）が、大当たり遊技中に１の遊技とは異なる他の遊技（非Ｖ入賞遊技）を実行した場合には、特殊状態（特殊モード）が設定されている通常状態が設定されるように構成しても良い。つまり、大当たり遊技中に他の遊技（非Ｖ入賞遊技）を実行したことに基づいて、特別図柄の低確率状態であって、且つ、大当たり当選した場合に、その大当たり遊技終了後に第１確率状態が設定され易い遊技状態が設定されるように構成すれば良い。

【７４１２】

このように構成することで、大当たり遊技中に非Ｖ入賞遊技を実行することにより、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定され易い第２特別図柄抽選を頻繁に（通常の通常状態よりも多く）実行可能な特殊状態（特殊モード）が設定される通常状態を設定することが可能となるため、遊技者に非Ｖ入賞遊技を選択させる楽しみを提供することができる。

【７４１３】

さらに、この場合、大当たり遊技中に非Ｖ入賞遊技を実行することにより、通常の通常状態が設定される場合と、特殊状態の通常状態が設定される場合とが発生し得るように構成すると良く、例えば、特定の大当たり種別（大当たり種別１）が設定された大当たり遊技が実行された場合には、非Ｖ入賞遊技を実行することで、大当たり遊技終了後に特殊状態（特殊モード）の通常状態が設定され、特定の大当たり種別以外の大当たり種別（大当たり種別２）が設定された大当たり遊技が実行された場合には、非Ｖ入賞遊技を実行する

ことで、大当たり遊技終了後に通常の通常状態が設定され、何れの大当たり種別であっても、Ｖ入賞遊技を実行することにより、第１確変状態が設定されるように構成すると良い。

【７４１４】

つまり、設定されている大当たり種別に応じて、Ｖ入賞遊技を実行したほうが有利となる場合と、非Ｖ入賞遊技を実行したほうが有利となる場合とを設定可能に構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技中において、Ｖ入賞遊技を実行するか、非Ｖ入賞遊技を実行するかの選択結果（遊技選択結果）と、設定されている大当たり種別と、に応じて遊技者に有利となる選択結果を異ならせることができるため、遊技者が自身で選択した遊技内容に興味を持たせることができる。

【７４１５】

また、この場合、上述した大当たり種別１と、大当たり種別２とで同一内容の大当たり遊技が実行されるように構成することで、大当たり遊技内容を把握したとしても何れの大当たり種別が設定されているのかを遊技者に予測させ難くすることができるため、遊技者に対してより慎重に遊技内容を選択させることができる。一方、大当たり種別１が設定された場合と、大当たり種別２が設定された場合とのうち少なくとも一部において、異なる内容の大当たり遊技が実行されるように構成した場合には、実行される大当たり遊技の内容に基づいて遊技者に設定されている大当たり種別を予測させることが可能となる。よって、大当たり遊技中に有利な遊技方法を選択しようとする遊技者に対して、実行中の大当たり遊技内容を注視させることができる。

【７４１６】

なお、ここでいう大当たり遊技内容とは、実際の大当たり遊技の内容（例えば、ラウンド数や開放動作される可変入賞装置の種別）は勿論のこと、大当たり遊技中に実行される各種演出の内容も含まれる概念である。

【７４１７】

なお、上述した第１実施形態では、第１期間（有利遊技状態（第１確変状態））が終了した後に設定される第２期間（不利遊技状態（第２確変状態））が継続する期間が特定期間となるように、第２期間の終了条件として、特定遊技（大当たり遊技）が所定回数実行された場合に成立する終了条件を設定するように構成しているが、これ以外の構成として、第２期間の長さを予め設定しておき、その期間内において特定遊技（大当たり遊技）が最大で所定回数しか実行されないように、遊技内容を制御するように構成しても良い。

【７４１８】

この場合、例えば、第２期間中に実行される大当たり遊技の上限回数を３回とし、第２期間の長さを３０分と設定した場合には、第２期間の残時間と、実行済の大当たり遊技回数とを判別し、その判別結果に基づいて特別図柄変動の変動時間を決定可能に構成すれば良く、例えば、第２期間が設定されてから最初の大当たり遊技が実行されるまでは、特別図柄変動の変動時間として第１時間（例えば、５秒）が設定され易くし、第２期間が設定されてから１０分が経過するまでの間に最初の大当たり遊技が実行された場合には、最初の大当たり遊技が終了してから、第２期間が設定されてから１０分が経過するまでの間、第１時間よりも長い第２時間（例えば、３分）が特別図柄変動の変動時間として決定可能に構成すると良く、以降も、第２期間の残時間と、実行済の大当たり遊技回数とに基づいて、特別図柄変動の変動時間の長さを決定可能に構成することで、第２期間の残時間における大当たり遊技回数に制限をかけるように構成すれば良い。

【７４１９】

このように構成することで、予め定められた第２期間の長さに対して、第２期間中に実行される大当たり遊技の回数に制限を設けることができる。なお、この場合、第２期間が終了するよりも前に上限回数の大当たり遊技が実行されたと判別した場合には、第２期間が経過するまでの残時間よりも長い変動時間で特別図柄変動を実行可能に構成しても良いし、特別図柄抽選で大当たり当選し得ない特殊抽選（無効抽選）を実行可能に構成しても良い。これにより、第２期間中に上限回数よりも多くの大当たり遊技が実行されてしまう

ことを抑制することができる。
【７４２０】
また、第２期間が所定期間経過したにも関わらず、大当たり遊技が実行されていない場合には、第１時間よりも短い第３時間（例えば、０．１秒）を特別図柄変動の変動時間として決定可能に構成すると良い。このように構成することで、第２期間の残時間中に実行される特別図柄抽選の回数を、第１時間が設定される場合よりも増加させ易くすることが可能となり、結果として、第２期間中の大当たり遊技を実行させ易くすることができる。よって、遊技者に対して、過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。
【７４２１】
なお、上述した例では、第１確変状態が設定されている期間を第１期間、第１期間経過後の第２確変状態が設定されている期間を第２期間として説明をしているが、それ以外の期間を第１期間、及び第２期間として定義しても良く、例えば、大当たり遊技が実行されている期間を第１期間、大当たり遊技終了後における特別図柄抽選を実行可能な期間を第２期間として設定するように構成しても良い。
【７４２２】
このような場合であっても、遊技者に有利な有利遊技状態（大当たり遊技状態）が終了した後に、不利遊技状態（大当たり遊技が実行されていない状態）を所定期間（第２期間）設定することで、有利遊技状態が過剰に頻繁に実行されてしまう事態が発生することを抑制することができるという上述した第１実施形態に記載した技術思想と同一の効果を奏することができる。
【７４２３】
また、上述した有利遊技状態、不利遊技状態をパチンコ機１０にて実行される各種演出に適用しても良く、例えば、遊技者に有利となる第１演出が上限期間実行された後には、第１演出が実行されず、第１演出とは異なる第２演出が実行される期間を所定期間以上設定可能に構成しても良い。このように構成した場合も、遊技者に対して第１演出が実行されない期間を所定期間以上設定することができるため、第１演出が過剰に頻繁に実行されてしまうことを抑制することができる。
【７４２４】
具体的には、例えば、短期間で大当たり当選した回数（連チャン回数）が５の倍数になる毎に、遊技者に有利となる第１演出（例えば、遊技者を祝福するためのプレミア演出や、設定されている設定値を示唆する演出）を実行可能に構成すると良い。つまり、短期間で複数回大当たり当選した場合において、第１演出が実行された後、連チャン回数が５回増加するまでは、第１演出とは異なる第２演出が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、第１演出が頻繁に実行されてしまうことを抑制することができる。
【７４２５】
それ以外にも、例えば、演出効果を高めることが可能な第１演出を実行した後、第１演出が実行され難い期間（第２期間）を所定期間継続させることが可能となるように構成しても良い。この場合、所定期間の定義としては、特別図柄変動が所定回数実行されるまでの期間や、特別図柄抽選で大当たり当選するまでの期間や、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として特定の演出態様が設定されるまでの期間や、経過時間が所定時間となるまでの期間等を所定期間として用いるものであれば良い。このように構成することで、第１演出が頻繁に実行されてしまうことを抑制することができる。
【７４２６】
図６９２から図６９６を参照して上述した第２実施形態では、第２確変状態が設定されてから実行された特別図柄変動回数に基づいて、変動時間を決定する際に参照する変動パターン群の種別を異ならせることにより、異なる長さの変動時間を決定可能に構成することで、小当たり遊技の実行頻度を、特別図柄変動回数に基づいて異ならせ、第２確変状態中における出玉推移が意図的に上下動するように構成していたが、これ以外の構成を用い

ても良く、例えば、第２確変状態が連続して設定された回数に基づいて、変動時間を決定する際に参照する変動パターン群を異ならせても良いし、第２確変状態が連続して設定されている期間において、最初に第２確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数を、大当たり遊技を跨いで計測可能な累積計測手段を設け、その累積計測手段の計測結果に基づいて変動時間を決定する際に参照する変動パターン群を異ならせても良いし、確変リミット回数の残数（残確変リミット回数）に基づいて変動時間を決定する際に参照する変動パターン群を異ならせても良い。

【７４２７】

そして、特別図柄の高確率状態が連続して設定されている期間（特図高確期間）において、第２確変状態が設定されている期間が長くなればなるほど、複数の変動パターン群の中から、短い変動パターンが選択され易い変動パターン群を参照して特別図柄変動の変動パターンを決定可能に構成すると良い。このように構成することで、特図高確期間中では遊技者に不利な遊技状態となる第２確変状態が長時間継続した場合に、遊技者に不利な遊技が過剰に実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【７４２８】

さらに、この場合、特図高確期間中に第１確変状態が設定され得る回数が、所定数以下（例えば、１０回以下）となることが確定した場合（となる可能性が高くなった場合）に、複数の変動パターン群の中から、短い変動パターンが選択され易い変動パターン群を参照して特別図柄変動の変動パターンを決定可能に構成すると良い。このように構成することで、特図高確期間中では遊技者に不利な遊技状態となる第２確変状態が長時間継続した場合に、遊技者に不利な遊技が過剰に実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【７４２９】

また、上述した第２実施形態では、第２確変状態中における出玉の増減（上下幅）に波を作るために、成立している条件に応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成しているが、同一の目的を達成するために他の構成を用いても良く、例えば、成立している条件に応じて、普通図柄変動の変動パターンを変更するように構成しても良いし、小当たり遊技の遊技内容を変更するように構成しても良い。

【７４３０】

さらに、上述した第２実施形態に用いられた技術思想、即ち、特定遊技期間中（第２確変状態中）における特定遊技（小当たり遊技）の実行頻度を可変させる技術思想を別の用途に用いても良く、例えば、特定遊技期間中（複数の特別図柄変動期間を用いた連続演出期間中）における特定遊技（特定演出）の実行頻度を可変させるように構成しても良い。

【７４３１】

また、上述した第５実施形態では、特別図柄抽選が実行された場合には、特別図柄抽選の結果に関わらず背景モードが選択される処理を実行するように構成しているが、これに限るものでは無い。例えば、前回の大当たり種別によって、背景モードを選択する処理であるリミット残回数示唆態様決定処理（図７３３のＳ５２５１参照）を実行しない期間を設定する構成としても良い。この場合、特別図柄抽選の結果または確変リミット残回数および時短リミット残回数の重複期間に関わらず「通常背景」が設定される。このように構成することで、例えば、大当たり当選時に重複期間が「ＳＰ」であっても背景モードが「天国背景」または「ラッキー背景」に変化せず、「通常背景」のままであることから少なくとも「ＳＰ」ではないと予測して遊技を継続した遊技者に対して、両リミットに同時に到達したことに基づき第２特別図柄が主変動する特殊な低確非時短状態が設定された場合に、遊技者が予測していなかった嬉しい状況となることで遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【７４３２】

なお、リミット残回数示唆態様決定処理（図７３３のＳ５２５１参照）を実行しない期間を設定する条件は前回の大当たり種別に限るものでは無く、枠ボタン２２の操作によっ

て「背景モード変化ありのモード」か「背景モード変化なしのモード」のいずれかを遊技者に選択させる演出を大当たり遊技中に実行する構成としても良い。このように構成することで、背景モード等の遊技情報から特別図柄抽選の結果や設定される遊技状態を予測することを楽しみたい遊技者と遊技情報から予測せずに遊技結果（例えば、特別図柄抽選の結果や第１確変状態の継続期間）が報知される最後まで遊技を楽しみたい遊技者のどちらの遊技者も所望する遊技を楽しむことができる。

【７４３３】

また、前回の大当たり遊技終了からの特別図柄抽選の実行回数が所定回数（例えば、１００回）に達したことに基づいてリミット残回数示唆態様決定処理（図７３３のＳ５２５１参照）を実行しない期間を設定しても良いし、小当たりに当選した回数が所定回数に達したことに基づいてリミット残回数示唆態様決定処理（図７３３のＳ５２５１参照）を実行しない期間を設定しても良い。

【７４３４】

図７３９から図７５０を参照して上述した第７実施形態、や上述した第８実施形態、第９実施形態では、確変リミット処理を実行する機能と、時短リミット処理を実行する機能と、を有したパチンコ機１０を例示して、各実施形態における特徴的な技術思想について説明をしたが、上述した各実施形態における特徴的な技術思想を有するパチンコ機１０として、確変リミット処理を実行する機能を有さないパチンコ機１０を用いても良い。

【７４３５】

例えば、大当たり当選時において設定される大当たり種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別（有利大当たり種別）と、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態を設定可能な大当たり種別（不利大当たり種別）と、を規定し、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定された場合には、次の大当たり当選まで特別図柄の高確率状態が継続し、その特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設けないように構成し、大当たり当選時に設定される大当たり種別に基づいて特別図柄の低確率状態が設定されるように構成すると良い。

【７４３６】

より具体的には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合の大当たり確率を１／２００と規定し、特別図柄の高確率状態が設定されている場合の大当たり確率を１／１９９と規定する。即ち、特別図柄の確率状態が切り替わることにより生じる大当たり確率の差を遊技者が体感し難い程度に構成し、第１確変状態が設定されている状態で、時短リミットに到達した場合に、第２確変状態へと移行させることで、上述した第７実施形態のように、特別図柄変動の変動パターンとして、第１確率状態が設定されている場合よりも短い変動時間が決定され易いように構成する。

【７４３７】

このように構成することで、特別図柄の高確率状態が連続して設定される特図高確期間中において、連続して第１確変状態が所定回数設定された場合に（時短リミットに到達した場合に）、特別図柄変動の変動時間として長い変動時間が設定されやすい第２確変状態を強制的に設定することができる。よって、特図高確期間中において単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数が過剰に増加してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【７４３８】

さらに、上述した例において、大当たり種別に関わらず、大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、時短リミットに到達したことにより、第２確変状態が設定されている状態で再度大当たり当選した場合には、第１確変状態が設定されると共に、新たに時短リミット回数がセットされることになる。よって、特図高確期間中において実行される特別図柄変動時間を、特図高確期間中に実行された大当たり遊技回数に基づいて規定することが可能となることから、特図高確期間中における遊技が、遊技者に過剰に有利な遊技になったり、過剰に不利な遊技になったりすることを抑制することができる。

【７４３９】
また、図７３９から図７５０を参照して上述した第７実施形態、や上述した第８実施形態、第９実施形態では、時短リミット処理を実行する機能を用いた特徴的な技術思想を有するパチンコ機１０について説明をしたが、各実施形態における特徴的な技術思想を別の用途に用いても良く、例えば、上述した第７実施形態のように、複数の更新情報（時短リミット回数）を重複して更新可能に構成し、その何れか一方の更新情報が特定情報（時短リミットの残数が０であることを示す情報）へと更新された場合に、特定の遊技（普通図柄の低確率状態が設定される遊技）が実行される技術思想を、パチンコ機１０にて実行される演出の態様を決定する技術に用いても良く、例えば、特定の演出期間のうち、第１特定タイミングが到来するまでの残期間を示す第１更新情報（例えば、カウントダウン演出の残時間を示す情報）と、特定の演出期間のうち、第２特定タイミングが到来するまでの残期間を示す第２更新情報（例えば、タイマ予告演出の残時間を示す情報）と、を更新可能に構成し、何れか一方の更新情報が特定情報（例えば、残時間が０であることを示す情報）へと更新された場合に特定の遊技（特定タイミングにて実行される特定演出（カットイン予告等））を実行可能に構成しても良い。

【７４４０】
また、上述した演出を、複数の特別図柄抽選が実行される期間を跨いだ期間を演出期間として構成した連続演出として実行する場合には、その演出期間中に実行される特別図柄抽選の残回数を計測する手段（連続演出の演出結果が表示される特別図柄抽選が実行されるまでの特別図柄抽選の残回数を計測する手段）を設け、その手段により計測された残回数に基づいて、各更新情報の更新内容を異ならせるように構成しても良く、例えば、残回数が存在する時点（連続演出の演出結果が実行される特別図柄抽選が実行されていない状態）である場合には、上述した第１更新情報や第２更新情報の更新結果を遊技者に報知しない（分かり難く報知する）演出を実行し、残回数が存在しない時点（連続演出の演出結果が実行される特別図柄抽選が実行される状態）である場合には、上述した第１更新情報や第２更新情報の更新結果を遊技者に報知する演出を実行するように構成しても良い。

【７４４１】
さらに、図７３９から図７５０を参照して上述した第７実施形態、や上述した第８実施形態、第９実施形態では、（何れかの）時短リミットに到達した場合、或いは、時短状態が設定されている場合に特別図柄変動が所定回数（１００回）実行された（時短終了条件が成立した）場合に、時短状態を終了させる構成を用いているが、時短終了条件として、別の時短終了条件を設けても良く、例えば、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選にて小当たり当選する確率を、１／２０に設定し、時短状態中に実行された小当たり遊技の回数が所定回数（例えば、５回）に到達すると時短終了条件が成立するように構成すると良い。さらに、小当たり遊技内容と、大当たり当選した場合に実行される少なくとも一部の大当たり遊技内容と、が同様の遊技内容（例えば、同一の可変入賞装置を２回開放動作させる遊技内容）となるように構成する。さらに、同様の遊技内容が実行される当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技の一部）が実行される場合に、同位置の演出態様が設定された当たり遊技演出を実行可能に構成する。

【７４４２】
このように構成することで、時短状態中の遊技者に対して、上述した当たり遊技演出が実行された場合に、大当たり遊技が実行されたのか小当たり遊技が実行されたのかを分かり難くさせながら、いずれかの当たり遊技が実行されたことを報知することができる。よって、今回実行された当たり遊技によって、時短リミット回数の残数（大当たり回数）が更新されたのか、時短終了条件を成立させるための要素（小当たり回数）が更新されたのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、どのタイミングで時短状態が終了するのかを予測させ難くすることができ、後の遊技の進行内容ついて遊技者に継続して興味を持たせることができる。

【７４４３】
また、時短終了条件を成立させるための要素については、一度大当たり当選するとリセ

ットされるため（大当たり遊技終了後に設定された時短状態に対して、新たな時短終了条件がセットされるため）、小当たり遊技と大当たり遊技との実行順序によっては、遊技者の予想以上に時短状態を長く実行させることが可能となる。

【７４４４】

この場合、上述した第７実施形態の演出例のように、一方で時短リミットに到達するまでの期間を示唆するゲージ表示を実行し、他方で今回設定されている時短状態が終了するまでの期間（時短終了条件が成立するまでの残回数（残小当たり回数、残特別図柄変動回数等））を示唆するゲージ表示を実行するように構成しても良いし、上述した第８実施形態の演出例のように、今回設定されている時短状態が終了するまでの期間のみを示唆するゲージ表示を行い、大当たり当選した場合に、そのゲージ表示を初期状態へとリセットする演出を実行するように構成しても良い。

【７４４５】

上述した第１実施形態では、大当たり遊技中に第１遊技情報表示領域Ｄｍ４（図５８８参照）において、第１確変期間が設定され得る期間で遊技者が獲得し得る出球数と獲得済みの出球数を報知し、第１確変状態中に第１遊技情報表示領域Ｄｍ４（図５９０）において第１確変状態が設定され得る期間で遊技者が獲得し得る１０Ｒ大当たり数と獲得済みの１０Ｒ大当たり数が報知される構成としたが、これに限るものでは無い。例えば、時短リミットに到達した大当たり当選に基づく大当たり遊技中（実施例では、１０Ｒ大当たり１０連チャン目の大当たり遊技中）に、第１確変状態が設定されてから時短リミットに到達するまでに遊技者が獲得した出球数が第１遊技情報表示領域Ｄｍ４において表示されていた遊技者が獲得し得る出球数（実施例では１２５００球）に到達したことに基づいて、遊技者を祝福する演出態様を表示しても良い。或いは、１０連チャン目の最終ラウンド（実施例では、１０ラウンド目）において、遊技者を祝福する演出態様を表示しても良い。このように構成することで、遊技者に達成感を与えることができる。

【７４４６】

或いは、１０連チャン目の最終ラウンドにおいて遊技者が第１確変状態が設定されてから時短リミット到達までに獲得した出球数が、第１遊技情報表示領域Ｄｍ４に表示されている遊技者が獲得し得る出球数よりも多い場合には、大当たり遊技のエンディング期間に特殊な演出態様（例えば、プレミア画像）を表示する構成としても良い。このように構成することで、遊技者に対してより多くの出球を獲得しようと意欲的に遊技させることができる。

【７４４７】

また、例えば、第１確変状態において時短リミットに到達した後、第２確変状態において第１確変大当たりに当選した場合、即ち、確変リミットに到達するまでに２度目の第１確変状態が設定された場合には、前回の第１確変状態が設定された期間で獲得した出球数と今回の第１確変状態が設定された期間に獲得した出球数の合計が所定球数（例えば、２００００球）に到達した場合に、「超ＲＵＳＨモード」（図５９０）の背景を特殊な背景に変化させる構成としても良い。

【７４４８】

或いは、確変リミット回数がセットされてから確変リミットに到達するまでの間に遊技者が獲得した出球数と１０Ｒ大当たり遊技の実行回数に応じて確変リミットに到達した大当たり遊技におけるエンディング期間に表示される表示態様を可変する構成としても良い。例えば、確変リミット到達までに１０回分の１０Ｒ大当たり遊技が実行され獲得した出球数が１２５００球である場合には、「終了」というコメントが表示されるが、確変リミット到達までに２０回分の１０Ｒ大当たり遊技が実行され獲得した出球数が２５０００球である場合には、「お見事！」というコメントが表示される構成としても良い。

【７４４９】

さらに、確変リミット到達までに２０回分の１０Ｒ大当たり遊技が実行され、獲得した出球数が２５０００球より多い場合（例えば、２７０００球）、即ち、２０回分の１０Ｒ大当たり遊技が実行された場合に遊技者が獲得し得る出球数よりも遊技者が獲得した出球

数が多い場合には、「天晴れ！」というコメントが表示される構成としても良い。
【７４５０】
このように構成することで、１度の有利期間（特別図柄の高確率状態が設定されてから特別図柄の低確率状態が設定されるまでの期間）に複数回第１確変大当たりに当選した遊技者に対して極めて低い確率で選択される大当たり種別に複数回当選したことによる達成感を与えることができると共に、優越感を感じさせることができる。
【７４５１】
なお、「超ＲＵＳＨモード」（図５９０）に移行してから５回目の１０Ｒ大当たり遊技中の５ラウンド目に「折り返しだよ！」というコメントを表示させる演出を実行する構成としても良い。つまり、「超ＲＵＳＨモード」（図５９０）は、１０回分の１０Ｒ大当たり遊技が実行され得る期間であり、５回目の大当たり遊技中の５ラウンド目はちょうど中間地点となるため、「折り返しだよ！」というコメントを表示することにより、遊技者に「超ＲＵＳＨモード」（図５９０）の中間地点であることを報知する。
【７４５２】
このように構成することにより、遊技者に対して、「超ＲＵＳＨモード」（図５９０）が半分終了したことを認識させ、「超ＲＵＳＨモード」（図５９０）に移行してから「折り返しだよ！」というコメントが表示されるまでの経過時間から、「超ＲＵＳＨモード」（図５９０）が終了するまでのおおよその所要時間を遊技者が予測し易くなる。
【７４５３】
なお、確変リミット残回数が５回の場合に、３５回目の１０Ｒ大当たり遊技に当選した場合には、「ＲＵＳＨモード」（図５９７）の背景を可変する（例えば、金色の背景）構成としても良い。確変リミット残回数が５回の場合に、３５回目の１０Ｒ大当たり遊技に当選するためには、初当たり（低確非時短状態での大当たり当選）で第１確変大当たりに当選し、その第１確変状態において時短リミットに到達したことに基づき第２確変状態が設定され、次回の大当たりで第１確変大当たりに当選し、再度第１確変状態が設定され、その第１確変状態で時短リミットに到達したことに基づいて、第２確変状態が設定され、次回の大当たりで第１確変大当たりに当選しなければならない。つまり、初当たりから３５回目までの大当たり全てが第１確変大当たり（２Ｒ大当たり、１０Ｒ大当たり含む）に、確変リミット残回数が５回の場合に、３５回目の１０Ｒ大当たり当選を成立させることができる。
【７４５４】
このように、単に第１確変状態において確変リミット残回数が５回の場合に１０Ｒ大当たりに当選した場合の「ＲＵＳＨモード」（図５９７）の表示態様よりも、確変リミット残回数が５回の場合に、３５回目の１０Ｒ大当たり遊技に当選した場合の「ＲＵＳＨモード」（図５９７）の背景を特殊な表示態様で表示することにより、遊技者に対して極めて困難な条件を達成したという達成感を与えることができる。
【７４５５】
なお、第１確変状態中において１の第２特別図柄抽選の結果、１０Ｒ大当たりに当選し、その１０Ｒ大当たり遊技の終了後に最初に実行された第２特別図柄抽選の結果が１０Ｒ大当たり当選であった場合、つまり、２回続けて第２特別図柄抽選の結果が１０Ｒ大当たりであった場合に、２回目の１０Ｒ大当たり遊技の１ラウンド目で特別演出を実行する構成としても良い。
【７４５６】
以上、説明をした各実施形態に用いたパチンコ機１０の構成として、以下の構成を用いても良い。
【７４５７】
＜普通図柄の高確率状態に関する構成について＞
上述した各実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、その大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態を設定可能に構成していたが、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の設定契機

を設けても良く、例えば、大当たり当選することなく特別図柄変動の実行回数が所定回数（例えば、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選する確率の分母の値の２倍）に到達した場合に、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成しても良い。

【７４５８】

このように構成することで、大当たり当選しない特別図柄抽選（変動）が繰り返し実行される状況、即ち、遊技者の遊技意欲が低下し易い状況が発生した場合に、遊技者に有利な特典（普通図柄の高確率状態）を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【７４５９】

また、上述した設定契機を成立させるための要素である特別図柄変動の実行回数を、遊技状況に応じて可変可能に構成しても良く、例えば、設定されている遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を異ならせるように構成しても良い。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合と、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態の種別に応じて設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される期待度を、設定されている遊技状態に応じて異ならせることができる。

【７４６０】

なお、この場合、特別図柄の高確率状態が設定されている第２確変状態のほうが、特別図柄の低確率状態が設定されている通常状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選し易いため（特別図柄抽選の大当たり確率が高いため）、第２確変状態が設定されている場合のほうが、通常状態が設定されている場合よりも、少ない特別図柄変動の実行回数で普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成すると良い。このように構成することで、何れの遊技状態が設定されている状態であっても、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機の成立のし易さを同程度にすることが可能となる。

【７４６１】

一方、第２確変状態が設定されている場合よりも、通常状態が設定されている場合のほうが、少ない特別図柄変動の実行回数で普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成しても良い。つまり、特別図柄の確率状態においても遊技者に不利な低確率状態が設定されている通常状態（遊技者に最も不利な遊技状態）において、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し易くすることができるため、遊技者に過剰に不利な遊技を実行され難くすることができる。また、特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する設定契機に基づいて普通図柄の高確率状態が設定され易くなるため、大当たり当選すること無く普通図柄の高確率状態が設定されるという意外性のある遊技を遊技者に提供し易くすることができる。

【７４６２】

さらに、設定されている遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を異ならせるように構成した場合において、設定されている遊技状態の一部において、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し得ない（し難い）遊技状態を設けても良く、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）として複数の種別（例えば、通常ＡＡ、通常ＡＢ）を設定可能に構成し、通常ＡＡの遊技状態が設定されている場合よりも、通常ＡＢの遊技状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し易くなるように構成しても良い。

【７４６３】

このように構成することで、通常状態が設定されている遊技機で遊技を行っている遊技者に対して、どのタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されるか？或いは、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し得る遊技状態であるか？を、予測させながら遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制す

ることができる。なお、この場合、現在設定されている遊技状態（種別毎の遊技状態）が、普通図柄の高確率状態の設定契機が成立し易い遊技状態であるか否かを遊技者に予測させることが可能な演出を実行可能に構成すると良い。

【７４６４】

さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典（大当たり遊技内容や、大当たり遊技終了に設定される遊技状態）が遊技者に有利となり易い遊技仕様を有する遊技機においては、普通図柄の高確率状態が設定される設定契機が成立するまでの残期間（残特別図柄変動回数）を示す情報と、特別図柄抽選の抽選結果を示すための情報（又は、特別図柄抽選の抽選結果を事前に判別した事前判別結果（先読み結果）を示すための情報）と、に基づいて演出態様を異ならせた演出を実行可能に構成すると良い。

【７４６５】

例えば、特別図柄抽選で大当たりに当選している場合のほうが、当選していない場合よりも実行され易い演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を決定する際に、普通図柄の高確率状態が設定される設定契機が成立するまでの残期間（残特別図柄変動回数）を参照し、残特別図柄変動回数が少ない場合、即ち、普通図柄の高確率状態が間もなく設定される第１状況と、残特別図柄変動回数が多く場合、即ち、普通図柄の高確率状態が暫く設定されることが無い第２状況と、で異なる演出態様が決定されるように構成し、第１状況のほうが、第２状況よりも、遊技者に有利な状況であることを報知可能な演出態様でリーチ演出が実行され易くなるようにリーチ演出の演出態様を決定すると良い。

【７４６６】

このように構成することで、大当たり当選を示唆するためのリーチ演出が実行されるタイミングと、普通図柄の高確率状態が設定されるタイミングと、によって異なる演出態様のリーチ演出を実行することが可能となるため、様々な演出態様でリーチ演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。加えて、実行されるリーチ演出の演出態様に基づいて、リーチ演出が実行されたタイミングの有利度合い（普通図柄の高確率状態が設定される直前であるか否か）を遊技者に把握させることが可能となるため、実行中のリーチ演出の演出結果が外れ（特別図柄抽選の結果が外れであることを示す演出結果）となることを遊技者に期待させるという斬新な演出を提供することができる。

【７４６７】

また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、大当たり当選すること無く特別図柄抽選が１００回実行された場合に、普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している場合であって、普通図柄の低確率状態中に大当たり当選した場合よりも、普通図柄の高確率状態中に大当たり当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成した遊技機において、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として、別図柄抽選で大当たりに当選している場合のほうが、当選していない場合よりも実行され易い特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能に構成し、且つ、特定演出の演出態様として、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される大当たりに当選していることを示唆する第１演出態様と、単に大当たり当選を示唆する第２演出態様と、を決定可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されるまでの特別図柄変動の残回数に関わらず、第１演出態様の特定演出が実行される頻度を固定し、第２演出態様の特定演出が実行される頻度を、普通図柄の高確率状態が設定されるまでの特別図柄変動の残回数が少なくなるほど低くするように構成しても良い。

【７４６８】

このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される特別図柄変動回数に近付くほど、特定演出が実行された場合における第１演出態様の選択割合を高くすることができるため、普通図柄の高確率状態が設定される特別図柄変動回数に近い状態（例えば、前回の大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数が９０回～９９回の間）において特定演出が実行された場合であっても、遊技者を落胆させること無く、特定演出の演出結果に

興味を持たせることができる。
【７４６９】
また、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を決定するための回数抽選手段を設け、その回数抽選手段の抽選結果に基づいて設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を決定しても良い。この場合、例えば、回数抽選手段により決定され得る実行回数の範囲として、最も設定契機が成立し易い実行回数として、特別図柄変動の実行回数が「０」を決定可能に構成すると良い。
【７４７０】
このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別が設定された場合であっても、実質、普通図柄の高確率状態が設定された場合と同一の遊技状態を設定することが可能となる。
【７４７１】
つまり、同一の遊技状態が設定されている状態で、同一の大当たり種別（普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別）が設定された場合においても、回数抽選手段の抽選結果に基づいて、大当たり遊技終了後（１回目の特別図柄変動が実行されるまで）に設定される遊技状態（普通図柄の確率状態）を異ならせることができる。
【７４７２】
よって、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測させ難くすることができると共に、意外性のある遊技を遊技者に提供することができる。
【７４７３】
また、上述した回数抽選手段が実行されるタイミングは適宜設定すれば良く、例えば、大当たり遊技が終了するタイミングでも良いし、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行可能に構成しても良い。この場合、回数抽選手段の抽選結果として決定された特別図柄変動の実行回数を既に経過している場合には、回数抽選手段による抽選が実行された直後に普通図柄の高確率状態が設定されるように構成すれば良い。
【７４７４】
このように、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行可能に構成することにより、大当たり当選すること無く特別図柄変動が複数回実行している期間内で、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機の内容（設定契機が成立する特別図柄変動回数）を異ならせることが可能となる。よって、どのタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されるかを遊技者に予測させ難くすることができる。なお、この場合、大当たり遊技が終了してから次の大当たりに当選するまでの間における回数抽選手段による回数抽選の実行回数に基づいて、抽選によって決定される特別図柄変動の実行回数の範囲を異ならせると良く、具体的には、回数抽選の実行回数が増加するほど、普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり間で実行された特別図柄変動回数が増加するほど、普通図柄の高確率状態を設定し易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうこうと抑制することができる。
【７４７５】
加えて、上述した回数抽選手段では、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立する特別図柄変動回数を決定するための抽選が実行されるものであったが、これに限ること無く、例えば、回数抽選手段が実行されてから、普通図柄の高確率状態が設定されるまでに要する特別図柄変動回数を決定するように回数抽選手段の内容を構成しても良い。
【７４７６】
さらに、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行する構成、即ち、特別図柄変動の実行に基づいて所定の抽選条件が成立した場合に回数抽選手段を実行可能に構成した遊技機において、上述した回数抽選手段に代えて、普図高確抽選手段を設け、この普図高確抽選手段に当選した場合に、普通図柄の高確率状態を設定するよ

うに構成しても良い。
【７４７７】
なお、普通図柄の高確率状態の設定契機としてさらに別の設定契機を設けても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の特定の抽選結果（例えば、小当たり当選）となった回数を計測する計測手段を設け、その計測手段の計測結果が所定の計測結果である場合に、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立するように構成しても良いし、前回の大当たり遊技が終了してからの遊技結果（出玉の増減）が所定範囲を超えた場合（例えば、出玉の減少度合いが著しく激しい場合）に普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立するように構成しても良い。
【７４７８】
さらに、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機の成立度合い（成立のし易さ）を、過去の遊技結果に応じて異ならせても良く、例えば、過去の当選した大当たりが、遊技者に不利な大当たりに偏っている場合、即ち、遊技者に不利となる遊技が所定期間継続している場合において、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立し易くなるように構成しても良いし、遊技者に有利となる遊技が所定期間継続している場合において、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立し難くなるように構成しても良い。このように構成することで、長時間遊技を行っている遊技者に対して、過剰に不利な遊技、或いは、過剰に有利な遊技が継続して実行されてしまうことを抑制することができる。
【７４７９】
上述した各実施形態においては、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において時短終了条件が成立した場合に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定するように構成している。そして、時短終了条件として、特別図柄変動回数が所定回数（例えば、１００回）実行された（される）場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。
【７４８０】
なお、時短終了条件の内容はこれに限ること無く、例えば、特別図柄の種別に応じて異なる時短終了条件を設定しても良く、具体的には、第１特別図柄の変動回数が第１回数実行された場合や、第２特別図柄の変動回数が第２回数実行された場合や、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数との合算回数が第３回数実行された場合等で時短終了条件が成立するように構成しても良い。
【７４８１】
また、特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する時短終了条件を設定する場合には、その時短終了条件が成立する特別図柄変動回数として、様々な回数を設定可能に構成しても良く、上述した各実施形態に示した通り、特別図柄変動回数が１００回に到達した場合以外に、特別図柄変動回数が１００回よりも多い回数（例えば、２００回）実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しても良いし、１００回よりも少ない回数（例えば、５０回）実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。さらに、時短状態を設定させるために成立した設定契機（大当たり種別や特別図柄変動回数等）に応じて、時短終了条件の内容を異ならせても良く、１の設定契機が成立した場合よりも、他の設定契機が成立した場合のほうが、時短終了条件が成立し易くなるように、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数を少なくするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態が設定された場合において、どのタイミングで時短状態が終了するのかを遊技者に分かり難くすることができると共に、どの設定契機が成立したことに基づいて時短状態が設定されたのかについて遊技者に興味を持たせることができる。
【７４８２】
加えて、時短終了条件を成立させる要素として特別図柄変動の実行回数以外の要素を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たり）となった回数が所定回数に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。
【７４８３】
また、時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングとして

は、対応する特別図柄変動（抽選）の開始タイミングでも良いし、対応する特別図柄変動の停止タイミングでも良いし、対応する特別図柄変動の次の特別図柄抽選が実行されるまでの特定タイミングでも良い。さらに、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の開始タイミングや、終了タイミングで時短状態を終了させても良いし、普通図柄変動の開始タイミングや停止タイミング、普図当たり遊技の開始タイミングや終了タイミングで時短状態を終了させても良い。

【７４８４】

この場合、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、同一のタイミングで時短状態を終了させるように構成しても良いし、成立した時短終了条件の種別に応じて異なるタイミングで時短状態を終了させるように構成しても良く、例えば、特別図柄変動の実行回数に基づいて時短終了条件が成立した場合には、特別図柄変動に関わる所定タイミングで時短状態を終了させ、特別図柄抽選の結果に基づいて時短終了条件が成立した場合（小当たり当選等）には、その抽選結果に基づいて実行される当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）に関わる所定タイミングで時短状態を終了させるように構成すると良い。このように構成することで、成立した時短終了条件の種別に応じて、時短状態を終了させるタイミングを異ならせることができるため、時短状態がいつまで継続するのかをより分かり難くすることができる。

【７４８５】

上述した各実施形態では、遊技状態として、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合において、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能な遊技性（頻繁に発生する小当たり遊技によって出玉を増加させることが可能な遊技性）で遊技が実行されるように構成しているが、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能な遊技性として、異なる遊技性を用いることにより、他の遊技状態が設定されている状態であっても、出玉を増加させることが可能となるように構成しても良い。

【７４８６】

例えば、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に球が入球し易くなる入球口（例えば、右第１入球口６４ｂ２）に球が入球した場合に払い出される賞球数として多くの賞球数を設定することにより、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能となるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄の当たり当選を目指す遊技と、を遊技者に重複して実行させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

【７４８７】

さらに、普通図柄の高確率状態が設定される第１遊技状態（時短状態）と、第２遊技状態（確変状態）とで、単位時間当たりにおける出玉数を異ならせるために普通図柄変動時間の長さを異ならせたり、普図当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の遊技期間のうち、実際に球を右第１入球口６４ｂ２へと入球させることが可能な期間の長さを異ならせたりすることができるように構成しても良く、第１遊技状態のほうが、第２遊技状態よりも、単位時間当たりにおいて多くの出玉を獲得可能に構成しても良い。

【７４８８】

なお、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で、大当たり当選すること無く出玉を増加させることが可能な性能を有した遊技機に対して、普通図柄の高確率状態を設定させるための設定契機として上述した設定契機（特別図柄変動回数に基づいて成立する設定契機）を設けると良い。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態において大当たり当選すること無く長時間の間、特別図柄変動（抽選）を実行している遊技者に対して、普通図柄の高確率状態を設定し、出玉を増加させる遊技（救済遊技）を実行させることが可能となる。よって、遊技者に対して過剰に不利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

【７４８９】

上述した通り、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において大当たり当選すること無く実行される遊技によって出玉を増加させることが可能な構成としては、例えば、時短状態中に継続して発射される球数に対して、払い出される賞球数が同等或いは、若干（発射された球数の１倍～１．２倍程度の範囲）多くなるように構成すれば良い。このように構成することで、時短状態中の遊技が長くなり易い遊技仕様（例えば、特別図柄の大当たり確率が低い遊技仕様や、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして比較的長い変動時間が設定される遊技仕様）の遊技機であっても、長時間継続する時短状態中の遊技に対して遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【７４９０】

以上、普通図柄の高確率状態に関する構成について説明をしたが、同様の内容を特別図柄の高確率状態に関する構成として適用しても良い。この場合、上述した内容の普通図柄に対応する要素を、特別図柄へと変更した内容の構成を適用すれば良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に対しても、どのタイミングで設定されるかを遊技者に分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが出来る。さらに、普通図柄、特別図柄の何れに対しても、上述した内容の構成を用いても良い。

【７４９１】

＜特別図柄の高確率状態に関する構成について＞

上述した各実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合が予め規定されている構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別が設定されている状態（特別図柄の高確率状態を設定するための権利を獲得している状態）において、大当たり遊技中に球を特定領域へと通過させることにより、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定するように構成し、第１特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技と、第２特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技とで、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させることが可能な有利大当たり遊技と、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させ難い不利大当たり遊技と、の実行割合を異ならせるように構成しても良い。

【７４９２】

このように構成することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合を予め規定している場合であっても、実際に特別図柄の高確率状態が設定される割合を、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で異ならせることが可能となる。

【７４９３】

なお、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別とで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合を異ならせて予め規定するように構成しても良い。この場合、さらに、大当たり当選した時点における遊技状態（当選時遊技状態）におうじて、同一の特別図柄種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合を異ならせるように予め規定するように構成しても良い。

【７４９４】

また、所定の設定抽選を実行可能に構成し、その設定抽選の結果に基づいて、各特別図柄の大当たり種別に対して大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるか否かを決定する情報を付与するように構成しても良い。つまり、予め定められている大当たり種別に対して、当該大当たり種別が設定された場合において設定される遊技状態の種別を、遊技状況に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状況としては、

例えば、所定期間内における大当たり当選状況や、大当たり遊技間に実行された特別図柄変動回数や、遊技者が獲得している出玉量等があり、遊技状況の判別結果が、遊技者に不利な判別結果である場合のほうが、遊技者に有利な判別結果である場合よりも、特別図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して過剰に不利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

【７４９５】

また、同様に、特別図柄の高確率状態が設定されている状態において大当たり当選した場合に、その大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合に対しても、上述した内容を適用して構成しても良い。

【７４９６】

上述した各実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されている状態における特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合が予め規定されている構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別が設定されている状態（特別図柄の高確率状態を設定するための権利を獲得している状態）において、大当たり遊技中に球が特定領域を通過しなかったことにより、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態を設定するように構成し、第１特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技と、第２特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技とで、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させることが可能な有利大当たり遊技と、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させ難い不利大当たり遊技と、の実行割合を異ならせるように構成しても良い。

【７４９７】

このように構成することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合を予め規定している場合であっても、実際に特別図柄の低確率状態が設定される割合を、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で異ならせることが可能となる。

【７４９８】

なお、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別とで、特別図柄の高確率状態中に当選した大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合を異ならせて予め規定するように構成しても良い。この場合、さらに、大当たり当選した時点における遊技状態（当選時遊技状態）に応じて、同一の特別図柄種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合を異ならせるように予め規定するように構成しても良い。

【７４９９】

また、所定の設定抽選を実行可能に構成し、その設定抽選の結果に基づいて、各特別図柄の大当たり種別に対して大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるか否かを決定する情報を付与するように構成しても良い。つまり、予め定められている大当たり種別に対して、当該大当たり種別が設定された場合において設定される遊技状態の種別を、遊技状況に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状況としては、例えば、所定期間内における大当たり当選状況や、大当たり遊技間に実行された特別図柄変動回数や、遊技者が獲得している出玉量等があり、遊技状況の判別結果が、遊技者に有利な判別結果である場合のほうが、遊技者に不利な判別結果である場合よりも、特別図柄の低確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して過剰に有利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

【７５００】

さらに、上述した各実施形態では、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選の大当たり当選に基づく終了条件を設定可能に構成しており、特別図柄の高確率状態が設定された場合において、次の大当たりに当選するまで特別図柄の高

確率状態が継続するように構成していたが、これ以外の終了条件を設けても良く、上述した各実施形態における普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として用いた構成を、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として用いても良い。

【７５０１】

具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動回数が特定回数（例えば、１５０回）に到達した場合に終了条件が成立するように構成しても良い。これにより、大当たり当選する確率が高い特別図柄の高確率状態を、大当たり当選することなく終了させることが可能となるため、特別図柄の高確率状態が設定されている遊技状態を遊技している遊技者に対して、終了条件が成立するよりも前に大当たり当選させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【７５０２】

また、上述した終了条件と、時短終了条件と、を両方有するように遊技機を構成しても良く、この場合、終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数と、時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数と、が異なる実行回数となるように構成すると良い。このように構成することで、各終了条件が成立する毎に遊技状態を切り替えることが可能となるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

【７５０３】

さらに、終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、終了条件が成立するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

【７５０４】

また、終了条件として設定される特別図柄変動回数を異ならせることが可能に構成した遊技機に対して、特別図柄変動回数に関わる終了条件を設定可能に構成する場合には、終了条件として設定可能な特別図柄変動回数のうち、第１変動回数を、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数よりも少ない変動回数とし、第１変動回数とは異なる第２変動回数を、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数よりも多い変動回数とするように構成すると良い。このように構成することで、設定される終了条件に応じて、終了条件と時短終了条件とのうち、先に成立する条件を異ならせることができる。

【７５０５】

よって、例えば、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状況において、次に設定される遊技状態が第２確変状態）（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）となるか、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）となるかを、設定されている終了条件の内容に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、設定されている終了条件の内容に興味を持たせながら、次に設定される遊技状態を予測させる遊技を実行させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【７５０６】

なお、このように、終了条件や時短終了条件として異なる内容を設定可能に構成した遊技機においては、現在設定されている各条件の内容を示すための情報を、遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、各条件が成立し得るタイミングや、設定されている各条件の内容を、遊技者に予測させるための情報を遊技者に付与することができるため、実行される報知演出に対して興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【７５０７】

以上、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として、特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する終了条件について説明をしたが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための抽選（転落抽選）を、特別図柄の大当たり抽選（特別図柄抽選）とは別に実行可能に構成し、その転落抽選に当選した場合に終了条件が成立するように構成しても良い。この場合においても、転落抽選の当選確

率や、特別図柄抽選が１回実行される期間における転落抽選の実行回数を異ならせることが可能に構成することで特別図柄の高確率状態中における終了条件の成立のし易さを異ならせるように構成しても良い。これにより、特別図柄の高確率状態が設定されてから終了条件が成立するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

【７５０８】

＜高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）について＞

特別図柄の確率状態として高確率状態と低確率状態を、普通図柄の確率状態として高確率状態と低確率状態を、それぞれ設定可能であって、設定される確率状態に応じて異なる有利度合いの遊技状態を設定可能な遊技機において、遊技者に有利となる確率状態（例えば、高確率状態）が連続して設定される回数に上限を設定し、上限に到達した場合に遊技者に有利となる確率状態（例えば、高確率状態）を、その確率状態よりも不利な確率状態（例えば、低確率状態）を強制的に設定する機能（リミット機能）を設けることで、遊技者に有利な遊技状態が過剰に設定されてしまい、遊技者に対して過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【７５０９】

このようなリミット機能を有する遊技機において、成立するリミット設定条件に応じて、リミット機能の発動条件を異ならせるように構成しても良く、具体的には、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に基づいて、リミット機能が発動し易い第１発動条件と、その第１発動条件よりも発動し難い第２発動条件と、のうち、何れかの発動条件を選択し、設定するように構成しても良い。

【７５１０】

具体的には、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設定し、上限に到達した場合に特別図柄の低確率状態を強制的に設定する確変リミット機能を有する遊技機において、大当たり種別に応じて確変リミット機能が発動するまでの上限値を異ならせて設定可能に構成し、第１大当たり種別が設定された場合には上限が「５回」、第１大当たり種別とは異なる第２大当たり種別が設定された場合には上限が「３回」となるように発動条件を設定可能に構成すると良い。

【７５１１】

このように構成することで、発動条件として設定された値に応じて、遊技者に有利な遊技状態で遊技を継続して実行可能な有利遊技期間の長さを、設定される大当たり種別に基づいて異ならせることができる。

【７５１２】

なお、上述した例では、特別図柄の高確率状態に対するリミット機能（確変リミット機能）について説明をしたが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態に対するリミット機能（時短リミット機能）に対して上述した内容を適用しても良いし、各リミットに対して、上述下内容を複合させて適用しても良い。さらに、図柄種別の確率状態として、低確率状態のほうが高確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態となり得る遊技仕様の遊技機に対しては、低確率状態が連続して設定される回数に対して上限を設定し、上限に到達した場合に高確率状態を強制的に設定するリミット機能を設けても良い。

【７５１３】

加えて、上述した例では、遊技者に過剰に有利な遊技の実行を抑制することを目的として上述したリミット機能を用いているが、リミット機能を他の目的のために用いても良く、例えば、遊技者に不利な遊技状態（低確率状態）が連続して設定される回数に上限を設け、上限に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（高確率状態）を強制的に設定するリミット機能を設けても良い。このように構成することで、遊技者に過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【７５１４】

＜特定領域を球が通過したことに基づいて当たり遊技を実行可能な構成について＞

上述した各実施形態では、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり遊技を

実行可能に構成していた。遊技者に有利な大当たり遊技の実行契機として別の実行契機を設けても良く、例えば、球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと球が入球したことに基づいて動作条件が成立した場合に、第１状態と、その第１状態とは異なる第２状態とに可変可能な可変パターンで開放動作される可変手段と、その可変手段が第１状態へと可変された場合に、第２状態へと可変された場合よりも球が入球し易い第２入球手段と、その第２入球手段へと入球した球が通過可能な特定領域と、その特定領域へと球が通過したことに基づいて大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、を有する構成、即ち、球が特定領域を通過したことに基づいて大当たり遊技の実行契機が成立するように構成した遊技機（所謂、２種仕様）としても良い。このように構成することで、第２入球手段へと入球した球の挙動によって、大当たり遊技が実行されるか否かが決定されるため、遊技者に対して球の挙動を楽しませることができる。

【７５１５】

なお、このような２種仕様の遊技機において、上述した入球手段へと球が入球したことに基づいて動作条件が成立するように構成しても良いし、入球手段へと球が入球したことに基づいて動作抽選を実行し、その動作抽選に当選した場合に動作条件が成立するように構成しても良く、前者の場合は、入球手段へと球が入球したことにより必ず動作条件を成立させることができるため、遊技者に対して球の挙動に興味を持たせ易くすることができる。一方、後者の場合は、入球手段へと球が入球したとしても動作抽選で当選しない限り動作条件が成立しないため、入球手段への球の入球頻度を高めることができる。

【７５１６】

さらに、上述した２種仕様の遊技機において、第２入球手段へと入球した球の流路として、特定領域を通過可能な第１流路と、その第１流路よりも特定領域を通過困難な第２流路とを少なくとも含む複数の流路を設け、さらに、第２入球手段へと入球した球を複数の流路の何れかへと振分可能な振分手段を設け、その振分手段の振分状況に応じて第２入球手段に入球した球が特定領域を通過する割合を可変させるように構成しても良い。

【７５１７】

このように構成することで、振分手段の振分状況によって、大当たり遊技の実行契機の成立度合いを異ならせることができるため、第２入球手段へと入球した球がどのタイミングで振分手段へと到達するのかに興味を持たせることができる。

【７５１８】

上述した通り、振分手段の振分状況によって、大当たり遊技の実行契機の成立度合いを異ならせることが可能な構成を有する遊技機においては、振分手段の振分動作内容として、パチンコ機１０に電源が投入されてから常時一定の動作が実行されるように構成しても良いし、入球手段への球の入球、動作条件の成立、或いは、第２入球手段への球の入球の何れかに基づいて、常時一定の動作が実行されるように構成しても良い。

【７５１９】

さらに、振分手段の振分動作内容を成立条件に応じて異ならせても良く、例えば、動作抽選に当選した場合における当選種別に応じて、特定領域を球が通過し易い第１振分動作内容と、第１振分動作内容よりも特定領域を球が通過し難い第２振分動作内容とを少なくとも含む複数の振分動作内容のうち何れかの振分動作内容を決定し、振分手段を動作させるように構成しても良い。

【７５２０】

また、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、特定領域を球が通過した場合と、の何れにおいても大当たり遊技の実行契機が成立可能に構成された遊技機（所謂、１種２種混合仕様）において、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過することにより、実行中の大当たり遊技の実行期間を延長可能、換言すれば、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過することにより、実行中の大当たり遊技が途中で終了すること無く継続可能となるように構成しても良い。即ち、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過しなかった場合には、

実行中の大当たり遊技が延長されない（強制的に終了される）ように構成しても良い。
【７５２１】
このように構成することで、特別図柄抽選の結果と、特定領域に向けて流下する球の挙動との両方に対して遊技者に興味を持たせることができる。
【７５２２】
＜球の落下方向に変化を与えるための構成について＞
パチンコ機１０に構成される遊技盤１３に形成される遊技領域を流下する球の流下方向（落下方向）に変化を与えるための構成として、上述した各実施形態にて用いた釘部材、即ち、重力方向に逆らうことの無い範囲で球の流下方向に変化を与えることが可能な部材とは別に、重力方向とは異なる方向（例えば、上昇方向）に向けて球を移動させるための手段を設けても良く、例えば、電気的駆動源を用いたり、他の球の移動エネルギーを用いたりすることで、重力方向とは異なる方向（例えば、上昇方向）に向けて球を移動させる（例えば、上昇させる）ための移動手段を設けても良い。
【７５２３】
このように構成することで、遊技領域を流下する球の移動方向を、重力方向とは異なる方向も含めた様々な方向にすることができるため、球の挙動を注視する遊技者に対して意外性のある球の移動を提供することができる。また、遊技領域の最下流付近に到達した球、即ち、遊技者に特典が付与される入球口へと入球しなかった球を、遊技領域の上流側へと移動（上昇）させることが可能となるため、１の球の挙動に対して最後まで遊技者に期待を持たせることができる。
【７５２４】
さらに、例えば、球が通過可能なゲート部材を遊技領域に設け、そのゲート部材を球が通過した場合に所定の特典を付与可能に構成した遊技機において、そのゲート部材を通過した球が到達し得る領域に移動手段を設け、移動手段によってゲート部材よりも上方に球が排出されるように構成すると良い。このように構成することで、１の球によって複数の特典を遊技者に付与可能という斬新な遊技性を提供することが可能となる。
【７５２５】
また、上述した移動手段を、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）中に球が入球し易くなる領域（例えば、当たり遊技中に開放される入賞装置の内部領域）に設けても良い。このように構成することで、入賞装置の内部において球を上昇させることが可能となるため、例えば、大当たり遊技の特定ラウンド中に球を特定領域へと通過させることで遊技者に有利な特典を付与可能に構成された遊技機において、特定ラウンドよりも前のラウンドで入賞装置へと入賞した球を、移動手段によって上昇させることで、所定期間の間、滞留させ、滞留されている球が排出されるタイミングに応じて、特定ラウンド中に特定領域を通過可能に構成することが可能となる。
【７５２６】
このように、球を所定期間の間、特定の領域範囲内で滞留させるために移動手段を用いても良い。このように構成することで、特定の領域範囲内から球が排出されるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。
【７５２７】
＜入球口への球の入球に作用して、別の入球口を開放させる構成について＞
遊技球が入球可能な第１作動口と、その第１作動口へと遊技球が入球したことに作用して、第１作動口へと遊技球が入球し易くなる第１状態に作動する第１作動部材と、を設け、第１作動部材が、第１作動口へと所定数（例えば、２個）の遊技球が入球したことに作用して、第１状態よりも第１作動口へと遊技球が入球し難くなる第２状態へと作動するように構成する。
【７５２８】
そして、第１作動口へと入球した遊技球が特定領域に入球したことに作用して、第１作動口とは異なる第２作動口へと遊技球が入球可能な第３状態へと作動する第２作動部材を設ける。この第２作動部材は、第２作動口へと所定数（例えば、１個）の遊技球が入球し

た場合に第３状態よりも第２作動口へと遊技球が入球し難い第４状態へと作動するように構成する。

【７５２９】

このように構成することにより、第１作動口へと遊技球が入球したことに基づいて、第２作動部材が第３状態へと作動することにより第２作動口へと遊技球を入球させることが可能となり、その状態で第２作動口へと遊技球を１個入球させることにより第２作動部材が第４状態へと作動する。そして、第１作動部材が第１状態である第１作動口へと再度遊技球を入球させることにより、第２作動部材を再度第３状態へと再度作動させ、第２作動口へと遊技球を入球させることが可能となる。

【７５３０】

より具体的には、第１作動部材が第２状態である状態で第１作動口へと遊技球を入球させた場合に、最大で４個の球を作動口（第１作動口、第２作動口）へと入球させることが可能になる。さらに、第２作動口へと入球した遊技球が、第２特定領域へと入球したことに基づいて第１当否抽選（第１普通図柄の抽選）を実行し、第１当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／２）である場合に、第１可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第１普通電動役物を第１閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは、４個入賞）が成立するまで開放動作（第１可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させる。そして、第１可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な第３特定領域へと入球したことに基づいて、第２当否抽選（第２普通図柄抽選）を実行し、第２当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／１）である場合に、第２可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第２普通電動役物を第２閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは、４個入賞）が成立するまで開放動作（第２可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させる。そして、第２可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４特定領域へと入球したことに基づいて、第３当否抽選（第３普通図柄抽選）を実行し、第３当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／１）である場合に、第３可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第３普通電動役物を第３閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは１０個入賞）が成立するまで開放動作（第３可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させるように構成すると良い。

【７５３１】

この場合、第１作動口へと遊技球を入球（入賞）させたことに基づいて各作動口へと入賞させることが可能となる遊技球の最大入賞数を、第１作動口への最大入賞数「２」に、第１作動口への最大入賞数（２）に対して、第１作動口へと遊技球を入賞させる毎に、入賞可能となる第２作動口への最大入賞数（１）を乗じた値「２」を加算させた「４」と算出しても良いし、第１作動口へと遊技球を入球（入賞）させたことに基づいて実行される当たり遊技（複数の普通電動役物を用いた当たり遊技）が実行されるまでの期間において各作動口へと入賞させることが可能となる遊技球の数を最大入賞数、即ち、当たり遊技を１回実行させるまでに要する入賞数（第１作動口への入球数「１」に、第２作動口への入球数「１」を加算した「２」）として算出するように構成しても良いし、第１作動口への最大入賞数に、第１作動口への最大入賞数に対して、第１作動口へと遊技球を入賞させる毎に、入賞可能となる第２作動口への最大入賞数を除した値を加算させたものを最大入賞数としても良い。

【７５３２】

そして、最大入賞数が予め定められた制限数に到達した場合に当たり遊技を終了させるように構成し、切替条件が成立したことに基づいて、制限数に到達したか否かを判別する際に算出される最大入賞数の値を、上述した様々な算出式により算出された値（最大入賞数）の中から切り替えて参照するように構成しても良い。そして、切り替えられた値が制限数に到達していない場合は、切り替えた後の最大入賞数が制限数に到達するまで当たり遊技を延長可能に構成しても良い。

【７５３３】

つまり、算出後の値を異ならせることが可能な様々な算出式を用いて、第１作動口へと

遊技球が入賞した場合において一連の遊技の流れで複数の作動口へと入賞させることが可能な遊技球数が制限数となるように各作動口への最大入賞数を規定しておき、条件に応じて、最大入賞数を特定するための算出式を異ならせて特定し、特定した算出式に対応して規定された各作動口への最大入賞数に基づいて当たり遊技を実行するように構成しても良い。

【７５３４】

このように構成することで、特定された算出式によって、当たり遊技の内容（各作動口、各可変入球手段への合計入賞数）を異ならせることができる。

【７５３５】

また、上述した最大入賞数の値を条件に応じて異ならせるように構成しても良く、例えば、第１条件が成立した場合には、第１作動口への最大入賞数を「２」から「３」へと変更し、第１条件とは異なる第２条件が成立した場合には、第１作動口への最大入賞数を「２」から「１」へと変更するように構成しても良い。このように構成することで、成立する条件に応じて、第１作動口へと遊技球が入球したことを契機に実行される当たり遊技（各作動口、可変入球手段へと遊技球を入球させる遊技）の内容を異ならせることができるため、遊技者に有利な有利成立条件（当たり遊技中に付与される賞球数の合計が多くなる設定がされる成立条件）が成立すること、及び有利成立条件が成立している状態で当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【７５３６】

＜複数段階の設定値を設定可能な遊技機について＞

大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。

【７５３７】

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終

了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

【７５３８】

また、複数段階の設定値が設けられているパチンコ機において、設定された設定値を変更することにより、特別図柄抽選によって当たり当選（大当たり当選、小当たり当選等）する確率を異ならせる構成以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選で当たり当選する確率として第１確率が設定される第１遊技状態（特別図柄の低確率状態）と、その第１確率よりも当たり当選する確率が高い第２確率が設定される第２遊技状態（特別図柄の高確率状態）と、を設定可能な遊技機であって、第２遊技状態が継続する期間として特定期間、例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数となるまで継続する期間や、所定の終了抽選（所謂、転落抽選）に当選するまでの期間が設定される場合において、設定された設定値に応じて特定期間の長さを異ならせるように構成しても良く、例えば、遊技者に有利な設定値が設定された場合のほうが、遊技者に不利な設定値が設定された場合よりも、第２遊技状態が継続する特定期間が長くなり易くなるように構成しても良い。

【７５３９】

このように構成することで、特別図柄抽選の当たり確率を設定値に応じて変更する構成を用いなくても、第２遊技状態が継続する長さを異ならせることで、設定された設定値に応じて特別図柄抽選による当たり当選頻度を異ならせることができる。

【７５４０】

上述した例では、複数段階の設定値が設けられているパチンコ機において、遊技状況に関わらず遊技者に有利な設定値と、遊技者に不利な設定値と、を設定可能に構成した例を示しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０において設定される各種遊技状況（例えば、特別図柄の確率状態と普通図柄の確率状態との組合せにより設定される複数種類の遊技状態のうち、特定の遊技状態が設定されている遊技状況、大当たり遊技が実行されている遊技状況、小当たり遊技が実行されている遊技状況）のうち、少なくとも１の遊技状況において、遊技者に有利となる設定値と、遊技者に不利となる設定値と、を設定可能に構成しても良いし、特定の設定値が設定されている場合のほうが、特定の設定値以外の所定の設定値が設定されている場合よりも、特定の遊技状況において遊技者に有利となり、特定の設定値が設定されている場合よりも、特定の設定値以外の所定の設定値が設定されている場合のほうが、特定の遊技状況以外の所定の遊技状況において遊技者に有利となるように各設定値に対応して設定される遊技の内容を規定しても良い。

【７５４１】

このように構成することで、設定されている設定値に対して、絶対的な有利不利が排除され、実行される遊技状況に応じて各設定値の相対的な有利度合いを切り替えることが可能となるため、どのような設定値が設定されている場合であっても、遊技者に意欲的に遊

技を行わせることができる。
【７５４２】
また、設定されている設定値を把握した遊技者に対して、設定されている設定値が他の設定値よりも相対的に有利となる遊技状況における遊技を期待させながら遊技を行わせることができる。つまり、設定されている設定値に応じて遊技者が所望する遊技状況として異なる遊技状況を設定することが可能となる。よって、遊技者が早期に飽きることの無い遊技を提供することができる。
【７５４３】
なお、上述した例では、設定された設定値に応じて遊技者の有利度合いを異ならせることを目的とした構成について説明をしたが、それ以外の目的で複数段階の設定値を設けるように構成しても良く、例えば、遊技者への有利度合いを変えること無く、その有利度合いに対応した特典が遊技者に付与されるまでの遊技過程が設定値に応じて異なるように構成しても良く、例えば、設定されている設定値に応じて特別図柄の大当たり確率を異ならせたパチンコ機１０において、所定期間内に大当たり当選する確率（期待度）が設定値によって異ならない（大きく相違しない）ように、設定値に応じて所定期間の長さを異ならせても良く、例えば、設定値「１」が設定された場合には、特別図柄抽選が１０回実行されるまでの特定期間の間、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が１／１０となる遊技（特定期間中に大当たり当選する確率が、約６５％）を実行可能にし、設定値「６」が設定された場合には、特別図柄抽選が９回実行されるまでの特定期間の間、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が１／９となる遊技（特定期間中に大当たり当選する確率が、約６５％）を実行可能に構成すると良い。
【７５４４】
このように構成することで、各設定値に応じて特別図柄抽選の大当たり確率を変更した場合であっても、遊技者への有利度合いを大きく変えること無く、遊技内容のみを異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して多様な遊技を実行させることができる。
【７５４５】
また、上述した複数段階の設定値をパチンコ機への電源投入に基づく処理（初期設定処理）の一環として設定（変更）可能に構成すると良い。このように構成することで、パチンコ機に電源が投入されている状況において設定値が変更されることを抑制することができるため、例えば、遊技中の遊技者が不正に設定値を操作するという不正遊技が行われ難くすることができる。
【７５４６】
なお、設定値を設定（変更）可能なタイミングとして、それ以外のタイミングを用いても良く、例えば、パチンコ機の遊技結果として、出玉（パチンコ機から払い出された球数からパチンコ機での遊技に用いた球数を差し引いた値）が上限数以上払い出されたことに基づいて現在設定されている設定値から異なる設定値（遊技者に不利となる設定値）へと変更させたり、出玉（パチンコ機から払い出された球数からパチンコ機での遊技に用いた球数を差し引いた値）が下限数よりも払い出されなかったことに基づいて現在設定されている設定値から異なる設定値（遊技者に有利となる設定値）へと変更させたりするように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して過剰に有利な遊技や、過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。
【７５４７】
上記各実施形態では、主制御装置１１０において特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（ＡＮ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（ＡＮ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ２の値を１減らすように構成する。これにより、主

制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。

【７５４８】

上記各実施形態においては、第１入球口６４への入賞は最大４回まで、スルーゲート６７の通過は最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【７５４９】

また、上記各実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＡＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置１１４が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。

【７５５０】

上述した各実施形態では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【７５５１】

上述した各実施形態では、遊技状態に応じて遊技盤１３の狙う領域（遊技領域）を異ならせるように構成しているが、これに限られること無く、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しても良い。また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。

【７５５２】

上述した各実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン２２を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続させており、枠ボタン２２を、パチンコ機１０にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン２２に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン２２を表示制御装置１１４に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン２２）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置１１４、音声ランプ制御装置１１３、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装

置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。

【７５５３】

大当たり種別の振り分け（割合）や、大当たり終了後の時短回数や確変回数（ＡＳＡＴ回数）、大当たり確率や小当たり確率、普通図柄の当たり確率、各入賞口への入賞に対する賞球数や、確変リミット回数等の遊技の仕様に関する数値（確率）は、上記各実施形態の数値に限定されるものではなく、各実施形態の趣旨を変更しない範囲で任意に変更することができる。有利な大当たり種別の割合を高くしたり、時短回数やＡＳＡＴ回数を多くしたり、大当たり確率や小当たり確率を高くしたり、賞球数を多くしたり、確変リミット回数を多くすることで、遊技者の有利度合いをより高めることができる。また、逆に、有利な大当たり種別の割合を低くしたり、時短回数やＡＳＡＴ回数を少なくしたり、大当たり確率や小当たり確率を低くしたり、賞球数を少なくしたり、確変リミット回数を少なくすることで、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

【７５５４】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、ＡＶゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【７５５５】

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合

に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

【７５５６】

さらに、複数段階の設定を設定可能なパチンコ機１０においては、設定されている設定値に基づいて、主制御装置１１０にて変動パターンを選択する際に参照される変動パターン選択テーブル２０２ｂの種別を異ならせたり、音声ランプ制御装置１１３にて第３図柄の変動パターン（変動演出）を選択する際に参照される変動パターン選択テーブル２２２ａの種別を異ならせたり、変動演出として実行される詳細な演出態様を選択する際に参照される各種選択テーブルの種別を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、実行される変動演出の内容に応じて、パチンコ機１０に設定されている設定値を予測することが可能となるため、遊技者が興味を持つ変動演出を実行することができる。

【７５５７】

また、操作演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルを、パチンコ機１０に設定されている設定値に基づいて異ならせる場合には、操作演出の演出態様として、設定されている設定値を示唆するための「設定示唆」の演出態様を、各設定値に対して用いられる各データテーブルで選択割合が同一となるように規定しておき、「設定示唆」の演出態様で実行される操作演出の演出内容を、各設定値に応じて異ならせるように構成し、その他の演出態様の選択割合を設定値に応じて可変させるように構成すると良い。このように構成することで、設定値を直接示唆する「設定示唆」の操作演出が実行された場合には、その演出内容を、それ以外の操作演出が実行された場合には、各演出態様の選択割合を、複合的に把握することにより、パチンコ機１０に設定されている設定値を予測することが可能となるため、実行される様々な操作演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【７５５８】

さらに、上述した通り、操作演出における各演出態様の選択割合は、設定されている遊技状態に応じても異ならせるように構成しているため、例えば、遊技者に不利となる設定「１」から遊技者に有利となる設定「６」までの６段階で設定値を設定可能なパチンコ機１０において、設定「１」～「３」が設定されており、且つ、遊技者に有利な第１遊技状態（確変状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合と、設定「４」～

「６」が設定されており、且つ、第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態（時短状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合とを同一にすることで、遊技者に不利となる設定値が設定されているパチンコ機１０を遊技している遊技者に対しても、遊技者に有利となる設定値が設定されているのではと思わせることができる。

【７５５９】

このように、パチンコ機１０に設定されている設定値と、その他の遊技状況（大当たりの抽選結果、設定されている遊技状態、選択された変動パターン（変動時間））とに基づいて演出態様の選択割合を可変させるように構成することで、パチンコ機１０に設定されている設定値を遊技者に容易に判別されてしまうことを抑制することができる。

【７５６０】

また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【７５６１】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【７５６２】

上記した各実施形態について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。

【７５６３】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【７５６４】

＜特徴ＡＡ群＞（オーバー入賞を意図的に発生させ易い構成）

遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となった場合に、前記特定流路へと遊技球が到達し易くなる第１の発射速度で遊技球を発射し、前記第１の操作内容とは異なる第２の操作内容となった場合に、前記第１の発射速度とは異なる第２の発射速度で遊技球を発射することが可能な発射手段と、その発射手段により前記第２の発射速度で遊技球が発射された場合に、前記第１の発射速度で発射された場合よりも成立し易い特定条件が成立したか

を判別する判別手段と、その判別手段により前記特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変するように制御する可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ１。

【７５６５】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【７５６６】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、獲得できる遊技価値が、当たり種別毎にほぼ一定となるため、当たり種別に応じた遊技価値を得るための作業のようになってしまい、当たり状態中の遊技が単調となってしまう場合があった。即ち、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難となってしまうという問題点があった。

【７５６７】

また、従来型の遊技機の中には、当たりに当選した場合に、当たり状態の開始タイミングを遊技者が決定できるものも存在するが、当たり中に獲得できる遊技価値が当たり種別毎にほぼ一定となる点については他の従来型の遊技機と同様であるため、当たり状態中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難であった。

【７５６８】

これに対して遊技機ＡＡ１によれば、遊技球が入球可能な特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定領域に誘導されやすくなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となった場合に、特定流路へと遊技球が到達し易くなる第１の発射速度で発射手段により遊技球が発射される。一方、第１の操作内容とは異なる第２の操作内容となった場合に、第１の発射速度とは異なる第２の発射速度で発射手段により遊技球が発射される。発射手段により第２の発射速度で遊技球が発射された場合に、第１の発射速度で発射された場合よりも成立し易い特定条件が成立したかが判別手段によって判別され、その判別手段により特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定期間可変するように可変制御手段により制御される。

【７５６９】

これにより、所定区間を遊技球が通過中に特定条件が成立することを期待して操作手段を操作させることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができるという効果がある。

【７５７０】

遊技機ＡＡ１において、前記可変制御手段は、前記特定領域へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変手段が前記第１位置から前記第２位置へと可変するように制御するものであり、前記所定区間は、前記可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＡ２。

【７５７１】

遊技機ＡＡ２によれば、遊技機ＡＡ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定領域へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、可変手段が第１位置から第２位置へと可変するように可変制御手段により制御される。所定区間は、可変手段が第２位置に可変された状態において、第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されている。

【７５７２】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしてから特定条件を成立させようと工夫して操作手段を操作させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７５７３】

遊技機ＡＡ２において、前記発射手段は、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能なものであり、前記所定区間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機ＡＡ３。

【７５７４】

遊技機ＡＡ３によれば、遊技機ＡＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段が、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能に構成されている。所定区間は、第２方向へと所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能となるように遊技球が通過するように構成されている。

【７５７５】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしたいと考える遊技者に対して、所定間隔で連続して遊技球を発射させることができるという効果がある。

【７５７６】

遊技機ＡＡ１からＡＡ３のいずれかにおいて、前記可変手段は、前記第１位置に可変された場合に、前記所定区間を流下中の全ての遊技球を前記特定領域へと誘導可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＡ４。

【７５７７】

遊技機ＡＡ４によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ３のいずれかが奏する効果に加え、第１位置に可変された場合に、所定区間を流下中の全ての遊技球が特定領域へと誘導されるように可変手段が構成されているので、所定区間を通過中の遊技球の個数を確認することにより、特定条件が成立した場合に特定領域へと誘導される遊技球の個数を知ることができる。よって、特定条件が成立した場合の有利度合いを遊技者により容易に理解させることができるという効果がある。

【７５７８】

遊技機ＡＡ１からＡＡ４のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段を備え、前記判別手段は、前記入球手段へと遊技球が入球した場合に前記特定条件が成立したと判別するものであることを特徴とする遊技機ＡＡ５。

【７５７９】

遊技機ＡＡ５によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ４のいずれかが奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球した場合に、判別手段により特定条件が成立したと判別されるので、入球手段を狙って遊技球を発射することにより、遊技者の好みのタイミングで特定条件を容易に成立させることができるという効果がある。

【７５８０】

遊技機ＡＡ１からＡＡ５のいずれかにおいて、前記所定区間を流下中の遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ６。

【７５８１】

遊技機ＡＡ６によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ５のいずれかが奏する効果に加え、所定区間を流下中の遊技球の流下速度が減速手段によって減速されるので、特定流路へ向けて遊技球を連続して発射した場合に、所定区間を通過中の遊技球をより多くすることができる。よって、特定条件が成立した場合に特定領域に誘導される遊技球をより多くすることができるという効果がある。

【７５８２】

遊技機ＡＡ１からＡＡ６のいずれかにおいて、演出態様を表示可能な表示手段と、前記

特定条件が成立するまでの間において、前記特定条件が成立した場合の有利度合いを判別する有利判別手段と、その有利判別手段により判別された有利度合いを示唆する示唆演出を前記表示手段において実行する示唆演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ７。

【７５８３】

遊技機ＡＡ７によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ６のいずれかが奏する効果に加え、特定条件が成立するまでの間において、特定条件が成立した場合の有利度合いが有利判別手段によって判別され、その有利判別手段により判別された有利度合いを示唆する示唆演出が示唆演出実行手段により表示手段において実行されるので、表示手段に表示される示唆演出を確認することで、特定条件が成立した場合の有利度合をより容易に理解させることができるという効果がある。

【７５８４】

遊技機ＡＡ７において、前記有利判別手段は、前記所定区間を通過している遊技球の個数を判別するものであり、前記示唆演出実行手段は、前記有利判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出を、前記示唆演出として実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＡ８。

【７５８５】

遊技機ＡＡ８によれば、遊技機ＡＡ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定区間を通過している遊技球の個数が有利判別手段によって判別される。有利判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出が、示唆演出実行手段により示唆演出として実行される。

【７５８６】

これにより、示唆演出を確認することにより、特定条件が成立した場合に特定領域へと入球する遊技球の個数を遊技者が容易に知ることができるという効果がある。

【７５８７】

遊技機ＡＡ１からＡＡ８のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、抽選条件の成立に基づいて抽選を実行する抽選手段と、その抽選手段による抽選で特定の抽選結果となったことに基づいて、前記入球手段に対する入球を有効とする有効状態を設定する有効状態設定手段と、を備え、前記判別手段は、前記有効状態の間に前記入球手段へと遊技球が入球した場合に前記特定条件が成立したと判別するものであり、前記可変制御手段は、前記判別手段により前記特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定回数可変される可変遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＡ９。

【７５８８】

遊技機ＡＡ９によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ８のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、抽選条件の成立に基づいて抽選手段により抽選が実行され、その抽選手段による抽選で特定の抽選結果となったことに基づいて、遊技球が入球可能な入球手段に対する入球を有効とする有効状態が有効状態設定手段によって設定される。有効状態の間に入球手段へと入球した場合に、判別手段によって特定条件が成立したと判別される。判別手段により特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定回数可変される可変遊技が可変制御手段により実行される。

【７５８９】

これにより、抽選手段による抽選で特定の抽選結果となることに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７５９０】

遊技機ＡＡ９において、遊技球が前記入球手段へと入球し易い第１動作位置と、その第１動作位置よりも遊技球の入球が困難となる第２動作位置とを少なくとも含む複数の動作位置に動作可能な動作手段と、その動作手段の動作位置を、経過時間に応じて対応する動作位置に動作させる動作制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ１０。

【７５９１】

遊技機ＡＡ１０によれば、遊技機ＡＡ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球手段へと入球し易い第１動作位置と、その第１動作位置よりも遊技球の入球が困難となる第２動作位置とを少なくとも含む複数の動作位置に動作手段が動作可能に構成されている。動作手段の動作位置が、動作制御手段によって経過時間に応じた動作位置に動作される。

【７５９２】

これにより、特定条件を成立させるためには、動作手段の動作位置が第１動作位置になるタイミングを狙って遊技球を入球手段へ向けて発射する必要があるので、タイミングよく遊技球を発射させる楽しみを遊技者に与えることができるという効果がある。

【７５９３】

＜特徴ＡＢ群＞（オーバー入賞を狙える大当たり、狙えない大当たりを設ける）

遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球の入球が困難になる第２状態とに可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態へと所定回数可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して特定の操作が実行された場合に成立し易くなる特定条件が成立したかを判別する条件判別手段と、前記可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となった後で、前記条件判別手段により前記特定条件が成立したと判別された場合に前記可変遊技が開始される第１可変遊技と、前記特定条件の成立有無とは無関係に前記可変遊技が開始される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の種別を決定する種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ１。

【７５９４】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技球が入賞することで賞球が付与される大開放口の開放回数（ラウンド数）が異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【７５９５】

また、係る従来型の遊技機の中には、ラウンド数が同一であっても各ラウンドにおける大開放口の開放パターンを異ならせることで、各ラウンドにおいて入賞可能な遊技球の個数を異ならせ、有利度合いに差を設けているものもある。

【７５９６】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、獲得できる賞球数が、当たり種別毎にほぼ一定となるため、当たり種別に応じた遊技価値を得るための作業のようになってしまい、当たり状態中の遊技が単調となってしまう場合があった。また、当たり状態中に当たり種別に応じて制御を可変させる必要があるため、当たり状態中の処理負荷が増大してしまうという問題点があった。

【７５９７】

これに対して遊技機ＡＢ１によれば、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球の入球が困難になる第２状態とに可変入球手段が可変され、その可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変入球手段が第２状態から第１状態へと所定回数可変される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。遊技者が操作可能な操作手段に対して特定の操作が実行された場合に成立し易くなる特定条件が成立したかが条件判別手段により判別される。可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、判別手段による判別で特定の判別結果になった後で、条件判別手段により特定条件が成立した

と判別された場合に可変遊技が開始される第１可変遊技と、特定条件の成立有無とは無関係に可変遊技が開始される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の種別が種別決定手段により決定される。

【７５９８】

これにより、可変遊技の種別に応じて可変遊技が開始されるタイミングを異ならせることができるという効果がある。

【７５９９】

遊技機ＡＢ１において、前記操作手段に対する操作に応じた方向へ遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された第１入球手段と、前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したか判別する入球判別手段と、を備え、前記条件判別手段は、前記第１入球手段へと遊技球が入球した場合に前記特定条件が成立したと判別するものであり、前記第２可変遊技は、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となった後で、前記入球判別手段により前記第２入球手段へと遊技球が入球したと判別されたことに基づいて開始されるものであることを特徴とする遊技機ＡＢ２。

【７６００】

遊技機ＡＢ２によれば、遊技機ＡＢ１の奏する効果に加え、操作手段に対する操作に応じた方向へ発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第１入球手段が配置されている。第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第２入球手段が配置されている。第２入球手段へと遊技球が入球したかが入球判別手段により判別される。第１入球手段へと遊技球が入球した場合に条件判別手段により特定条件が成立したと判別される。判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、入球判別手段により第２入球手段へと遊技球が入球したと判別されたことに基づいて第２可変遊技が開始される。

【７６０１】

これにより、可変遊技の種別に応じて開始条件となる入球手段が異なるので、可変遊技の種別に応じて異なる方向へと遊技球を発射させることができる。よって、遊技球を発射する方向を可変させる楽しみを遊技者に与えることができるという効果がある。

【７６０２】

遊技機ＡＢ２において、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられた第３入球手段と、前記第２方向に発射された遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路へと流入した少なくとも１の遊技球を保持可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が保持され難くなる第２位置とに可能な可変手段と、その可変手段を、前記判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて前記第１位置から前記第２位置へと切り替える切替手段と、を備え、前記判別手段は、前記第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行するものであり、前記第２入球手段は、前記第１流路を通過した遊技球が入球可能な位置に配置されているものであることを特徴とする遊技機ＡＢ３。

【７６０３】

遊技機ＡＢ３によれば、遊技機ＡＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第３入球手段が設けられている。第２方向に発射された遊技球が流下可能な第１流路へと流入した少なくとも１の遊技球を保持可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が保持され難くなる第２位置とに可変手段が可変される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が切替手段により第１位置から第２位置へと切り替えられる。第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別手段により判別が実行される。第１流路を通過した遊技球が入球可能な位置に第２入球手段が配置されている。

【７６０４】

これにより、判別手段による判別を実行させるには、第２方向へと遊技球を発射する必

要があるので、特定の判別結果となるまでの間に第１流路へと遊技球を流入させることができる。よって、種別決定手段により第２可変遊技が決定された場合には、第１流路に保持されていた遊技球を即座に第２入球手段へと入球させることができる。従って、第２可変遊技が決定された場合には遊技者が遊技球を発射しなくても第２可変遊技を開始させることができるという効果がある。

【７６０５】

遊技機ＡＢ３において、前記第２入球手段は、前記第１流路を流下した遊技球が前記第２入球手段へと入球するまでの期間が、前記第１方向へ発射された遊技球が前記可変入球手段へと入球するまでの期間よりも短くなる位置に配置されているものであることを特徴とする遊技機ＡＢ４。

【７６０６】

遊技機ＡＢ４によれば、遊技機ＡＢ３の奏する効果に加え、第１流路を流下した遊技球が第２入球手段へと入球するまでの期間が、第１方向へ発射された遊技球が可変入球手段へと入球するまでの期間よりも短くなる位置に第２入球手段が配置されているので、第２可変遊技が決定された場合には、即座に可変遊技を開始させることができるという効果がある。

【７６０７】

遊技機ＡＢ２からＡＢ４のいずれかにおいて、前記第１方向に発射された遊技球が流下可能な特定流路を備え、前記第１状態は、前記特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記可変入球手段へと誘導され易くなる状態であり、前記第２状態は、前記所定区間を流下中の遊技球が前記可変入球手段へと誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる状態であることを特徴とする遊技機ＡＢ５。

【７６０８】

遊技機ＡＢ５によれば、遊技機ＡＢ２からＡＢ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１状態になると、第１方向に発射された遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも可変入球手段へと誘導され易くなる一方で、第２状態になると、所定区間を流下中の遊技球が可変乳球手段へと誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる。

【７６０９】

これにより、第１入球手段へと入球する時点で所定区間を通過中の遊技球が多い程、多くの遊技球を可変入級手段に誘導させることができるので、タイミングを計って第１方向に遊技球を発射させる遊技性を提供することができるという効果がある。

【７６１０】

遊技機ＡＢ５において、前記可変遊技実行手段は、１の前記可変遊技において少なくとも最初に前記可変入球手段が前記第１状態に可変された場合に、前記可変入球手段へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変入球手段を前記第２位置へと可変するように制御するものであり、前記所定区間は、前記可変入球手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＢ６。

【７６１１】

遊技機ＡＢ６によれば、遊技機ＡＢ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の可変遊技において少なくとも最初に可変入球手段が第１状態に可変された場合に、可変入球手段へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、可変入球手段が第２位置へと可変するように可変遊技実行手段によって制御される。所定区間は、可変入球手段が第２位置に可変された状態において、第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されている。

【７６１２】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしてから特定条件を成立させようと工夫して操作手段を操作させることができるので、遊技者の遊技

に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７６１３】
遊技機ＡＢ６において、前記発射手段は、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能なものであり、前記所定区間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機ＡＢ７。
【７６１４】
遊技機ＡＢ７によれば、遊技機ＡＢ６の奏する効果に加え、発射手段が、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能に構成されている。第２方向へと所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、所定区間に対して１の遊技球が到達してから当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能となるように遊技球が通過するように、所定区間が構成されている。
【７６１５】
これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしたいと考える遊技者に対して、所定間隔で連続して遊技球を発射させることができるという効果がある。
【７６１６】
遊技機ＡＢ５からＡＢ７のいずれかにおいて、前記所定区間を流下中の遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ８。
【７６１７】
遊技機ＡＢ８によれば、遊技機ＡＢ５からＡＢ７のいずれかが奏する効果に加え、所定区間を流下中の遊技球の流下速度が減速手段によって減速されるので、特定流路へ向けて遊技球を連続して発射した場合に、所定区間を通過中の遊技球をより多くすることができる。よって、第１入球手段に遊技球が入球した場合に可変入球手段に誘導される遊技球をより多くすることができる。
【７６１８】
遊技機ＡＢ５からＡＢ８のいずれかにおいて、演出態様を表示可能な表示手段と、前記所定区間を通過している遊技球の個数を判別する個数判別手段と、その個数判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する示唆演出を前記表示手段において実行する示唆演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ９。
【７６１９】
遊技機ＡＢ９によれば、遊技機ＡＢ５からＡＢ８のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定区間を通過している遊技球の個数が個数判別手段によって判別され、その個数判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する示唆演出が示唆演出実行手段により表示手段において実行される。
【７６２０】
これにより、示唆演出を確認することにより、第１入球手段へと遊技球が入球した場合に可変入球手段へとへと誘導される遊技球の個数を遊技者が容易に知ることができるという効果がある。
【７６２１】
遊技機ＡＢ９において、前記示唆演出の実行中において、前記示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数とが相違しているかを所定期間毎に判別する相違判別手段と、その相違判別手段により、前記示唆演出によって示唆されている遊技球の個数と、前記個数判別手段によって判別された遊技球の個数とが相違していると判別されたことに基づいて、前記示唆演出の態様を、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する態様に更新する示唆演出更新手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ１０。
【７６２２】
遊技機ＡＢ１０によれば、遊技機ＡＢ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち

、示唆演出の実行中において、示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、個数判別手段により判別された遊技球の個数とが相違しているかが相違判別手段により所定期間毎に判別される。相違判別手段により、示唆演出によって示唆されている遊技球の個数と、個数判別手段によって判別された遊技球の個数とが相違していると判別されたことに基づいて、示唆演出の態様が、示唆演出更新手段により、個数判別手段によって判別された遊技球の個数を示唆する態様に更新される。

【７６２３】

これにより、所定期間毎に示唆演出の態様を個数判別手段により判別された個数に対応させて更新することができるので、第１入球手段へと入球させた場合に可変入球手段へとへと誘導される遊技球の個数を遊技者がより容易に知ることができるという効果がある。

【７６２４】

遊技機ＡＢ２において、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球したことに基づいて前記判別条件が成立する第３入球手段と、演出態様を表示可能な表示手段と、その表示手段において、前記判別手段による判別が実行されたことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第１可変遊技が決定された場合に、第１態様を決定し、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合、および前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第２可変遊技が決定された場合に、前記第１態様とは異なる第２態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備えるものであることを特徴とする遊技機ＡＢ１１。

【７６２５】

遊技機ＡＢ１１によれば、遊技機ＡＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球したことに基づいて判別条件が成立する第３入球手段が設けられている。演出態様を表示可能な表示手段において、判別手段による判別が実行されたことに基づいて特定演出実行手段により特定演出が実行される。特定演出実行手段により実行される特定演出の演出態様として、判別手段による判別で特定の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第１可変遊技が決定された場合に演出態様決定手段により第１態様が決定される。一方、判別手段による判別で特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合、および判別手段による判別で特定の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第２可変遊技が決定された場合に、第１態様とは異なる第２態様が、演出態様決定手段により特定演出の演出態様として決定される。

【７６２６】

これにより、第２可変遊技が決定された場合には、特定の判別結果となっていないかのように遊技者に思わせることができる。よって、第２態様の特定演出が実行された後も、判別手段による判別を行わせるために第２方向へと遊技球を発射させ続けることができるので、特定の判別結果になったことに気づかないうちに第２入球手段へと遊技球を入球させることができる。よって、突然第２可変遊技が開始されたかのような印象を遊技者に抱かせることができるので、遊技者に対して驚きと喜びとを抱かせることができるという効果がある。

【７６２７】

遊技機ＡＢ１１において、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第２可変遊技が決定されたことに基づいて実行された前記第２態様の前記特定演出が終了してから、前記第２入球手段へと遊技球が入球するまでの間の期間において、前記第２態様の前記特定演出と区別し難い態様の疑似特定演出を実行可能な疑似特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ１２。

【７６２８】

遊技機ＡＢ１２によれば、遊技機ＡＢ１１の奏する効果に加え、判別手段による判別で特定の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第２可変遊技が決定されたことに基づ

いて実行された第２態様の特定演出が終了してから、第２入球手段へと遊技球が入球するまでの間の期間において、第２態様の特定演出と区別し難い態様の疑似特定演出が疑似特定演出実行手段によって実行されるので、種別決定手段によって第２可変遊技が決定された場合に、特定の判別結果になったことを遊技者により気付かれ難くすることができるという効果がある。

【７６２９】

遊技機ＡＢ１２において、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段による判別に用いる判別情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、前記判別手段による判別に用いられた前記判別情報を前記判別情報記憶手段から消去する消去手段と、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の情報数を示唆する情報数画像を前記表示手段に表示させる情報数画像表示手段と、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第２可変遊技が決定されたことに基づいて実行された前記第２態様の前記特定演出が終了してから、前記第２入球手段へと遊技球が入球するまでの間の期間において、前記疑似特定演出が実行される毎に、前記情報数画像を、情報数が１少ない情報数に対応する画像に更新する画像更新手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ１３。

【７６３０】

遊技機ＡＢ１３によれば、遊技機ＡＢ１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、判別手段による判別に用いる判別情報が取得手段によって取得される。取得手段により取得された判別情報が、所定の情報数を上限として判別情報記憶手段に記憶される。判別手段による判別に用いられた判別情報が消去手段によって判別情報記憶手段から消去される。判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の情報数を示唆する情報数画像が情報数画像表示手段によって表示手段に表示される。判別手段による判別で特定の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第２可変遊技が決定されたことに基づいて実行された第２態様の特定演出が終了してから、第２入球手段へと遊技球が入球するまでの間の期間において、疑似特定演出が実行される毎に、情報数画像が、画像更新手段により情報数が１少ない情報数に対応する画像に更新される。

【７６３１】

これにより、画像更新手段によって情報数画像が更新されることにより、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数が減少しているかのように遊技者に思わせることができる。よって、種別決定手段によって第２可変遊技が決定された場合に、判別手段による判別を途切れずに実行させたいと考える遊技者に対して、特定の判別結果になった後も遊技球を第２方向に発射させ続けることができるという効果がある。

【７６３２】

＜特徴ＡＣ群＞（有利な遊技状態では小当たり当選時にオーバー入賞ナビを行う）

遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となった場合に、前記可変手段が前記第１位置へと可変されるよりも前に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＣ１。

【７６３３】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予

め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【７６３４】

また、係る従来型の遊技機の中には、表示装置に表示される演出により、その後に遊技者に有利な当たり遊技が付与されるか否かの期待度を示唆する演出を実行可能に構成されているものも存在する。

【７６３５】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、期待度を示唆する演出が開始された時点で、既に遊技者に有利となるかどうかは決定されているので、演出の内容自体が遊技者の有利度合いに影響を及ぼすことはない。よって、遊技者に対して表示装置に注目して遊技を行わせることが困難になってしまうという問題点があった。

【７６３６】

これに対して遊技機ＡＣ１によれば、遊技球が入球可能な特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定領域に誘導されやすくなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変される。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定期間可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、可変手段が第１位置へと可変されるよりも前に、特定演出実行手段により特定演出が実行される。

【７６３７】

これにより、特定演出が実行されたかを確認することにより、第１位置へ可変されるか否かを判断できるので、演出により注目させることができるという効果がある。

【７６３８】

遊技機ＡＣ１において、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、遊技球が前記所定区間を通過中に前記可変手段が前記第１位置へと可変される可能性がある発射タイミングを示唆する演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＣ２。

【７６３９】

遊技機ＡＣ２によれば、遊技機ＡＣ１の奏する効果に加え、特定演出として、遊技球が所定区間を通過中に可変手段が第１位置へと可変される可能性がある発射タイミングを示唆する演出が特定演出実行手段によって実行されるので、特定演出により注目させることができるという効果がある。

【７６４０】

遊技機ＡＣ１又はＡＣ２において、前記所定期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短いものであることを特徴とする遊技機ＡＣ３。

【７６４１】

遊技機ＡＣ３によれば、遊技機ＡＣ１又はＡＣ２の奏する効果に加え、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、所定期間が、当該発射された遊技球が特定流路へと到達するまでの期間よりも短くなるように構成されているので、特定演出が実行された時点で遊技球を発射させなければ所定の特典を獲得することが困難にすることができる。よって、遊技者に対して特定演出が実行されるかどうかにより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７６４２】

遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかにおいて、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果とは異なる第２の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと特定回数可変される第２可変遊技を実行する第２可変遊技実行手段

を備え、前記第２可変遊技において前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと可変される期間は、前記所定期間よりも長くなり易いものであることを特徴とする遊技機ＡＣ４。

【７６４３】

遊技機ＡＣ４によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別で特定の判別結果とは異なる第２の判別結果になったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと特定回数可変される第２可変遊技が第２可変遊技実行手段によって実行される。第２可変遊技において可変手段が第２位置から第１位置へと可変される期間は、所定期間よりも長くなり易くなるように構成されている。

【７６４４】

これにより、第２可変遊技が実行されることに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７６４５】

遊技機ＡＣ４において、前記判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、前記可変遊技の種別として、前記動的表示実行手段による前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間が第１期間に設定される第１可変遊技と、前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間が前記第１期間よりも短い第２期間に設定される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の可変遊技の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記動的表示実行手段による前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの間に前記示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＣ５。

【７６４６】

遊技機ＡＣ５によれば、遊技機ＡＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。可変遊技の種別として、動的表示実行手段による識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの期間が第１期間に設定される第１可変遊技と、識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの期間が第１期間よりも短い第２期間に設定される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の可変遊技の種別が種別決定手段により決定される。動的表示実行手段による識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの間に、示唆演出実行手段により示唆演出が実行される。

【７６４７】

これにより、第１可変遊技が決定された方が、第２可変遊技よりも多くの遊技球を所定区間に到達させることができるので、第１可変遊技が決定されることに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７６４８】

遊技機ＡＣ５において、前記第１期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも長い期間であり、前記第２期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短い期間であることを特徴とする遊技機ＡＣ６。

【７６４９】

遊技機ＡＣ６によれば、遊技機ＡＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、第１期間は、当該発射された遊技球が特定流路へと到達するまでの間の期間よりも長い期間で構成されている。一方、第２期間は、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短い期間で構成されている。

【７６５０】

これにより、第２可変遊技となった場合には、遊技球を特定流路へと到達させることが困難になるので、第１可変遊技が決定されることをより強く期待させることができるという効果がある。

【７６５１】

遊技機ＡＣ１において、前記判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示の実行中に前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の種別として、第１演出と、その第１演出とは異なる第２演出と、を少なくとも含む複数の中から１の特定演出を決定する第１種別決定手段と、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記識別情報の動的表示の実行中に前記特定演出を実行する第２特定演出実行手段と、その第２特定演出実行手段により実行される前記特定演出の種別として、前記第１演出と、前記第２演出と、を少なくとも含む複数の中から１の特定演出を決定する第２種別決定手段と、を備え、前記第１演出は、前記第２種別決定手段によって決定される割合よりも、前記第１種別決定手段によって決定される割合の方が高いものであり、前記第２演出は、前記第２種別決定手段によって決定される割合よりも、前記第１種別決定手段によって決定される割合の方が低いものであることを特徴とする遊技機ＡＣ７。

【７６５２】

遊技機ＡＣ７によれば、遊技機ＡＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段によって実行される。特定の判別結果を示す識別情報の動的表示の実行中に特定演出実行手段により実行される特定演出の種別として、第１演出と、その第１演出とは異なる第２演出と、を少なくとも含む複数の中から１の特定演出が第１種別決定手段によって決定される。判別手段による判別で特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、識別情報の動的表示の実行中に第２特定演出実行手段により特定演出が実行される。第２特定演出実行手段により実行される特定演出の種別として、第１演出と、第２演出と、を少なくとも含む複数の中から１の特定演出が第２種別決定手段により決定される。第１演出は、第２種別決定手段によって決定される割合よりも、第１種別決定手段によって決定される割合の方が高くなるように構成されている。一方、第２演出は、第２種別決定手段によって決定される割合よりも、第２種別決定手段によって決定される割合の方が高くなるように構成されている。

【７６５３】

これにより、特定演出の内容に応じて可変遊技が実行される期待度を可変させることができるという効果がある。

【７６５４】

遊技機ＡＣ７において、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置へと可変されるまでの間の期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短いものであり、前記所定期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短いものであることを特徴とする遊技機ＡＣ８。

【７６５５】

遊技機ＡＣ８によれば、遊技機ＡＣ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置へと可変されるまでの間の期間は、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短くなるように構成されている。所定期間は、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短くなるように構成されている。

【７６５６】

これにより、識別情報の動的表示の実行中に特定流路へ向けて遊技球を発射しなければ遊技球を所定区間に到達させることができないので、特定演出の内容から特定の判別結果となるか否かをより真剣に予測させることができるという効果がある。

【７６５７】

遊技機ＡＣ７又はＡＣ８において、前記第１種別決定手段は、前記第１演出とも、前記第２演出とも異なる第３演出を所定の割合で決定可能に構成されているものであり、前記第２種別決定手段は、前記第３演出を決定することが不可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＣ９。

【７６５８】

遊技機ＡＣ９によれば、遊技機ＡＣ７又はＡＣ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１演出とも、第２演出とも異なる第３演出が、所定の割合で第１種別決定手段により決定される。第２種別決定手段は、第３演出を決定することが不可能に構成されている。

【７６５９】

これにより、第３演出が実行された場合に、その時点で特定の判別結果となったことが確定するので、遊技者を喜ばせることができるという効果がある。

【７６６０】

＜特徴ＡＤ群＞（大当たり中の閉鎖期間の長さを可変させることでオーバー入賞の発生し易さを可変させる）

遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定回数可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行中における前記可変手段の制御方法として、第１制御と、前記可変手段が前記第１位置に可変されるタイミングで前記所定区間を通過中の遊技球が前記第１制御よりも多くなり易い第２制御と、を少なくとも含む複数の制御方法の中から１の制御方法を決定する制御方法決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＤ１。

【７６６１】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技球が入賞することで賞球が付与される大開放口の開放回数（ラウンド数）が異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【７６６２】

また、係る従来型の遊技機の中には、ラウンド数が同一であっても各ラウンドにおける大開放口の開放パターンを異ならせることで、各ラウンドにおいて入賞可能な遊技球の個数を異ならせ、有利度合いに差を設けているものもある。

【７６６３】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、獲得できる賞球数が、当たり種別毎にほぼ一定となるため、当たり種別に応じた遊技価値を得るための作業のようになってしまい、当たり状態中の遊技が単調となってしまう場合があった。即ち、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【７６６４】

これに対して遊技機ＡＤ１によれば、遊技球が入球可能な特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特

定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定流路に誘導され易くなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変される。判別条件の成立に基づいて判別手段によって判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定回数可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。可変遊技の実行中における可変手段の制御方法として、第１制御と、可変手段が第１位置に可変されるタイミングで所定区間を通過中の遊技球が第１制御よりも多くなり易い第２制御と、を少なくとも含む複数の制御方法の中から１の制御方法が制御方法決定手段によって決定される。

【７６６５】

これにより、判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、第２制御で可変手段が制御されることに期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７６６６】

遊技機ＡＤ１において、前記第２制御は、１の前記可変遊技において前記可変手段が前記第２位置に可変される複数の期間のうち、少なくとも１の期間が、前記第１制御で制御される場合よりも長くなるように制御するものであることを特徴とする遊技機ＡＤ２。

【７６６７】

遊技機ＡＤ２によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、第２制御は、１の可変遊技において可変手段が第２位置に可変される複数の期間のうち、少なくとも１の期間が、第１制御で制御される場合よりも長くなるように構成されているので、第２制御の方が、所定区間に遊技球をより多く到達させることができる。よって、第２制御で可変手段が制御されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７６６８】

遊技機ＡＤ１又はＡＤ２において、前記判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段を備え、前記第１制御は、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの間の期間が第１期間となるように制御するものであり、前記第２制御は、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの間の期間が前記第１期間よりも長い第２期間となるように制御するものであることを特徴とする遊技機ＡＤ３。

【７６６９】

遊技機ＡＤ３によれば、遊技機ＡＤ１又はＡＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段によって実行される。第１制御では、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの間の期間が第１期間となるように制御される。第２制御では、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの間の期間が第１期間よりも長い第２期間となるように制御される。

【７６７０】

これにより、識別情報の動的表示が終了した後で遊技球を特定流路に向けて発射し続けた場合に、第２制御の方がより多くの遊技球を所定区間に到達させることができるので、可変手段が第１位置に可変された場合により多くの遊技球を特定領域に入球させることができるという効果がある。

【７６７１】

遊技機ＡＤ１からＡＤ３のいずれかにおいて、前記可変手段が前記第１位置に可変されている間に、前記特定領域へと第１個数以上の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置へと可変するように制御する可変制御手段を備え、前記所定区間は、前記可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊

技機ＡＤ４。
【７６７２】
遊技機ＡＤ４によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が第１位置に可変されている間に、特定領域へと第１個数以上の遊技球が入球したことに基づいて、可変制御手段により可変手段が第２位置へと可変するように制御される。所定区間は、可変手段が第２位置に可変された状態において、第１個数よりも多い第２個数以上の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されている。
【７６７３】
これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数が、第１個数を上回る個数になってから可変手段が第１位置に可変されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【７６７４】
遊技機ＡＤ４において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で遊技球を遊技領域へと所定間隔以上の時間間隔で発射可能な発射手段と、を備え、前記所定区間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機ＡＤ５。
【７６７５】
遊技機ＡＤ５によれば、遊技機ＡＤ４の奏する効果に加え、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で、遊技球を遊技領域へと所定間隔以上の時間間隔で発射手段により発射される。所定区間は、第２方向へと所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させる。
【７６７６】
これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしたいと考える遊技者に対して、所定間隔で連続して遊技球を発射させることができるという効果がある。
【７６７７】
遊技機ＡＤ５において、前記第２制御は、１の前記可変遊技において前記可変手段が前記第２位置に可変される複数の期間のうち、少なくとも１の期間である特定期間が、前記発射手段により発射された少なくとも前記第１個数以上の遊技球を前記所定区間に到達させることが可能な長さの期間となるように制御するものであり、前記第１制御は、前記特定期間が、前記発射手段により発射された遊技球を前記所定区間に前記第１個数以上到達させることが困難な長さの期間となるように制御するものであることを特徴とする遊技機ＡＤ６。
【７６７８】
遊技機ＡＤ６によれば、遊技機ＡＤ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２制御では、１の可変遊技において可変手段が第２位置に可変される複数の期間のうち、少なくとも１の期間である特定期間が、発射手段により発射された少なくとも第１個数以上の遊技球を所定区間に到達させることが可能な長さとなるように制御される。第１制御では、特定期間が、発射手段により発射された遊技球を所定区間に第１個数以上到達させることが困難な長さの期間となるように制御される。
【７６７９】
これにより、第２制御で可変手段が制御された場合に、特定期間の間に遊技球を発射し続けることで第１個数以上の遊技球を特定領域に入球させることができるという効果がある。
【７６８０】
遊技機ＡＤ１からＡＤ６のいずれかにおいて、前記所定区間を流下中の遊技球の流下速

度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＤ７。
【７６８１】
遊技機ＡＤ７によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ６の奏する効果に加え、所定区間を流下中の遊技球の流下速度が減速手段によって減速されるので、特定流路へ向けて遊技球を連続して発射した場合に、所定区間を通過中の遊技球をより多くすることができる。よって、可変手段が第１位置に可変された場合に特定領域に誘導される遊技球をより多くすることができるという効果がある。
【７６８２】
遊技機ＡＤ７において、前記減速手段は、つづら折り状の流路で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＤ８。
【７６８３】
遊技機ＡＤ８によれば、遊技機ＡＤ７の奏する効果に加え、減速手段が、つづら折り状の流路で構成されているので、所定区間において遊技球の流下する方向を複数回変更することができる。よって、遊技球の速度をより確実に減速させることができるという効果がある。
【７６８４】
遊技機ＡＤ７において、前記減速手段は、遊技球と前記所定区間との動摩擦力を、前記特定流路における他の箇所よりも高くするものであることを特徴とする遊技機ＡＤ９。
【７６８５】
遊技機ＡＤ９によれば、遊技機ＡＤ７の奏する効果に加え、遊技球と所定区間との動摩擦力が、減速手段により特定流路における他の箇所よりも高くされるので、所定区間における遊技球の流下速度をより確実に減速させることができるという効果がある。
【７６８６】
＜特徴ＡＥ群＞（大当たりが開始された場合の有利度合いを示唆する演出）
演出態様を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、特定条件が成立したことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特定の判別結果となってから前記特定条件が成立するまでの間の所定期間において、前記特典遊技の実行が開始された場合の有利度合いを遊技者に示唆する示唆演出を、前記表示手段において実行する示唆演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＥ１。
【７６８７】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。
【７６８８】
また、係る従来型の遊技機の中には、表示装置に表示される演出により、その後に遊技者に有利な当たり遊技が付与されるか否かの期待度を示唆する演出を実行可能に構成されているものも存在する。
【７６８９】
しかしながら、上述した従来型の遊技機では、期待度を示唆する演出が開始された時点で、既に遊技者に有利となるかどうかは決定されているので、演出の内容自体が遊技者の有利度合いに影響を及ぼすことはない。よって、遊技者に対して表示装置に注目して遊技を行わせることが困難になってしまうという問題点があった。
【７６９０】
遊技機ＡＥ１によれば、演出態様が表示手段に表示される。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、特定条件が成立したことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって

実行される。特定の判別結果となってから特定条件が成立するまでの間の所定期間において、特典遊技の実行が開始された場合の有利度合いを遊技者に示唆する示唆演出が、示唆演出実行手段により表示手段において実行される。

【７６９１】

これにより、示唆演出に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７６９２】

遊技機ＡＥ１において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって発射された遊技球が入球可能な入球手段と、を備え、前記特定条件は、前記入球手段へと遊技球が入球した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機ＡＥ２。

【７６９３】

遊技機ＡＥ２によれば、遊技機ＡＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で、発射手段により遊技球が発射される。発射手段によって発射された遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球した場合に、特定条件が成立する。

【７６９４】

これにより、示唆演出によって示唆される内容に応じて、遊技球を発射させるタイミングを調節させることができるという効果がある。

【７６９５】

遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特定条件が成立したことに基づいて、前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置に所定回数可変させるものであることを特徴とする遊技機ＡＥ３。

【７６９６】

遊技機ＡＥ３によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定流路に誘導され易くなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変される。特定条件が成立したことに基づいて、特典遊技実行手段により、可変手段が第２位置から第１位置に所定回数可変される。

【７６９７】

これにより、特定条件が成立するタイミングで所定区間を通過中の遊技球の個数に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７６９８】

遊技機ＡＥ３において、前記特典遊技の実行中に、前記可変手段が前記第１位置に可変されてから前記特定領域へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変手段が前記第１位置から前記第２位置へと可変するように制御する可変制御手段を備え、前記所定区間は、前記可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＥ４。

【７６９９】

遊技機ＡＥ４によれば、遊技機ＡＥ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実行中に、可変手段が第１位置に可変されてから特定領域へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、可変手段が第１位置から第２位置へと可変するように可変制御手段によって制御される。所定区間は、可変手段が第２位置に可変された状態におい

て、第１個数よりも多い第２個数の遊技球が動じに流下可能な経路長で構成されている。
【７７００】
これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしてから特定条件が成立することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７７０１】
遊技機ＡＥ４において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能な発射手段と、を備え、前記所定区間は、前記特定流路へ向けて前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機ＡＥ５。
【７７０２】
遊技機ＡＥ５によれば、遊技機ＡＥ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で、発射手段により遊技球が所定間隔以上の時間間隔で発射される。所定区間は、特定流路へ向けて所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能なるように遊技球を流下させる。
【７７０３】
これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしたいと考える遊技者に対して、所定間隔で連続して遊技球を発射させることができるという効果がある。
【７７０４】
遊技機ＡＥ３からＡＥ５のいずれかにおいて、前記所定区間を通過中の遊技球の個数を判別する個数判別手段を備え、前記示唆演出実行手段は、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出を前記示唆演出として実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＥ６。
【７７０５】
遊技機ＡＥ６によれば、遊技機ＡＥ３からＡＥ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定区間を通過中の遊技球の個数が個数判別手段によって判別される。個数判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出が、示唆演出実行手段によって示唆演出として実行される。
【７７０６】
これにより、示唆演出の内容により、特定条件が成立した場合に特定領域に誘導される遊技球の個数を容易に遊技者に理解させることができるので、より多い個数が示唆されている間に特定条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【７７０７】
遊技機ＡＥ６において、前記示唆演出の実行中において、所定期間毎に、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数に応じて前記示唆演出の演出態様を更新する演出態様更新手段と、その演出態様更新手段によって前記示唆演出の演出態様を更新する際に、前記示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数とが一致しているかを所定期間毎に判別する一致判別手段と、その一致判別手段により前記示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数とが一致していると判別された場合に、前記演出態様更新手段により前記演出態様が更新されることを回避する更新回避手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＥ７。
【７７０８】
遊技機ＡＥ７によれば、遊技機ＡＥ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、

示唆演出の実行中において、所定期間毎に、個数判別手段により判別された遊技球の個数に応じて示唆演出の演出態様が演出態様更新手段によって更新される。演出態様更新手段によって示唆演出の演出態様が更新される際に、示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、個数判別手段により判別された遊技球の個数とが一致しているかが一致判別手段により所定期間毎に判別される。一致判別手段により、示唆演出によって示唆されている遊技球の個数と、個数判別手段によって判別された遊技球の個数とが一致していると判別された場合に、演出更新手段により演出態様が更新されることが更新回避手段によって回避される。

【７７０９】

これにより、演出態様が更新される頻度を低減させることができるので、演出態様の更新に要する処理負荷を軽減することができるという効果がある。

【７７１０】

遊技機ＡＥ６又はＡＥ７において、前記所定区間は、遊技球の通過を検出可能な複数の通過検出手段が、複数箇所に配置されているものであり、前記個数判別手段は、前記複数の通過検出手段のうち、遊技球の通過を検出している前記通過検出手段の数を、前記所定区間を通過中の遊技球の個数として判別するものであることを特徴とする遊技機ＡＥ８。

【７７１１】

遊技機ＡＥ８によれば、遊技機ＡＥ６又はＡＥ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球の通過を検出可能な複数の通過検出手段が、所定区間における複数箇所に配置されている。複数の通過検出手段のうち、遊技球の通過を検出している通過検出手段の数が、個数判別手段によって所定区間を通過中の遊技球の個数として判別される。

【７７１２】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を正確に判別することができるという効果がある。

【７７１３】

＜特徴ＡＦ群＞（右打ちを行った場合に有利となるかどうかの期待度を示す演出）

第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記第１方向とは異なる第２方向へと遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる有利状態を設定する有利状態設定手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段による判別結果を示す前記識別情報の動的表示を前記表示手段において実行する動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により前記識別情報の動的表示が実行されている間に、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に有利な遊技状態が発生するか否かの期待度を示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ１。

【７７１４】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【７７１５】

また、係る従来型の遊技機の中には、表示装置に表示される演出により、その後に遊技者に有利な当たり遊技が付与されるか否かの期待度を示唆する演出を実行可能に構成されているものも存在する。

【７７１６】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、期待度を示唆する演出が開始された時点で、既に遊技者に有利となるかどうかは決定されているので、演出の内容自体が遊技者の有利度合いに影響を及ぼすことはない。よって、遊技者に対して表示装置に注目して遊技

を行わせることが困難になってしまうという問題点があった。

【７７１７】

遊技機ＡＦ１によれば、第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、判別手段により判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、第１方向とは異なる第２方向へと遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる有利状態が、有利状態設定手段によって設定される。判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段により表示手段において実行される。動的表示実行手段により識別情報の動的表示が実行されている間に、第２方向へと遊技球を発射した場合に有利な遊技状態が発生するか否かの期待度を示唆する特定演出が、特定演出実行手段により実行される。

【７７１８】

これにより、特定演出の示唆内容によって第２方向へと遊技球を発射した方が良いかどうかを遊技者に判断させることができるので、特定演出に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７７１９】

遊技機ＡＦ１において、前記有利状態は、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示の実行中における特定期間の間に前記第２方向への遊技球の発射を開始した方が、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記第２方向への遊技球の発射を開始するよりも遊技者にとって有利となり易いものであり、前記特定演出実行手段は、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示の実行中に前記特定演出を実行する場合は、前記特定期間の少なくとも一部が含まれる演出期間で前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＦ２。

【７７２０】

遊技機ＡＦ２によれば、遊技機ＡＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有利状態になると、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示の実行中における特定期間の間に第２方向への遊技球の発射を開始した方が、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから第２方向への遊技球の発射を開始するよりも遊技者にとって有利となり易くなる。特定の判別結果を示す識別情報の動的表示の実行中に特定演出を実行する場合は、特定期間の少なくとも一部が含まれる演出期間で、特定演出実行手段により特定演出が実行される。

【７７２１】

これにより、特定演出の示唆内容から、特定演出の演出期間の間に第２方向へと遊技球を発射開始するかどうかを遊技者に判断させることができる。よって、特定演出の示唆内容により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７７２２】

遊技機ＡＦ２において、前記有利状態は、前記特定期間の間において、より早く前記第２方向への遊技球の発射を開始した方が、遊技者にとってより有利となり易くなるものであることを特徴とする遊技機ＡＦ３。

【７７２３】

遊技機ＡＦ３によれば、遊技機ＡＦ２の奏する効果に加え、有利状態では、特定期間の間において、より早く第２方向への遊技球の発射を開始した方が、遊技者にとってより有利となり易くなるので、特定演出が実行された場合に、なるべく早く第２方向へと遊技球を発射するかどうか判断しようと遊技者に思わせることができる。よって、特定演出の実行中に、遊技により緊張感を抱かせることができるという効果がある。

【７７２４】

遊技機ＡＦ１からＡＦ３のいずれかにおいて、前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の種別として、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が実行されている場合に決定される割合が高くなる第１特定演出と、その第１特定演出よりも前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が実行されている場合に決定される割合が低くなる第２特定演出と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する演出

種別決定手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ４。
【７７２５】
遊技機ＡＦ４によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ３のいずれかにおいて、特定演出実行手段により実行される特定演出の種別として、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が実行されている場合に決定される割合が高くなる第１特定演出と、その第１特定演出よりも特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が実行されている場合に決定される割合が低くなる第２特定演出と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別が演出種別決定手段によって決定されるので、特定演出の演出種別から、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示であるか否かを遊技者に推測させることができる。よって、遊技者に対して特定演出の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【７７２６】
遊技機ＡＦ１からＡＦ４のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記第２方向へと発射された遊技球が流入可能な位置に設けられた特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、を備え、前記有利状態設定手段は、前記有利状態として、前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置へと特定条件が成立するまで可変させる制御を１又は複数回実行するものであり、前記有利状態は、前記特定期間の間に前記第２方向への遊技球の発射を開始した方が、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記第２方向への遊技球の発射を開始するよりも、前記特定条件が成立するまでに前記特定領域に誘導される遊技球が多くなり易くなるものであることを特徴とする遊技機ＡＦ５。
【７７２７】
遊技機ＡＦ５によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。第２方向へと発射された遊技球が流入可能な位置に設けられた特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定領域に誘導され易くなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変される。有利状態として、可変手段を第２位置から第１位置へと特定条件が成立するまで可変させる制御が、有利状態設定手段により１又は複数回実行される。有利状態では、特定期間の間に第２方向への遊技球の発射を開始した方が、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから第２方向への遊技球の発射を開始するよりも、特定条件が成立するまでに特定領域に誘導される遊技球が多くなり易くなる。
【７７２８】
これにより、所定の特典をより多く得たいと考える遊技者に対して、特定演出の示唆内容から第２方向への遊技球の発射を開始するか否かをより真剣に判断させることができるという効果がある。
【７７２９】
遊技機ＡＦ５において、前記特定条件は、前記可変手段が前記第１位置に可変されてから前記特定領域へと入球した遊技球の個数が第１個数になった場合に成立するものであり、前記所定区間は、前記可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が少なくとも同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＦ６。
【７７３０】
遊技機ＡＦ６によれば、遊技機ＡＦ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が第１位置に可変されてから特定領域へと入球した遊技球の個数が第１個数になった場合に特定条件が成立するように構成されている。所定区間は、可変手段が第２位置に可変された状態において、第２個数よりも多い第２個数の遊技球が少なくとも同時に流

下可能な経路長で構成されている。
【７７３１】
これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数が、第１個数を上回る個数になった状態で所定区間が第１位置に可変されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【７７３２】
遊技機ＡＦ６において、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能な発射手段を備え、前記所定区間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間へと１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機ＡＦ７。
【７７３３】
遊技機ＡＦ７によれば、遊技機ＡＦ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が発射手段によって所定間隔以上の時間間隔で発射される。所定区間は、所定区間へと１の遊技球が到達してから、当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能となるように遊技球が通過するように構成されている。
【７７３４】
これにより、特定演出の示唆内容から特定の判別結果を示す識別情報の動的表示であると判断した遊技者に対して、遊技球を最短の間隔である所定間隔で第２方向に発射させることができるという効果がある。
【７７３５】
遊技機ＡＦ７において、前記特定期間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射された場合に、少なくとも前記第２個数の遊技球を発射可能な長さの期間で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＦ８。
【７７３６】
遊技機ＡＦ８によれば、遊技機ＡＦ７の奏する効果に加え、特定期間は、第２方向へと所定間隔で連続して遊技球が発射された場合に、少なくとも第２個数の遊技球を発射可能な長さの期間で構成されているので、特定期間の間に遊技球を第２方向へと発射することで、第２個数の遊技球を所定区間に到達させることができる可能性があるため、第２の方向へと遊技球を発射するかどうかをより真剣に判断させることができるという効果がある。
【７７３７】
遊技機ＡＦ７又はＡＦ８において、前記有利状態設定手段により設定される有利状態として、第１有利状態と、その第１有利状態よりも前記有利状態に移行してから前記可変手段が前記第２位置に可変されるまでの間の期間が長い第２有利状態と、を少なくとも含む複数の状態の中から１の状態を決定する状態決定手段を備えるものであることを特徴とする遊技機ＡＦ９。
【７７３８】
遊技機ＡＦ９によれば、遊技機ＡＦ７又はＡＦ８の奏する効果に加え、有利状態設定手段により設定される有利状態として、第１有利状態と、その第１有利状態よりも有利状態に移行してから可変手段が第２位置に可変されるまでの間の期間が長い第２有利状態と、を少なくとも含む複数の状態の中から、状態決定手段により１の状態が決定される。
【７７３９】
これにより、第２有利状態の方が、可変手段が第２位置に可変されるまでに発射できる遊技球の個数が多くなるので、より多くの遊技球が特定領域に誘導され易くなる。よって、第２有利状態が決定されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【７７４０】
遊技機ＡＦ９において、前記第１有利状態は、前記有利状態に移行してから前記可変手段が前記第２位置に可変されるまでの間の期間として、前記第２方向へと前記所定間隔で

連続して遊技球が発射された場合に、前記第１個数を超える個数の遊技球を発射することが不可能な長さの期間が設定されるものであることを特徴とする遊技機ＡＦ１０。

【７７４１】

遊技機ＡＦ１０によれば、遊技機ＡＦ９の奏する効果に加え、第１有利状態では、有利状態に移行してから可変手段が第２位置に可変されるまでの間の期間として、第２３方向へと所定感覚で連続して遊技球が発射された場合に、第１個数を超える個数の遊技球を発射することが不可能な長さの期間が設定されるので、第１有利状態が決定された場合に、より多くの所定の特典を得たいと考える遊技者に対して、特定期間の間に遊技球を第２方向へと発射させることができるという効果がある。

【７７４２】

＜特徴ＡＧ群＞（オーバー入賞を狙える大当たりと、オーバー入賞を狙えない大当たりとを遊技者に選択させる）

遊技球が通過可能な第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域と、前記第１領域への遊技球の通過を検出可能な第１検出手段と、前記第２領域への遊技球の通過を検出可能な第２検出手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、前記第１検出手段、または前記第２検出手段により遊技球の通過が検出されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、遊技球が入球可能な第１特定領域と、その第１特定領域とは異なる第２特定領域と、前記第１特定領域、または前記第２特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記第１特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記第１特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な第１可変手段と、前記第２特定領域へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球の入球が困難になる第４位置とに可変可能な第２可変手段と、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となった後で、前記第１検出手段により遊技球の通過が検出された場合に、前記第１可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定回数可変される第１特典遊技を決定し、前記第２検出手段により遊技球の通過が検出された場合に、前記第２可変手段が前記第４位置から前記第３位置へと所定回数可変される第２特典遊技を決定する種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＧ１。

【７７４３】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技球が入賞することで賞球が付与される大開放口の開放回数（ラウンド数）が異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【７７４４】

また、係る従来型の遊技機の中には、抽選結果が当たりになっただけでは当たり状態が開始されず、遊技盤に設けられた複数の作動入賞口のいずれかに入賞した場合に当たり状態が開始されるものも存在する。この従来型の遊技機では、遊技者が入賞させた作動入賞口の種別に応じて異なる種別の当たり遊技が開始される構成としている。

【７７４５】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、当たり種別が決定された時点で、当たり中に得られる遊技価値の量は、当たり種別に応じたほぼ一定の量となるため、当たり種別に応じた遊技価値を得るための作業のようになってしまい、当たり状態中の遊技が単調となってしまう場合があった。即ち、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【７７４６】

これに対して遊技機ＡＧ１によれば、遊技球が入球可能な第１特定領域と、その第１特定領域とは異なる第２特定領域とが設けられている。第１特定領域、または第２特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも第１特定領域に誘導され易くなる第１位置と、第１特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに、第１可変手段が可変可能に構成されている。第２特定領域へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球の入球が困難になる第４位置とに、第２可変手段が可変可能に構成されている。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、第１検出手段により遊技球の通過が検出された場合に、第１可変手段が第２位置から第１位置へと所定回数可変される第１特典遊技が、種別決定手段によって決定される。一方、第２検出手段により遊技球の通過が検出された場合には、第２可変手段が第４位置から第３位置へと所定回数可変される第２特典遊技が、種別決定手段によって決定される。

【７７４７】

これにより、第１領域を遊技球が通過するか、第２領域を遊技球が通過するかに応じて特典遊技の種別を異ならせることができるので、遊技球が通過する領域に注目させることができるという効果がある。

【７７４８】

遊技機ＡＧ１において、遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を通過した遊技球を前記第１領域と、前記第２領域とのどちらかに振り分けることが可能な振分手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＧ２。

【７７４９】

遊技機ＡＧ２によれば、遊技機ＡＧ１の奏する効果に加え、遊技球が通過可能な通過手段を通過した遊技球が、振分手段によって第１領域と、第２領域とのどちらかに振り分けられるので、振分手段により振り分けられる領域に応じて特典遊技の種別が可変する。よって、振り分けられる領域に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７７５０】

遊技機ＡＧ２において、少なくとも判別手段による判別で特定の判別結果となってから、前記特典遊技の実行が開始されるまでの間に、前記振分手段の状態を、前記第１領域へと遊技球が振り分けられる第１振分状態と、前記第２領域へと遊技球が振り分けられる第２振分状態とに所定周期で切り替える振分状態切替手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＧ３。

【７７５１】

遊技機ＡＧ３によれば、遊技機ＡＧ２の奏する効果に加え、少なくとも判別手段による判別で特定の判別結果となってから、特典遊技の実行が開始されるまでの間に、振分手段の状態が、第１領域へと遊技球が振り分けられる第１振分状態と、第２領域へと遊技球が振り分けられる第２振分状態とに、状態切替手段によって所定周期で切り替えられるので、振分手段の振分状態を確認して、通過手段を通過させることにより、遊技者の好みの特典遊技の種別を決定させることができるという効果がある。

【７７５２】

遊技機ＡＧ３において、演出態様を表示可能な表示手段と、前記振分手段の振分状態を示唆する振分状態示唆演出を前記表示手段において実行する演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＧ４。

【７７５３】

遊技機ＡＧ４によれば、遊技機ＡＧ３の奏する効果に加え、振分手段の振分状態を示唆する振分状態示唆演出が、演出実行手段によって表示手段において実行されるので、表示手段を確認するだけで、遊技者の好みの特典遊技が決定されるタイミングを容易に認識することができるという効果がある。

【７７５４】

遊技機ＡＧ４において、前記演出実行手段は、前記振分状態切替手段によって前記第１振分状態に切り替えられたことに基づいて、前記第１振分状態を示唆する第１振分状態示唆演出を実行する第１示唆演出実行手段と、前記振分状態切替手段によって前記第２振分状態に切り替えられたことに基づいて、前記第２振分状態を示唆する第２振分状態示唆演出を実行する第２示唆演出実行手段と、を備え、前記遊技機は、第１領域を遊技球が通過した場合の有利度合いを判別可能な有利判別手段、を備え、前記第１示唆演出実行手段は、前記第１振分状態示唆演出において、前記有利判別手段により判別された有利度合いを示唆可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＧ５。

【７７５５】

遊技機ＡＧ５によれば、遊技機ＡＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出実行手段において、振分状態切替手段によって第１振分状態に切り替えられたことに基づいて、第１示唆演出実行手段により第１振分状態を示唆する第１振分状態示唆演出が実行される一方で、第２振分状態に切り替えられたことに基づいて、第２振分状態を示唆する第２振分状態示唆演出が実行される。第１領域を遊技球が通過した場合の有利度合いが、有利判別手段により判別される。第１振分状態示唆演出において、有利判別手段により判別された有利度合いが第１示唆演出実行手段によって示唆される。

【７７５６】

これにより、第１示唆演出において示唆された有利度合いに応じて第１領域を通過させるタイミングを計らせることができるという効果がある。

【７７５７】

遊技機ＡＧ５において、前記有利判別手段は、前記所定区間を通過している遊技球の個数を判別するものであり、前記第１示唆演出実行手段は、前記有利判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出を、前記第１振分状態示唆演出において示唆可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＧ６。

【７７５８】

遊技機ＡＧ６によれば、遊技機ＡＧ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定区間を通過している遊技球の個数が有利判別手段によって判別される。有利判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出が、第１振分状態示唆演出において、第１示唆演出実行手段により示唆される。

【７７５９】

これにより、第１示唆演出を確認することで、第１領域を通過させた場合に第１特定領域へと誘導される遊技球の個数を容易に理解することができるという効果がある。

【７７６０】

遊技機ＡＧ１からＡＧ６のいずれかにおいて、前記特典遊技実行手段は、前記第１特典遊技において最初に前記第１可変手段が前記第１位置に可変されてから前記第１特定領域に入球した遊技球が第１個数以上になったことに基づいて、前記第１可変手段を前記第２位置に可変させるものであり、前記所定区間は、前記第１可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＧ７。

【７７６１】

遊技機ＡＧ７によれば、遊技機ＡＧ１からＡＧ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特典遊技において最初に第１可変手段が第１位置に可変されてから第１特定領域に入球した遊技球が第１個数以上になったことに基づいて、第１可変手段が特典遊技実行手段によって第２位置に可変される。所定区間は、第１可変手段が第２位置に可変された状態において、第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されている。

【７７６２】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしてから第１領域を通過させようと工夫して遊技球を発射させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７７６３】
遊技機ＡＧ７において、前記特典遊技実行手段は、前記第２特典遊技において最初に前記第２可変手段が前記第３位置に可変されてから前記第２特定領域に入球した遊技球が、前記第１個数よりも多く、且つ、前記第２個数よりも少ない第３個数以上になったことに基づいて、前記第２可変手段を前記第４位置に可変させるものであることを特徴とする遊技機ＡＧ８。
【７７６４】
遊技機ＡＧ８によれば、遊技機ＡＧ７の奏する効果に加え、第２特典遊技において最初に第２可変手段が第３位置に可変されてから第２特定領域に入球した遊技球が、第１個数よりも多く、且つ、第２個数よりも少ない第３個数以上になったことに基づいて、第２可変手段が特典遊技実行手段によって第４位置に可変されるので、第２領域を通過させると、第１個数よりは多い第３個数の遊技球を安定して第２特定領域に入球させることができる。よって、第２特典遊技の実行中に、安心して遊技を行わせることができるという効果がある。
【７７６５】
＜特徴ＡＨ群＞（遊技者が操作した履歴に応じて選択メニューの順番を組み替える）
画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、第１条件の成立に基づいて、前記操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像を前記表示手段に表示させる連動画像表示手段と、その連動画像表示手段によって前記連動画像が表示されている状態で第２条件が成立したことに基づいて、前記表示手段に表示されている前記連動画像の態様に応じた種別の演出を実行する演出実行手段と、前記第１条件が成立した場合に前記連動画像表示手段により最初に表示される前記連動画像の態様として、複数の態様の中から１の態様を決定する態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＨ１。
【７７６６】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。
【７７６７】
しかしながら、更なる演出の多様化が求められている。
【７７６８】
また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成され、且つ、所定期間内に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成されているものも存在する。
【７７６９】
しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技機に設定されている楽曲の曲数が多様化するほどに、遊技者が選択可能な楽曲のリストの中から好みの曲を探し出すことが困難になってしまうという問題点があった。
【７７７０】
これに対して遊技機ＡＨ１によれば、第１条件の成立に基づいて、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像が連動画像表示手段によって表示手段に表示される。連動画像表示手段によって連動画像が表示されている状態で第２条件が成立したことに基づいて、表示手段に表示されている連動画像の態様に応じた種別の演出が演出実行手段によって実行される。第１条件が成立した場合に連動画像表示手段により最初に表示される連動画像の態様として、複数の態様の中から１の態様が態様決定手段によって決定される。

【７７７１】
これにより、第１条件が成立した場合に、最初に表示される連動画像の態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７７７２】
遊技機ＡＨ１において、前記態様決定手段は、前記演出実行手段により前回実行された演出の種別に少なくとも応じて１の態様を決定するものであることを特徴とする遊技機ＡＨ２。
【７７７３】
遊技機ＡＨ２によれば、演出実行手段により前回実行された演出の種別に少なくとも応じて態様決定手段により１の態様が態様決定手段によって決定されるので、連動画像の態様を多様化させることができるという効果がある。
【７７７４】
遊技機ＡＨ１又はＡＨ２において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力する音声出力手段を備え、前記連動画像として設定され得る複数の態様は、互いに異なる楽曲を示す態様の画像で構成されているものであり、前記演出実行手段は、前記連動画像の態様に対応する楽曲の音声データを、前記演出として前記音声データ再生手段に再生させるものであることを特徴とする遊技機ＡＨ３。
【７７７５】
遊技機ＡＨ３によれば、遊技機ＡＨ１又はＡＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データ再生手段によって音声データが再生された音声データに対応する音声が音声出力手段によって出力される。連動画像として設定され得る複数の態様は、互いに異なる楽曲を示す態様の画像で構成されている。連動画像の態様に対応する楽曲の音声データが、演出実行手段により、演出として音声データ再生手段に再生させられる。
【７７７６】
これにより、視覚的な演出と、聴覚的な演出とを複合させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７７７７】
遊技機ＡＨ１からＡＨ３のいずれかにおいて、前記態様決定手段は、前記連動画像の態様として、前記演出の種別に応じた情報を示す複数の演出対応画像のうち、１の前記演出対応画像が特定の態様で表示された態様を決定するものであり、前記連動画像表示手段は、前記操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となる毎に、所定の順序で前記特定の態様で表示される演出対応画像を可変させるものであり、前記演出実行手段は、前記特定の態様で表示されている前記演出対応画像に示されている情報に応じた種別の演出を、前記第２条件が成立したことに基づいて実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＨ４。
【７７７８】
遊技機ＡＨ４によれば、遊技機ＡＨ１からＡＨ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、連動画像の態様として、演出の種別に応じた情報を示す複数の演出対応画像のうち、１の演出対応画像が特定の態様で表示された態様が態様決定手段により決定される。操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となる毎に、特定の態様で表示される演出対応画像が連動画像表示手段によって所定の順序で可変される。特定の態様で表示されている演出対応画像に示される情報に応じた種別の演出が、演出実行手段によって第２条件が成立したことに基づいて実行される。
【７７７９】
これにより、特定の態様で表示されている演出対応画像に示されている情報を確認するだけで、演出実行手段によって実行される演出の種別を容易に遊技者が理解することができるので、遊技者の好みの種別の演出に対応する演出対応画像が特定の態様で表示されるように、操作手段を操作させることができるという効果がある。

【７７８０】
遊技機ＡＨ４において、前記態様決定手段は、特定の態様で表示させる１の前記演出対応画像と、前記第１の操作内容の操作が繰り返された場合に前記特定の態様に可変される前記演出対応画像の順序とを少なくとも決定するものであることを特徴とする遊技機ＡＨ５。
【７７８１】
遊技機ＡＨ５によれば、遊技機ＡＨ４の奏する効果に加え、特定の態様で表示させる１の演出対応画像と、第１の操作内容の操作が繰り返された場合に特定の態様に可変される演出対応画像の順序とが、少なくとも態様決定手段によって決定されるので、特定の態様に可変される演出対応画像の順序を予め決定しておくことができる。よって、実際に操作手段が操作された場合に、特定の態様で表示させる演出対応画像をより早期に特定することができるという効果がある。
【７７８２】
遊技機ＡＨ５において、前記演出実行手段により実行された演出の実行回数を、演出の種別毎にカウントするカウント手段を備え、前記態様決定手段は、前記カウント手段によりカウントされた実行回数が予め定められている特定条件を満たした回数になっている種別の演出に対応する演出対応画像の順序を、特定回数以下の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変される順序に決定するものであることを特徴とする遊技機ＡＨ６。
【７７８３】
遊技機ＡＨ６によれば、遊技機ＡＨ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出実行手段により実行された演出の実行回数が、演出の種別毎にカウント手段によってカウントされる。カウント手段によりカウントされた実行回数が予め定められている特定条件を満たした回数になっている種別の演出に対応する演出対応画像の順序が、態様決定手段により特定回数以下の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変される順序に決定される。
【７７８４】
これにより、特定条件を満たした実行回数の種別の演出を特定回数以下の操作回数で特定の態様に可変させることができるので、特定条件を満たした実行回数の種別の演出を選択し易くすることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【７７８５】
遊技機ＡＨ６において、前記態様決定手段は、前記カウント手段によりカウントされた実行回数が多い順に第１個数の演出のそれぞれに対応する演出対応画像の順序を、前記特定回数以下の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変される順序に決定するものであることを特徴とする遊技機ＡＨ７。
【７７８６】
遊技機ＡＨ７によれば、遊技機ＡＨ６の奏する効果に加え、カウント手段によりカウントされた実行回数が多い順に第１個数の演出のそれぞれに対応する演出対応画像の順序が、態様決定手段により特定回数以下の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変される順序に決定されるので、これまでに特定の態様に可変された回数が比較的多く、今回も遊技者が特定の態様に可変させたいと考えている可能性が高い演出対応画像を、少ない操作回数で特定の態様に可変させることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。
【７７８７】
遊技機ＡＨ７において、前記態様決定手段は、前記第１個数の演出のそれぞれに対応する演出対応画像の順序を、前記カウント手段によりカウントされた実行回数が多いほど、前記特定の態様に可変されるまでの前記第１の操作内容の操作の回数が少なくなるように決定するものであることを特徴とする遊技機ＡＨ８。
【７７８８】
遊技機ＡＨ８によれば、遊技機ＡＨ７の奏する効果に加え、第１個数の演出のそれぞれ

に対応する演出対応画像の順序が、カウント手段によりカウントされた実行回数が多いほど、特定の態様に可変されるまでの第１の操作内容の操作の回数が少なくなるように態様決定手段によって決定されるので、遊技者が特定の態様に可変させたいと考えている可能性がより高い演出対応画像を、より少ない操作回数で特定の態様に可変させることができるので、遊技者の利便性をより向上させることができるといく効果がある。

【７７８９】

遊技機ＡＨ６からＡＨ８のいずれかにおいて、前記第１条件が成立してから、所定期間以内に前記第１の操作内容の操作が実行された場合に、前記第１条件が成立してから最初に表示された連動画像において特定の態様で表示されていた前記演出対応画像の順序を、少なくとも次回の前記態様決定手段による決定において、第２回数以上の前記第１の操作内容の操作で特定の態様に可変される順序に決定されるように設定する設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＨ９。

【７７９０】

遊技機ＡＨ９によれば、遊技機ＡＨ６からＡＨ８のいずれかにおいて、第１条件が成立してから所定期間以内に第１の操作内容の操作が実行された場合に、第１条件が成立してから最初に表示された連動画像において特定の態様で表示されていた演出対応画像の順序が、少なくとも次回の態様決定手段による決定において、第２回数以上の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変される順序に決定されるように、設定手段によって設定される。所定期間以内に特定の態様から可変された演出対応画像については、次回、連動画像が表示された場合においても、遊技者が特定の態様に可変させたいと思う可能性が低いと考えられるので、そのような演出対応画像を比較的多い第２回数以上の操作回数で特定の態様に可変される順序に設定することにより、遊技者が特定の態様に可変させたいと考える可能性が高い演出対応画像を、比較的少ない操作回数で特定の態様に可変される順序に設定することができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。

【７７９１】

遊技機ＡＨ１からＡＨ９のいずれかにおいて、前記第２条件は、前記操作手段に対する操作内容が特定の操作内容となった場合に成立するものであることを特徴とする遊技機ＡＨ１０。

【７７９２】

遊技機ＡＨ１０によれば、遊技機ＡＨ１からＡＨ９のいずれかが奏する効果に加え、操作手段に対する操作内容が特定の操作内容となった場合に第２条件が成立するので、遊技者が操作手段に対して特定の操作内容で操作を行うことにより、その時点で表示されている連動画像の態様に応じた種別の演出を実行させることができる。よって、遊技者の好みの演出を遊技者自身に選択させることができるという効果がある。

【７７９３】

＜特徴ＡＩ群＞（楽曲が決定された経緯に応じて楽曲の再生位置を可変させる）

所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかを実行する演出実行手段と、その演出実行手段に実行させる演出として、第１条件の成立に基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択する第１選択手段と、前記演出実行手段に実行させる演出として、前記第１条件とは異なる第２条件の成立に基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択する第２選択手段と、前記複数の演出のそれぞれに対して設定されている、第１の開始位置と、その第１の開始位置とは異なる第２の開始位置とを少なくとも含む複数の開始位置のうち、前記第１選択手段によって選択された演出の開始位置として前記第１の開始位置を設定し、前記第２選択手段によって選択された演出の開始位置として前記第２の開始位置を設定する開始位置設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＩ１。

【７７９４】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ

、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【７７９５】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として遊技機に予め設定されている複数の楽曲の中から１の楽曲をランダムに選択して再生することが可能なものがある。また、所定期間においてランダムに選択された楽曲を再生することに加え、当該所定期間内に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成されているものも存在する。

【７７９６】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技者が所定期間においてランダムに選択された楽曲をあまりよく聴かずに、遊技者の好みの楽曲に変更してしまう場合があり、遊技機に設定されている大半の曲がほとんど再生されない可能性があるという問題点があった。

【７７９７】

これに対して遊技機ＡＩ１によれば、所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかが演出実行手段によって実行され、その演出実行手段に実行させる演出として、第１条件の成立に基づいて、第１選択手段によって複数の演出の中から１の演出が選択される。一方、第１条件とは異なる第２条件の成立に基づいて、演出実行手段に実行させる演出として、第２選択手段によって複数の演出の中から１の演出が選択される。複数の演出のそれぞれに対して設定されている、第１の開始位置と、その第１の開始位置とは異なる第２の開始位置とを少なくとも含む複数の開始位置のうち、第１選択手段によって選択された演出の開始位置として第１の開始位置が開始位置設定手段によって設定される。一方、第２選択手段によって選択された演出の開始位置として開始位置設定手段によって第２の開始位置が設定される。

【７７９８】

これにより、第１選択手段によって選択された演出であるか、第２選択手段によって選択された演出であるかに応じて異なる開始位置から演出を開始させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７７９９】

遊技機ＡＩ１において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を検出する操作検出手段と、前記演出実行手段により実行される演出を選択するための選択期間を設定する選択期間設定手段と、を備え、前記第１選択手段は、前記選択期間の間に前記操作検出手段により検出された前記操作手段に対する操作内容に応じた態様の演出を選択するものであり、前記第２選択手段は、前記選択期間設定手段により前記選択期間が設定されたことに基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択するものであることを特徴とする遊技機ＡＩ２。

【７８００】

遊技機ＡＩ２によれば、遊技機ＡＩ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作が操作検出手段によって検出される。演出実行手段により実行される演出を選択するための選択期間が選択期間設定手段により設定される。選択期間の間に操作検出手段により検出された操作手段に対する操作内容に応じた態様の演出が第１選択手段によって選択される。選択期間設定手段により選択期間が選択されたことに基づいて、複数の演出の中から第２選択手段によって１の演出が選択される。

【７８０１】

これにより、遊技者が操作手段に対する操作を行うことによって選択した演出であるか否かによって、演出の開始位置を異ならせることができるので、演出態様を多様化させることができるという効果がある。

【７８０２】
遊技機ＡＩ１又はＡＩ２において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力する音声出力手段と、を備え、前記演出実行手段は、互いに異なる複数の楽曲のうちいずれかに対応する音声データを、前記演出として前記音声データ再生手段に再生させるものであることを特徴とする遊技機ＡＩ３。
【７８０３】
遊技機ＡＩ３によれば、遊技機ＡＩ１又はＡＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データ再生手段によって音声データが再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声が音声出力手段によって出力される。互いに異なる複数の楽曲のうちいずれかに対応する音声データが、演出実行手段により演出として音声データ再生手段に再生させられる。
【７８０４】
これにより、第１選択手段によって選択された楽曲であるか、第２選択手段によって選択された楽曲であるかに応じて楽曲の再生開始位置を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７８０５】
遊技機ＡＩ３において、前記音声データは、複数のデータを予め定められた特定の順序で再生することにより１の楽曲となるデータ群で構成されているものであり、前記開始位置設定手段は、前記第１選択手段によって楽曲が選択された場合に、選択された楽曲に対応する前記データ群を構成する前記複数のデータのうち第１のデータから再生が開始されるように設定し、前記第２選択手段によって楽曲が選択された場合に、前記第１のデータとは異なる第２のデータから再生が開始されるように設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＩ４。
【７８０６】
遊技機ＡＩ４によれば、遊技機ＡＩ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データが、複数のデータを予め定められた特定の順序で再生することにより１の楽曲となるデータ群で構成されている。第１選択手段によって楽曲が選択された場合に、選択された楽曲に対応するデータ群を構成する複数のデータのうち、第１のデータから再生が開始されるように開始位置設定手段によって設定される。一方、第２選択手段によって楽曲が選択された場合には、第１のデータとは異なる第２のデータから再生が開始されるように開始位置設定手段によって設定される。
【７８０７】
これにより、再生を開始するデータとして、データ群の中から選択手段の種別に対応する１のデータを選択するだけで、楽曲の再生開始位置を異ならせることができるので、再生開始位置を設定する際の処理負荷を軽減することができるという効果がある。
【７８０８】
遊技機ＡＩ４において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を検出する操作検出手段と、前記演出実行手段により実行される楽曲を選択するための選択期間を設定する選択期間設定手段と、を備え、前記第１選択手段は、前記選択期間の間に前記操作検出手段により検出された前記操作手段に対する操作内容に応じた１の楽曲を選択するものであり、前記第２選択手段は、前記選択期間設定手段により前記選択期間が選択されたことに基づいて、前記複数の楽曲の中から１の楽曲を選択するものであり、前記第１のデータは、前記特定の順序のうち最初の順序に設定されているデータであることを特徴とする遊技機ＡＩ５。
【７８０９】
遊技機ＡＩ５によれば、遊技機ＡＩ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作が操作検出手段によって検出される。演出実行手段により実行される楽曲を選択するための選択期間が選択期間設定手段によって設定される。選択期間の間に操作検出手段により検出された操作手段に対する操作内容に応じた

１の楽曲が第１選択手段によって選択される。選択期間設定手段により選択期間が選択されたことに基づいて、第２選択手段によって複数の楽曲の中から１の楽曲が選択される。第１のデータが、特定の順序のうち最初の順序に設定されているデータで構成されている。

【７８１０】

これにより、遊技者が操作手段を操作することにより選択した楽曲については、楽曲の先頭から再生を開始させることができるので、遊技者が自発的に選択した楽曲を先頭からじっくりと聴かせることができる。よって、楽曲を聴いた遊技者に対して、より大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

【７８１１】

遊技機ＡＩ５において、前記第２選択手段は、前記複数の楽曲の中からランダムに１の楽曲を選択するものであることを特徴とする遊技機ＡＩ６。

【７８１２】

遊技機ＡＩ６によれば、遊技機ＡＩ５の奏する効果に加え、複数の楽曲の中から第２選択手段によってランダムに１の楽曲が選択されるので、遊技機に設定されている楽曲を無駄なく再生させることができるという効果がある。

【７８１３】

遊技機ＡＩ５又はＡＩ６において、前記第２のデータは、楽曲における最も特徴的なメロディーを少なくとも含んだデータで構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＩ７。

【７８１４】

遊技機ＡＩ７によれば、遊技機ＡＩ５又はＡＩ６の奏する効果に加え、第２のデータが、楽曲における最も特徴的なメロディーを少なくとも含んだデータで構成されているので、選択期間が開始された場合に、第２選択手段によって選択された楽曲のうち、少なくとも最も特徴的なメロディーを聴いてから操作手段に対する操作によって他の楽曲を再生させるかどうか遊技者に判断させることができるという効果がある。

【７８１５】

遊技機ＡＩ３において、前記音声データは、再生することで１の楽曲となる１のデータで構成されているものであり、前記複数の開始位置は、それぞれの楽曲に対応する前記音声データに対して予め設定されている複数の再生位置であることを特徴とする遊技機ＡＩ８。

【７８１６】

遊技機ＡＩ８によれば、遊技機ＡＩ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データが、再生することで１の楽曲となる１のデータで構成されている。複数の開始位置が、それぞれの楽曲に対応する音声データに対して予め設定されている複数の再生位置で構成されている。

【７８１７】

これにより、音声データを最も単純な形式にすることができるという効果がある。

【７８１８】

＜特徴ＡＪ群＞（遊技の進行状況に応じて再生中の楽曲のデータを組み替える）

所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかを実行する演出実行手段と、その演出実行手段に実行させる１の演出を、前記複数の演出の中から決定する演出決定手段と、前記演出実行手段により１の演出を実行するために用られ、複数のデータで構成された演出データ群を、前記複数の演出の種別毎に記憶した演出データ群記憶手段と、その演出データ群記憶手段から、前記演出決定手段によって決定された演出の種別に対応する演出データ群を選択する演出データ群選択手段と、その演出データ群選択手段によって選択された前記演出データ群を構成する前記複数のデータが、予め定められた特定の順序で前記演出実行手段によって用いられるように設定するデータ設定手段と、遊技の進行状況に応じて、前記複数のデータが用いられる順序を前記特定の順序とは異なる順序に可変させることが可能な順序可変手段と、を備えることを特徴とする遊

技機ＡＪ１。
【７８１９】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。
【７８２０】
また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成されているものも存在する。
【７８２１】
しかしながら、かかる従来型の遊技機では、楽曲において最も特徴的な部分であるサビ部分のパートが再生されるよりも前に所定期間が終了してしまい、楽曲の再生が終了されてしまう可能性があった。このため、サビ部分を聴くことができなかった遊技者に対して、不満感を抱かせてしまう可能性があるという問題点があった。
【７８２２】
これに対して遊技機ＡＪ１によれば、所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかが演出実行手段によって実行される。演出実行手段に実行させる１の演出が、演出決定手段によって複数の演出の中から決定される。演出実行手段により１の演出を実行するために用いられ、複数のデータで構成された演出データ群が、演出データ記憶手段によって複数の演出の種別毎に記憶されている。演出決定手段によって決定された演出の種別に対応する演出データ群が、演出データ群選択手段により演出データ群記憶手段から選択される。演出データ群選択手段によって選択された演出データ群を構成する複数のデータが、予め定められた特定の順序で演出実行手段によって用いられるようにデータ設定手段により設定される。遊技の進行状況に応じて、複数のデータが用いられる順序が、順序可変手段によって特定の順序とは異なる順序に可変される。
【７８２３】
これにより、演出を好適に実行することができるという効果がある。
【７８２４】
遊技機ＡＪ１において、前記データ設定手段は、前記特定の順序における最後の順序のデータを用いた演出の実行が終了したことに基づいて、前記特定の順序における最初の順序のデータが前記演出実行手段によって用いられるように設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＪ２。
【７８２５】
遊技機ＡＪ２によれば、遊技機ＡＪ１の奏する効果に加え、特定の順序における最後の順序のデータを用いた演出の実行が終了したことに基づいて、特定の順序における最初の順序のデータが演出実行手段によって用いられるようにデータ設定手段によって設定されるので、演出実行手段によって１の演出の実行が終了した場合に、演出の最初から再度、演出を実行することができる。よって、最後の順序のデータを用いた演出の実行が終了したとしても、無演出の期間となってしまうことを防止できるので遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７８２６】
遊技機ＡＪ１又はＡＪ２において、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記特典遊技の実行中に前記複数の演出のうちいずれかを実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＪ３。
【７８２７】

遊技機ＡＪ３によれば、遊技機ＡＪ１又はＡＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。特典遊技の実行中に、演出実行手段により複数の演出のうちいずれかが実行される。

【７８２８】

これにより、特典遊技の実行中において、演出を好適に実行できるという効果がある。

【７８２９】

遊技機ＡＪ３において、前記複数の演出の種別毎に設けられている前記演出データ群は、演出の種別毎に設定されている特定の演出態様に対応する第１のデータと、その第１のデータとは異なる第２のデータとで少なくとも構成されているものであり、前記順序可変手段は、前記特典遊技が終了するまでの間に前記第１のデータが少なくとも１回前記演出実行手段によって用いられるように、前記複数のデータが用いられる順序を可変させるものであることを特徴とする遊技機ＡＪ４。

【７８３０】

遊技機ＡＪ４によれば、遊技機ＡＪ３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の演出の種別毎に設けられている演出データ群が、演出の種別毎に設定されている特定の演出態様に対応する第１のデータと、その第１のデータとは異なる第２のデータとで少なくとも構成されている。特典遊技が終了するまでの間に第１のデータが少なくとも１回、演出実行手段によって用いられるように、順序可変手段により複数のデータが用いられる順序が可変される。

【７８３１】

これにより、特典遊技の実行中に、少なくとも１回、特定の演出態様を実行することができるという効果がある。

【７８３２】

遊技機ＡＪ４において、前記順序可変手段は、前記特典遊技における予め定められている特定期間において、前記第１のデータが前記演出実行手段によって用いられている状態となるように、前記複数のデータが用いられる順序を可変させるものであることを特徴とする遊技機ＡＪ５。

【７８３３】

遊技機ＡＪ５によれば、遊技機ＡＪ４の奏する効果に加え、特典遊技における予め定められている特定期間において、第１のデータが演出実行手段によって用いられている状態となるように、複数のデータが用いられる順序が順序可変手段によって可変されるので、特定期間になることを楽しみの一つとして特典遊技の実行中における遊技を行わせることができるという効果がある。

【７８３４】

遊技機ＡＪ１からＡＪ５のいずれかにおいて、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された前記音声データに応じた音声を出力可能な音声出力手段と、を備え、前記演出実行手段は、予め定められている複数の楽曲のうちいずれかを前記音声データ再生手段に対して再生させるものであり、前記演出データ群は、１の楽曲を再生するための複数の音声データで構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＪ６。

【７８３５】

遊技機ＡＪ６によれば、遊技機ＡＪ１からＡＪ５のいずれかが奏する効果に加え、音声データ再生手段により音声データが再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに応じた音声が音声出力手段によって出力される。予め定められている複数の楽曲のうちいずれかが演出実行手段により音声データ再生手段に対して再生させられる。演出データ群が、１の楽曲を再生するための複数の音声データで構成されている。

【７８３６】

これにより、楽曲の再生による聴覚的な演出を実行することができるので、遊技者の遊

技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７８３７】
遊技機ＡＪ６において、前記演出データ群は、１の楽曲を構成するパート単位の音声データで構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＪ７。
【７８３８】
遊技機ＡＪ７によれば、遊技機ＡＪ６の奏する効果に加え、演出データ群が、１の楽曲を構成するパート単位の音声データで構成されているので、順序可変手段によって前記複数のデータが用いられる順序を可変させたとしても違和感の少ない音声態様の推移にすることができるという効果がある。
【７８３９】
遊技機ＡＪ７において、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記特典遊技の実行中に前記複数の楽曲のうちいずれかを前記音声データ再生手段に対して再生させるものであり、前記複数の楽曲の種別毎に設けられている前記演出データ群は、楽曲の種別毎に設定されている特定のパートを再生するための第１のデータと、前記特定のパートとは異なるパートを再生するための第２のデータとで少なくとも構成されているものであり、前記順序可変手段は、前記特典遊技が終了するまでの間に前記第１のデータが少なくとも１回前記演出実行手段によって用いられるように、前記複数のデータが用いられる順序を可変させるものであることを特徴とする遊技機ＡＪ８。
【７８４０】
遊技機ＡＪ８によれば、遊技機ＡＪ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技の実行中に複数の楽曲のうちいずれかが演出実行手段によって音声データ再生手段に対して再生させられる。複数の楽曲の種別毎に設けられている演出データ群が、楽曲の種別毎に設定されている特定のパートを再生するための第１のデータと、特定のパートとは異なるパートを再生するための第２のデータとで少なくとも構成されている。特典遊技が終了するまでの間に第１のデータが少なくとも１回、演出実行手段によって用いられるように、複数のデータが用いられる順序が順序可変手段によって可変される。
【７８４１】
これにより、特典遊技が終了するまでの間に、少なくとも１回特定のパートを再生することができるので、特定のパートを楽しみに楽曲を聴いていた遊技者を満足させることができるという効果がある。
【７８４２】
遊技機ＡＪ８において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記演出決定手段は、前記複数の楽曲の中から前記操作手段に対する操作内容に応じて１の楽曲を決定するものであることを特徴とする遊技機ＡＪ９。
【７８４３】
遊技機ＡＪ９によれば、遊技機ＡＪ８の奏する効果に加え、複数の楽曲の中から、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じて、演出決定手段により１の楽曲が決定されるので、遊技者が自発的に選択した楽曲における特定のパートを、特典遊技が終了するまでの間に少なくとも１回再生することができるという効果がある。
【７８４４】
＜特徴ＡＫ群＞（楽曲の再生を終了させる場合に、区切りの再生位置まで再生してから終了させる）
所定の実行条件の成立に基づいて第１の演出を実行する第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により前記第１の演出が実行されている間に予め定められた第１の条件が成立したことに基づいて、前記演出実行手段により実行されている前記第１の演出の進行状

況を判別する進行状況判別手段と、その進行状況判別手段により判別された前記進行状況が予め定められた第２の条件を満たす場合に、前記第１の演出とは異なる第２の演出を実行する第２演出実行手段と、前記進行状況判別手段により判別された前記進行状況が前記第２の条件を満たしていない場合に、前記第２演出実行手段によって前記第２の演出が実行されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＫ１。

【７８４５】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【７８４６】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成されているものも存在する。

【７８４７】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、楽曲において最も特徴的な部分であるサビ部分のパートの再生中に所定期間が終了してしまい、サビ部分が中途半端で打ち切られてしまう可能性があった。このため、サビ部分を十分に聴くことができなかった遊技者に対して、不満感を抱かせてしまう可能性があるという問題点があった。

【７８４８】

これに対して遊技機ＡＫ１によれば、所定の実行条件の成立に基づいて第１演出実行手段により第１の演出が実行され、その第１演出実行手段により第１の演出が実行されている間に予め定められた第１の条件が成立したことに基づいて、演出実行手段により実行されている第１の演出の進行状況が進行状況判別手段によって判別される。進行状況判別手段により判別された進行状況が予め定められた第２の条件を満たす場合に、第１の演出とは異なる第２の演出が第２演出実行手段により実行される。進行状況判別手段により判別された進行状況が第２の条件を満たしていな場合に、第２演出実行手段によって第２の演出が実行されることが抑制手段によって抑制される。

【７８４９】

これにより、第１の演出を好適に実行することができるという効果がある。

【７８５０】

遊技機ＡＫ１において、前記抑制手段は、前記進行状況が前記第２の条件を満たすまで少なくとも前記第２の演出が実行されることを抑制するものであることを特徴とする遊技機ＡＫ２。

【７８５１】

遊技機ＡＫ２によれば、遊技機ＡＫ１の奏する効果に加え、進行状況が第２の条件を満たすまで少なくとも第２の演出が実行されることが抑制手段によって抑制されるので、第１の演出をより好適に実行することができるという効果がある。

【７８５２】

遊技機ＡＫ２において、前記抑制手段によって前記第２の演出の実行が抑制されている期間が予め定めた第１期間以上となったことに基づいて、前記進行状況が前記第２の条件を満たすか否かとは無関係に前記第２演出実行手段によって前記第２の演出の実行が開始されるように制御する実行制御手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＫ３。

【７８５３】

遊技機ＡＫ３によれば、遊技機ＡＫ２の奏する効果に加え、抑制手段によって第２の演出の実行が抑制されている期間が予め定めた第１期間以上となったことに基づいて、進行状況が第２の条件を満たすか否かとは無関係に、第２演出手段によって第２の演出の実行が開始されるように実行制御手段によって制御されるので、第２演出の実行が抑制されて

いる期間が長くなりすぎて、第２演出を実行するための期間が過剰に短くなってしまうことを抑制できるという効果がある。

【７８５４】

遊技機ＡＫ１からＡＫ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変可能な可変入球手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態に所定回数可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記第１演出実行手段は、前記可変遊技が開始されたことに基づいて前記第１の演出を実行するものであり、前記第２演出実行手段は、１の前記可変遊技における最後の前記第１状態への可変が終了してから、予め定めた第２期間が経過するまでの間の期間で前記第２の演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＫ４。

【７８５５】

遊技機ＡＫ４によれば、遊技機ＡＫ１からＡＫ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変入球手段が可変可能に構成されている。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変入球手段が第２状態から第１状態に所定回数可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。可変遊技が開始されたことに基づいて第１演出実行手段により第１の演出が実行される。１の可変遊技における最後の第１状態への可変が終了してから、予め定めた第２期間が経過するまでの間の期間で第２演出実行手段により第２の演出が実行される。

【７８５６】

これにより、所定回数の第１状態への可変が実行されている間に実行されていた第１の演出が、第２の演出の開始によって中途半端で打ち切られてしまうことを抑制できるという効果がある。

【７８５７】

遊技機ＡＫ４において、前記第１の演出は、演出期間の中に、特定の演出態様が実行される特定演出期間を少なくとも含んで構成されているものであり、前記抑制手段は、前記進行状況判別手段により前記特定演出期間であると判別された場合に、前記第２演出実行手段によって前記第２の演出が実行されることを抑制するものであることを特徴とする遊技機ＡＫ５。

【７８５８】

遊技機ＡＫ５によれば、遊技機ＡＫ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の演出の演出期間の中には、特定の演出態様が実行される特定演出期間が少なくとも含まれている。進行状況判別手段により特定演出期間であると判別された場合に、第２演出実行手段によって第２の演出が実行されることが抑制手段により抑制される。

【７８５９】

これにより、特定の演出態様をより長く実行することができるという効果がある。

【７８６０】

遊技機ＡＫ４又はＡＫ５において、前記抑制手段によって前記第２の演出の実行が抑制される期間を判別する期間判別手段と、その期間判別手段によって判別された期間に基づいて、前記第２の演出として実行可能な複数の演出態様の中から前記第２期間が経過するまでの間に終了する１の演出態様を選択する第２演出態様選択手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＫ６。

【７８６１】

遊技機ＡＫ６によれば、遊技機ＡＫ４又はＡＫ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、抑制手段によって第２の演出の実行が抑制される期間が期間判別手段により判別される。期間判別手段によって判別された期間に基づいて、第２の演出として実行可能な複数の演出態様の中から第２期間が経過するまでの間に終了する１の演出態様が第２演

出態様選択手段によって選択される。
【７８６２】
これにより、第２期間が経過するまでの間に第２の演出を確実に終了させることができるという効果がある。
【７８６３】
遊技機ＡＫ１からＡＫ６のいずれかにおいて、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された前記音声データに応じた音声を出力可能な音声出力手段と、を備え、前記第１演出実行手段は、所定の楽曲を前記音声データ再生手段に対して再生させることにより前記第１演出を実行するものであり、前記抑制手段は、前記進行状況判別手段により前記所定の楽曲における特定の再生範囲を再生中であると判別された場合に、前記第２演出実行手段によって前記第２の演出が実行されることを抑制するものであることを特徴とする遊技機ＡＫ７。
【７８６４】
遊技機ＡＫ７によれば、遊技機ＡＫ１からＡＫ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データ再生手段により音声データが再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに応じた音声が音声出力手段により出力される。所定の楽曲を音声データ再生手段に対して再生させることにより、第１演出実行手段によって第１演出が実行される。進行状況判別手段により所定の楽曲における特定の再生範囲を再生中であると判別された場合に、第２演出実行手段によって第２の演出が実行されることが抑制手段により抑制される。
【７８６５】
これにより、楽曲における特定の再生範囲を再生中に第２の演出が実行され、特定の再生範囲の再生が打ち切られることを抑制できるので、特定の再生範囲を聴きたいと希望する遊技者を満足させることができるという効果がある。
【７８６６】
遊技機ＡＫ７において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記第１演出実行手段は、予め定められている複数の楽曲の中から、前記操作手段に対する操作内容に応じた１の楽曲を前記音声データ再生手段に対して再生させるものであることを特徴とする遊技機ＡＫ８。
【７８６７】
遊技機ＡＫ８によれば、遊技機ＡＫ７の奏する効果に加え、予め定められている複数の楽曲の中から、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じた１の楽曲が第１演出実行手段により音声データ再生手段に対して再生させられるので、遊技者が自発的に選択した楽曲における特定の再生範囲をより長く再生させることができる。よって、楽曲を選択した遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。
【７８６８】
遊技機ＡＫ７又はＡＫ８において、前記特定の再生範囲は、楽曲におけるサビ部分の少なくとも一部を含んで構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＫ９。
【７８６９】
遊技機ＡＫ９によれば、遊技機ＡＫ７又はＡＫ８の奏する効果に加え、特定の再生範囲が、楽曲におけるサビ部分の少なくとも一部を含んで構成されているので、楽曲において一般的に最も盛り上がるパートであるサビ部分をより長く再生することができる。よって、遊技者を満足させることができるという効果がある。
【７８７０】
＜特徴ＡＬ群＞（ランダムセレクトでのみ選択され得る楽曲を設ける）
所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかを実行する演出実行手段と、その演出実行手段に実行させる演出として、予め定められた特定条件が成立している状態で前記実行条件が成立したことに基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択可能な第１選択手段と、前記演出実行手段に実行させる演出として、前記特定条件が成立していない状態で前記実行条件が成立したことに基づいて、前記複数

の演出のうち、少なくとも特定の演出を除外した中から１の演出を選択可能な第２選択手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＬ１。

【７８７１】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【７８７２】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、遊技機に予め設定されている複数の楽曲の中から１の楽曲を遊技者に選択させ、遊技者に選択された楽曲を聴覚的な演出の一種として再生することが可能に構成されたものが存在する。また、遊技者が選択可能な選択肢の中には、再生させる楽曲名を示す項目に加え、楽曲がランダムに決定されることを示す項目も含まれているものがあり、多様な遊技者のニーズに最大限応えられる構成としている。

【７８７３】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、楽曲がランダムに決定されるメリットが少ないため、大半の遊技者が自己の好みの楽曲を選択してしまい、楽曲がランダムに決定される項目の選択頻度が低くなってしまうという問題点があった。

【７８７４】

これに対して遊技機ＡＬ１によれば、所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかが演出実行手段によって実行される。演出実行手段に実行させる演出として、予め定められた特定条件が成立している状態で実行条件が成立したことに基づいて、第１選択手段により複数の演出の中から１の演出が選択される。一方、演出実行手段に実行させる演出として、特定条件が成立していない状態で実行条件が成立したことに基づいて、複数の演出のうち、少なくとも特定の演出を除外した中から第２選択手段により１の演出が選択される。

【７８７５】

これにより、特定条件が成立しているか否かに応じて、特定の演出が実行されるか否かを可変させることができるので、特定条件が成立しているか否かに注目させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７８７６】

遊技機ＡＬ１において、画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、所定の表示条件の成立に基づいて、前記操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像を前記表示手段に表示させる連動画像表示手段と、を備え、前記第１選択手段は、前記特定条件として、前記表示手段に特定の態様の前記連動画像が表示されている状態で前記実行条件が成立したことに基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択するものであり、前記第２選択手段は、前記表示手段に前記特定の態様とは異なる態様の前記連動画像が表示されている状態で前記実行条件が成立したことに基づいて、前記連動画像の態様に対応する演出を選択するものであることを特徴とする遊技機ＡＬ２。

【７８７７】

遊技機ＡＬ２によれば、遊技機ＡＬ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の表示条件の成立に基づいて、操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像が連動画像表示手段によって表示手段に表示される。特定条件として、表示手段に特定の態様の連動画像が表示されている状態で実行条件が成立したことに基づいて、複数の演出の中から１の演出が第１選択手段により選択される。表示手段に特定の態様とは異なる態様の連動画像が表示されている状態で実行条件が成立したことに基づいて、連動画像の態様に対応する演出が第２選択手段により選択される。

【７８７８】
これにより、第１選択手段に演出を選択させるか、第２選択手段に演出を選択させるかを、操作手段を操作することにより遊技者に選択させることができるので、遊技者毎の好みに合った演出の選択方法を遊技者自身に選択させることができるという効果がある。
【７８７９】
遊技機ＡＬ２において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力可能な音声出力手段と、を備え、前記連動画像として設定され得る複数の態様は、互いに異なる楽曲を示す態様の画像で構成されているものであり、前記第２選択手段は、前記連動画像の態様に対応する楽曲を選択するものであることを特徴とする遊技機ＡＬ３。
【７８８０】
遊技機ＡＬ３によれば、遊技機ＡＬ１又はＡＬ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データが音声データ再生手段によって再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声が音声出力手段によって出力される。連動画像として設定され得る複数の態様は、互いに異なる楽曲を示す態様の画像で構成されている。連動画像の態様に対応する楽曲が第２選択手段により選択される。
【７８８１】
これにより、操作手段を操作して、好みの楽曲を示す態様の連動画像を選択することにより、遊技者の好みの楽曲を再生させることができるので、遊技者毎の趣向にあった音声態様を提供することができるという効果がある。
【７８８２】
遊技機ＡＬ１からＡＬ３のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な有利遊技状態を設定する有利設定手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記判別手段による判別が実行されたことに基づいて、前記複数の演出のうちいずれかを実行するものであり、前記第１選択手段は、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となった場合に、前記複数の演出の中から１の演出を選択し、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった場合に、前記複数の演出のうち、少なくとも特定の演出を除外した中から１の演出を選択するものであることを特徴とする遊技機ＡＬ４。
【７８８３】
遊技機ＡＬ４によれば、遊技機ＡＬ１からＡＬ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な裕利遊技状態が有利設定手段により設定される。判別手段による判別が実行されたことに基づいて、複数の演出のうちいずれかが演出実行手段によって実行される。判別手段による判別で第１の判別結果となった場合に、第１選択手段により複数の演出の中から１の演出が選択される一方で、判別手段による判別で第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった場合に、複数の演出のうち、少なくとも特定の演出を除外した中から１の演出が第１選択手段によって選択される。
【７８８４】
これにより、第１選択手段により特定の演出が選択された場合に、有利遊技状態が設定されることを遊技者に認識させることができるので、第１選択手段によって選択される演出の種別により注目させることができるという効果がある。
【７８８５】
遊技機ＡＬ４において、前記有利遊技状態が設定されるか否かを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段を備え、前記実行条件は、少なくとも前記報知演出が実行されるよりも前に成立するものであることを特徴とする遊技機ＡＬ５。
【７８８６】
遊技機ＡＬ５によれば、遊技機ＡＬ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、

遊技状態が設定されるか否かを報知する報知演出が報知演出実行手段により実行される。少なくとも報知演出が実行されるよりも前に実行条件が成立する。

【７８８７】

これにより、第１選択手段により特定の演出が選択されれば、報知演出を確認するよりも前に有利遊技状態となることが確定するので、有利遊技状態が設定されるか否かを早期に知りたいと考える遊技者に対して、第１選択手段によって演出の選択が行われることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７８８８】

遊技機ＡＬ５において、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果、又は前記第２の判別結果となった場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第２の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、前記有利遊技状態よりも不利な不利遊技状態を設定する不利設定手段と、を備え、前記有利設定手段は、前記第１の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、前記有利遊技状態を設定するものであり、前記演出実行手段は、前記特典遊技の実行中に演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＬ６。

【７８８９】

遊技機ＡＬ６によれば、遊技機ＡＬ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別で第１の判別結果、又は第２の判別結果となった場合に、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。第２の判別結果となったことに基づいて実行された特典遊技が終了した後の遊技状態として、有利遊技状態よりも不利な不利遊技状態が不利設定手段により設定される。第１の判別結果となったことに基づいて実行された特典遊技が終了した後の遊技状態として、有利設定手段により有利遊技状態が設定される。特典遊技の実行中に演出実行手段により演出が実行される。

【７８９０】

これにより、特定の演出が実行されると、特典遊技が実行されていることによって遊技者にとって有利となっている上に、更に、特典遊技が終了した後の遊技状態が有利遊技状態になることも確定するので、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

【７８９１】

遊技機ＡＬ６において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示を前記表示手段において実行する動的表示実行手段と、を備え、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となったことに基づいて実行される前記識別情報の動的表示の態様として、第１の識別情報が停止表示される態様の第１態様と、第２の識別情報が停止表示される態様の第２態様とのどちらかを決定する第１態様決定手段と、前記判別手段による判別で前記第２の判別結果となったことに基づいて実行される前記識別情報の動的表示の態様として、前記第１態様を決定する第２態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＬ７。

【７８９２】

遊技機ＡＬ７によれば、遊技機ＡＬ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段により表示手段において実行される。判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて実行される識別情報の動的表示の態様として、第１の識別情報が停止表示される態様の第１態様と、第２の識別情報が停止表示される態様の第２態様とのどちらかが第１態様決定手段により決定される。判別手段による判別で第２の判別結果となったことに基づいて実行される識別情報の動的表示の態様として、第１態様が第２態様決定手段により決定される。

【７８９３】

これにより、第１態様で識別情報の動的表示が実行された場合には、第１の判別結果となったのか、第２の判別結果となったのかを遊技者が識別することが困難になるので、第１選択手段により特定の演出が選択されるか否かにより注目して遊技を行わせることがで

きるという効果がある。
【７８９４】
遊技機ＡＬ７において、前記第１選択手段は、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となり、前記第２態様で前記識別情報の動的表示が実行されるよりも、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となり、前記第１態様で前記識別情報の動的表示が実行される場合の方が、前記特定の演出を選択する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＬ８。
【７８９５】
遊技機ＡＬ８によれば、遊技機ＡＬ７が奏する効果に加え、判別手段による判別で第１の判別結果となり、第２態様で識別情報の動的表示が実行されるよりも、判別手段による判別で第１の判別結果となり、第１態様で識別情報の動的表示が実行される場合の方が、第１選択手段により特定の演出が選択される割合が高くなるので、第１態様で識別情報の動的表示が実行された場合に、第１選択手段により特定の演出が選択されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【７８９６】
＜特徴ＡＭ群＞（履歴情報の蓄積数に応じて履歴エリアの範囲を可変させる）
画像を表示可能な表示手段と、遊技に関するデータを記憶可能な第１記憶領域と、その第１記憶領域とは異なる第２記憶領域とで少なくとも構成されている記憶手段と、その記憶手段に対して予め定めた複数のデータが記憶されるように制御する記憶制御手段と、その記憶制御手段により前記第１記憶領域と、前記第２記憶領域とに記憶されたデータに少なくとも応じた画像が前記表示手段に表示されるように制御する表示制御手段と、前記記憶制御手段により前記第１記憶領域に記憶されるデータとして、前記複数のデータのうち、予め定めた特定条件を満たしている特定データを設定可能な第１データ設定手段と、前記記憶制御手段により前記第２記憶領域に記憶されるデータとして、前記複数のデータのうち、前記特定データとは異なるデータの中から１又は複数のデータを設定する第２データ設定手段と、前記第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が予め定めた特定個数に満たない場合に、前記記憶制御手段により前記第１記憶領域に記憶されるデータとして、前記特定データとは異なるデータの中から１又は複数のデータを、前記第１データ設定手段によって設定されたデータに追加して設定する追加データ設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＭ１。
【７８９７】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。
【７８９８】
しかしながら、更なる演出の多様化が求められている。
【７８９９】
また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成され、且つ、所定期間内に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成されているものも存在する。
【７９００】
しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技機に設定されている楽曲の曲数が多様化するほどに、遊技者が選択可能な楽曲のリストの中から好みの曲を探し出すことが困難になってしまうという問題点があった。
【７９０１】
これに対して遊技機ＡＭ１によれば、遊技に関するデータを記憶可能な第１記憶領域と

、その第１記憶領域とは異なる第２記憶領域とで記憶手段が構成されている。記憶手段に対して予め定めた複数のデータが記憶されるように記憶制御手段によって制御される。記憶制御手段により第１記憶領域と、第２記憶領域とに記憶されたデータに少なくとも応じた画像が表示手段に表示されるように表示制御手段によって制御される。記憶制御手段により第１記憶領域に記憶されるデータとして、複数のデータのうち予め定めた特定条件を満たしている特定データが第１データ設定手段によって設定される。記憶制御手段により第２記憶領域に記憶されるデータとして、複数のデータのうち、特定データとは異なるデータの中から１又は複数のデータが第２データ設定手段により設定される。第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が予め定めた特定個数に満たない場合に、記憶制御手段により第１記憶領域に記憶されるデータとして、特定データとは異なるデータの中から１又は複数のデータが、追加データ設定手段により第１データ設定手段によって設定されたデータに追加して設定される。

【７９０２】

これにより、第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が特定個数に満たない場合でも、追加データ設定手段によりデータを追加して設定することができるので、データを好適に設定することができるという効果がある。

【７９０３】

遊技機ＡＭ１において、前記表示制御手段は、前記第１記憶領域と、前記第２記憶領域とに記憶されたデータの並び順に応じた画像を表示させるものであることを特徴とする遊技機ＡＭ２。

【７９０４】

遊技機ＡＭ２によれば、遊技機ＡＭ１の奏する効果に加え、第１記憶領域と、第２記憶領域とに記憶されたデータの並び順に応じた画像が表示制御手段によって表示されるので、データの並び順に応じて画像を異ならせることができる。よって、表示態様を多様化させることができるという効果がある。

【７９０５】

遊技機ＡＭ１又はＡＭ２において、前記追加データ設定手段は、前記第１記憶領域に記憶されるデータの個数が特定個数となるように、前記第１記憶領域に記憶させるデータを追加して設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＭ３。

【７９０６】

遊技機ＡＭ３によれば、遊技機ＡＭ１又はＡＭ２の奏する効果に加え、第１記憶領域に記憶されるデータの個数が特定個数となるように、第１記憶領域に記憶させるデータが追加データ設定手段によって追加して設定されるので、第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が特定個数に満たない場合でも、第１記憶領域に対して設定するデータの個数を確実に特定個数にすることができる。よって、データをより好適に設定することができるという効果がある。

【７９０７】

遊技機ＡＭ１からＡＭ３のいずれかにおいて、前記追加データ設定手段は、前記特定データとは異なるデータのうち、予め設定されている優先度が高いデータから順に、前記第１記憶領域に記憶させるデータを追加して設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＭ４。

【７９０８】

遊技機ＡＭ４によれば、遊技機ＡＭ１からＡＭ３のいずれかが奏する効果に加え、特定データとは異なるデータのうち、予め設定されている優先度が高いデータから順に、追加データ設定手段によって第１記憶領域に記憶させるデータが追加して設定されるので、第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が特定個数に満たない場合に、第１記憶領域に対してより好適にデータを設定することができるという効果がある。

【７９０９】

遊技機ＡＭ１からＡＭ４のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を検出する操作検出手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記第１

記憶領域と、前記第２記憶領域とに記憶されたデータに少なくとも応じた画像が表示されている間に、前記操作検出手段によって前記操作手段に対する操作を検出した場合に、前記操作手段に対する操作内容に連動させて前記画像の態様を可変させるものであることを特徴とする遊技機ＡＭ５。

【７９１０】

遊技機ＡＭ５によれば、遊技機ＡＭ１からＡＭ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作が操作検出手段により検出される。第１記憶領域と、第２記憶領域とに記憶されたデータに少なくとも応じた画像が表示されている間に、操作検出手段によって操作手段に対する操作を検出した場合に、操作手段に対する操作内容に連動させて表示制御手段によって画像の態様が可変される。

【７９１１】

これにより、遊技者の操作手段に対する操作内容に連動させて表示態様を可変させることができるので、遊技者の好みの表示態様になるまで操作手段を操作させることができる。よって、遊技者に対して表示態様を選択する楽しみを与えることができるという効果がある。

【７９１２】

遊技機ＡＭ５において、前記表示制御手段は、前記第１記憶領域と、前記第２記憶領域とに記憶されている複数のデータに対応する複数の画像で構成された画像群を前記表示手段に表示させるものであり、前記画像群は、前記複数のデータのうち、１のデータに対応する画像が第１の態様で表示され、他の画像が前記第１の態様とは異なる第２の態様で表示されるものであり、前記表示制御手段は、前記操作手段に対する操作内容に連動させて、前記第１の態様で表示される画像を可変させるものであることを特徴とする遊技機ＡＭ６。

【７９１３】

遊技機ＡＭ６によれば、遊技機ＡＭ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１記憶領域と、第２記憶領域とに記憶されている複数のデータに対応する複数の画像で構成された画像群が、表示制御手段により表示手段に表示される。複数のデータのうち、１のデータに対応する画像が第１の態様で表示され、他の画像が第１の態様とは異なる第２の態様で表示される。操作手段に対する操作内容に連動させて、第１の態様で表示される画像が表示制御手段によって可変される。

【７９１４】

これにより、遊技者の操作手段に対する操作内容に連動して、第１の態様で表示される画像を可変させることができるので、遊技者に対して第１の態様で表示させたい画像を選択させることができるという効果がある。

【７９１５】

遊技機ＡＭ６において、前記第１記憶領域に記憶されているデータに対応する画像は、前記操作手段に対する操作回数が予め定められた特定回数以内の回数で前記第１の態様に可変可能となるものであることを特徴とする遊技機ＡＭ７。

【７９１６】

遊技機ＡＭ７によれば、遊技機ＡＭ６の奏する効果に加え、第１記憶領域に記憶されているデータに対応する画像は、操作手段に対する操作回数が予め定められた特定回数以内の回数で可変可能となるので、第１記憶領域に記憶されているデータに対応する画像を第１の態様に可変させたいと考える遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【７９１７】

遊技機ＡＭ６又はＡＭ７において、前記画像群が表示されている状態で予め定めた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１の態様に可変されている画像に対応する態様の特定演出を実行する特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＭ８。

【７９１８】

遊技機ＡＭ８によれば、遊技機ＡＭ６又はＡＭ７の奏する効果に加え、画像群が表示さ

れている状態で予め定めた特定条件が成立したことに基づいて、第１の態様に可変されている画像に対応する態様の特定演出が特定演出実行手段により実行されるので、特定演出の態様を遊技者に選択させることができるという効果がある。

【７９１９】

遊技機ＡＭ８において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力する音声出力手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第１の態様に可変されている画像に対応する楽曲を出力するための音声データを前記音声データ再生手段に対して再生させるものであることを特徴とする遊技機ＡＭ９。

【７９２０】

遊技機ＡＭ９によれば、遊技機ＡＭ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データ再生手段により音声データが再生される。音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声が音声出力手段により出力される。特定演出として、第１の態様に可変されている画像に対応する楽曲を出力するための音声データが特定演出実行手段により音声データ再生手段に対して再生させられる。

【７９２１】

これにより、再生させる楽曲を遊技者に選択させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９２２】

＜特徴ＡＮ群＞（音声態様を実際のラウンド数に合わせるか、演出上のラウンド数に合わせるかを選択する）

予め定めた第１条件と、その第１条件とは異なる第２条件とのどちらかが成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記第２条件の成立に基づいて、少なくとも前記特定演出が実行されるよりも前に、前記第１条件の成立を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、前記第１条件の成立に基づいて実行される前記特定演出の態様として第１態様を設定する第１態様設定手段と、前記第２条件が成立し、且つ、前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が実行されなかった場合に、前記特定演出の態様として前記第１態様とは異なる第２態様を設定する第２態様設定手段と、前記第２条件が成立し、且つ、前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が実行された場合に、前記特定演出の態様として前記第１態様と、前記第２態様とのどちらかを設定する第３態様設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＮ１。

【７９２３】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【７９２４】

しかしながら、更なる演出の多様化が求められている。

【７９２５】

また、かかる従来型の遊技機の中には、当たり遊技が付与されるか否かや、当たり遊技の終了後が遊技者に有利な状態（例えば、確変状態）となるのか否か等を演出により示唆することが可能なものも知られている。この従来型の遊技機では、遊技者にとって有利となる示唆内容の演出が実行されるか否かに注目して遊技を行わせることができる。更に、遊技者にとって有利な状態となることが決定している場合において所定期間の間、遊技者にとって不利となることを示唆する内容の演出を実行し、所定期間の経過後に、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出（所謂、逆転演出）を実行するものも存在する。

【７９２６】
しかしながら、有利な状態に移行するか否かを早期に知りたいと考える遊技者にとっては、逆転演出が実行されると、有利な状態に移行するかどうかの結果を知るタイミングが遅くなってしまうので、遊技者に対して不満感を抱かせてしまう可能性があるという問題点があった。
【７９２７】
これに対して遊技機ＡＮ１によれば、予め定めた第１条件と、その第１条件とは異なる第２条件とのどちらかが成立したことに基づいて特定演出実行手段により特定演出が実行される。第２条件の成立に基づいて、少なくとも特定演出が実行されるよりも前に、第１条件の成立を示唆する示唆演出が示唆演出実行手段によって実行される。第１条件の成立に基づいて実行される特定演出の態様として、第１態様設定手段により第１態様が設定される。第２条件が成立し、且つ、示唆演出実行手段により示唆演出が実行されなかった場合に、特定演出の態様として第２態様設定手段により第１態様とは異なる第２態様が設定される。第２条件が成立し、且つ、示唆演出実行手段により示唆演出が実行された場合に、特定演出の態様として、第３態様設定手段により第１態様と、第２態様とのどちらかが設定される。
【７９２８】
これにより、第３態様設定手段によって第２態様が設定された場合には、第２条件が成立したことを遊技者に察知させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７９２９】
遊技機ＡＮ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第１条件は、前記種別決定手段により前記第１特典遊技が決定された場合に成立するものであり、前記第２条件は、前記種別決定手段により前記第２特典遊技が決定された場合に成立するものであることを特徴とする遊技機ＡＮ２。
【７９３０】
遊技機ＡＮ２によれば、遊技機ＡＮ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段によって１の種別が決定される。第１条件は、種別決定手段により第１特典遊技が決定された場合に成立する一方で、第２条件は、種別決定手段により第２特典遊技が決定された場合に成立する。
【７９３１】
これにより、第３態様設定手段によって第２態様が設定された場合には、より有利な第２特典遊技が決定されたことを遊技者に察知させることができるので、特定演出の態様により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【７９３２】
遊技機ＡＮ２において、前記種別決定手段により前記第１特典遊技が決定されたことに基づいて、前記第１特典遊技の有利度合いに対応する第１の有利度合いを報知する第１報知演出を実行する第１報知演出実行手段と、前記種別決定手段により前記第２特典遊技が決定されたことに基づいて、前記第２特典遊技の有利度合いに対応する第２の有利度合いを報知する第２報知演出を実行する第２報知演出実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記第１報知演出と区別し難い態様の演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＮ３。

【７９３３】
遊技機ＡＮ３によれば、遊技機ＡＮ２の効果に加え、次の効果を奏する。即ち、種別決定手段により第１特典遊技が決定されたことに基づいて、第１特典遊技の有利度合いに対応する第１の有利度合いを報知する第１報知演出が第１報知演出実行手段によって実行される。種別決定手段により第２特典遊技が決定されたことに基づいて、第２特典遊技の有利度合いに対応する第２の有利度合いを報知する第２報知演出が第２報知演出実行手段によって実行される。示唆演出として、第１報知演出と区別し難い態様の演出が示唆演出実行手段によって実行される。
【７９３４】
これにより、実行される報知演出の種別に応じて特典遊技の種別を遊技者に認識させることができるので、報知演出の種別に対し、より注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【７９３５】
遊技機ＡＮ２またはＡＮ３において、前記特典遊技の実行中に遊技球が入球困難な第１状態から遊技球が入球可能な第２状態に可変される可変入球手段と、その可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第２特典遊技は、前記第１特典遊技よりも、前記可変入球手段が前記第２状態に可変される回数が多いものであり、前記特定演出は、１の演出期間において特定の演出態様が少なくとも１回実行されるものであり、前記第１態様は、前記特定演出の実行が開始されてから前記特定の演出態様が実行されるまでの期間が、前記第２態様よりも短いものであることを特徴とする遊技機ＡＮ４。
【７９３６】
遊技機ＡＮ４によれば、遊技機ＡＮ２又はＡＮ３の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に遊技球が入球困難な第１状態から遊技球が入球可能な第２状態に可変入球手段が可変される。可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。第２特典遊技において可変入球手段が第２状態に可変される回数は、第１特典遊技よりも多くなる。１の特定演出の演出期間において特定の演出態様が少なくとも１回実行される。特定演出の実行が開始されてから特定の演出態様が実行されるまでの期間は、第２態様よりも第１態様の方が短くなる。
【７９３７】
これにより、第２状態に可変される回数が少なく、特典遊技が終了するまでの期間が短くなり易い第１特典遊技となった場合に、特定の演出態様が実行されるまでの期間を短くすることができるので、特典遊技の種別によらず、特典遊技が終了するまでの間に特定の演出態様をより確実に実行することができるという効果がある。
【７９３８】
遊技機ＡＮ４において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力する音声出力手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記音声データ再生手段に対して特定の楽曲に対応する音声データを再生させるものであり、前記特定の演出態様は、前記特定の楽曲における特定の再生範囲を再生した場合に出力される音声態様であり、前記第１態様設定手段は、前記特定の楽曲に対応する音声データが第１の再生位置から再生が開始されるように設定するものであり、前記第２態様設定手段は、前記特定の楽曲に対応する音声データが、前記第１の再生位置よりも前記特定の再生範囲の再生が開始されるまでの期間が長くなる第２の再生位置から再生が開始されるように設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＮ５。
【７９３９】
遊技機ＡＮ５によれば、遊技機ＡＮ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データが音声データ再生手段によって再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声が音声出力手段によって出力される。特定演出として、音声データ再生手段に対して特定の楽曲に対応する音声データが特定演出実行手段によ

り再生される。特定の楽曲における特定の再生範囲を再生した場合に、特定の演出態様が出力される。特定の楽曲に対応する音声データが第１の再生位置から再生が開始されるように第１態様設定手段によって設定される。特定の楽曲に対応する音声データが、第１の再生位置よりも特定の再生範囲の再生が開始されるまでの期間が長くなる第２の再生位置から再生が開始されるように第２態様設定手段により設定される。

【７９４０】

これにより、特典遊技の種別によらず、特典遊技が終了するまでの間に特定の再生範囲を再生させることができるという効果がある。

【７９４１】

遊技機ＡＮ５において、前記特定の再生範囲は、楽曲における最も特徴的なメロディーを含む再生範囲であることを特徴とする遊技機ＡＮ６。

【７９４２】

遊技機ＡＮ６によれば、遊技機ＡＮ５の奏する効果に加え、特定の再生範囲が、楽曲における最も特徴的なメロディーを含む再生範囲なので、遊技者の聴きたい可能性が高い特徴的なメロディー部分を特典遊技が終了するまでにより確実に再生させることができるという効果がある。

【７９４３】

遊技機ＡＮ５又はＡＮ６において、前記特定の楽曲に対応する音声データは、複数のデータを予め定められた特定の順序で再生することにより１の前記特定の楽曲を再生可能となるデータ群で構成されているものであり、前記第１態様設定手段は、前記特定の楽曲に対応する音声データを構成する前記データ群のうち、第１のデータから再生が開始されるように設定するものであり、前記第２態様設定手段は、前記特定の楽曲に対応する音声データを構成する前記データ群のうち、前記特定の順序において前記第１のデータよりも再生される順序が前の第２のデータから再生が開始されるように設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＮ７。

【７９４４】

遊技機ＡＮ７によれば、遊技機ＡＮ５又はＡＮ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の楽曲に対応する音声データが、複数のデータを予め定められた特定の順序で再生することにより１の特定の楽曲を再生可能となるデータ群で構成されている。特定の楽曲に対応する音声データを構成するデータ群のうち、第１のデータから再生が開始されるように第１態様設定手段により設定される。特定の楽曲に対応する音声データを構成するデータ群のうち、特定の順序において第１のデータよりも再生される順序が前の第２のデータから再生が開始されるように第２態様設定手段によって設定される。

【７９４５】

これにより、データ群の中の１のデータを選択して再生するという単純な処理により再生位置を異ならせることができるので、楽曲の再生を開始する場合の再生位置を少ない処理負荷で設定できるという効果がある。

【７９４６】

遊技機ＡＮ２からＡＮ７のいずれかにおいて、前記示唆演出実行手段は、前記特典遊技の実行が開始されたことを契機として前記示唆演出を実行するものであり、前記特定演出実行手段は、前記特典遊技の実行中に予め定められた特定条件が成立したことを契機として前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＮ８。

【７９４７】

遊技機ＡＮ８によれば、遊技機ＡＮ２からＡＮ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実行が開始されたことを契機として示唆演出実行手段により示唆演出が実行される。特典遊技の実行中に予め定められた特定条件が成立したことを契機として特定演出実行手段により特典遊技が実行される。

【７９４８】

これにより、示唆演出が実行された場合に特定条件が成立するまでの間、第１特典遊技が決定されたのか、第２特典遊技が決定されたのかを識別困難にできるので、特定条件が

成立するまでの間、第２特典遊技に対する期待感を抱かせ続けることができるという効果がある。

【７９４９】

＜特徴ＡＯ群＞（通常遊技中に使用された楽曲を選択し易いメニュー位置に優先的に配置させる）

画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、第１条件の成立に基づいて、前記操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像を前記表示手段に表示させることが可能な連動画像表示手段と、その連動画像表示手段によって前記連動画像が表示されている状態で第２条件が成立したことに基づいて、前記表示手段に表示されている前記連動画像の態様に応じた種別の第１演出を実行する第１演出実行手段と、所定の実行条件の成立に基づいて、前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、その第２演出実行手段により実行される前記第２演出の種別を、複数の種別の中から決定する種別決定手段と、前記第１条件が成立した場合に前記連動画像表示手段により最初に表示される前記連動画像の態様として、前記種別決定手段によって決定された前記第２演出の種別に応じた態様を設定することが可能な態様設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＯ１。

【７９５０】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【７９５１】

しかしながら、更なる演出の多様化が求められている。

【７９５２】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成され、且つ、所定期間内に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成されているものも存在する。

【７９５３】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技機に設定されている楽曲の曲数が多様化するほどに、遊技者が選択可能な楽曲のリストの中から好みの曲を探し出すことが困難になってしまうという問題点があった。

【７９５４】

これに対して遊技機ＡＯ１によれば、第１条件の成立に基づいて、操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像が連動画像表示手段によって表示手段に表示される。連動画像表示手段によって連動画像が表示されている状態で第２条件が成立したことに基づいて、表示手段に表示されている連動画像の態様に応じた種別の第１演出が第１演出実行手段により実行される。所定の実行条件の成立に基づいて、第１演出とは異なる第２演出が第２演出実行手段によって実行され、その第２演出実行手段により実行される第２演出の種別が、種別決定手段によって複数の種別の中から決定される。第１条件が成立した場合に連動画像表示手段により最初に表示される連動画像の態様として、種別決定手段によって決定された第２演出の種別に応じた態様が態様設定手段によって設定可能に構成されている。

【７９５５】

これにより、連動画像の態様を多様化させることができるという効果がある。

【７９５６】

遊技機ＡＯ１において、前記連動画像は、互いに異なる前記第１演出の種別を示す複数の演出対応画像で構成されているものであり、前記態様設定手段は、前記連動画像の態様

として、１の前記演出対応画像が特定の態様で表示される表示態様を設定するものであり、前記連動画像表示手段は、前記操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となる毎に、所定の順序で前記特定の態様で表示される前記演出対応画像を可変させるものであり、前記演出実行手段は、前記特定の態様で表示されている前記演出対応画像が示す種別の前記第１演出を、前記第２条件が成立したことに基づいて実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＯ２。

【７９５７】

遊技機ＡＯ２によれば、遊技機ＡＯ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、連動画像が、互いに異なる第１演出の種別を示す複数の演出対応画像で構成されている。連動画像の態様として、１の演出対応画像が特定の態様で表示される表示態様が態様設定手段によって設定される。操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となる毎に、所定の順序で、連動画像表示手段により特定の態様で表示される演出対応画像が可変される。特定の態様で表示されている演出対応画像が示す種別の特定演出が、第２条件が成立したことに基づいて演出実行手段によって実行される。

【７９５８】

これにより、特定の態様に可変されている演出対応画像を視認した遊技者に対して、第２条件が成立したことに基づいて実行される第１演出の種別を遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、操作手段を操作することで、遊技者に対して好みの種別の第１演出の種別を選択させることができるという効果がある。

【７９５９】

遊技機ＡＯ２において、前記態様設定手段は、特定の態様で表示させる１の前記演出対応画像と、前記第１の操作内容の操作が繰り返された場合に前記特定の態様に可変される前記演出対応画像の順序とを少なくとも設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＯ３。

【７９６０】

遊技機ＡＯ３によれば、遊技機ＡＯ２の奏する効果に加え、特定の態様で表示させる１の演出対応画像と、第１の操作内容が繰り返された場合に特定の態様に可変される演出対応画像の順序とが、少なくとも態様設定手段によって設定されるので、実際に操作手段が操作された場合に、特定の態様で表示させる演出対応画像をより早期に特定することができるという効果がある。

【７９６１】

遊技機ＡＯ２又はＡＯ３において、前記態様設定手段は、前記種別決定手段によって決定された前記第２演出の種別に対応する前記演出対応画像が特定回数以内の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変されるように、前記連動画像の態様を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＯ４。

【７９６２】

遊技機ＡＯ４によれば、遊技機ＡＯ２又はＡＯ３の奏する効果に加え、種別決定手段によって決定された第２演出の種別に対応する演出対応画像が特定回数以内の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変されるように、態様設定手段により連動画像の態様が設定されるので、第２演出実行手段によって実行された第２演出の種別に対応する演出対応画像を少ない操作回数で特定の態様に可変させることができる。よって、遊技者の利便性を高めることができるという効果がある。

【７９６３】

遊技機ＡＯ４において、前記第２演出実行手段により実行された前記第２演出の回数を、前記第２演出の種別毎に計数する計数手段を備え、前記態様設定手段は、前記計数手段により計数された回数が予め定められている特定条件を満たしている種別の前記第２演出に対応する前記演出対応画像を、特定回数以内の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変されるように、前記連動画像の態様を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＯ５。

【７９６４】

遊技機ＡＯ５によれば、遊技機ＡＯ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２演出実行手段により実行された第２演出の回数が、第２演出の種別ごとに計数手段によって計数される。計数手段により計数された回数が予め定められている特定条件を満たしている種別の第２演出に対応する演出対応画像が、特定回数以内の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変されるように、連動画像の態様が態様設定手段によって設定される。

【７９６５】

これにより、特定条件を満たしている実行回数となっている種別の第２演出に対応する演出対応画像を比較的少ない操作回数で特定の態様に可変させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【７９６６】

遊技機ＡＯ５において、前記態様設定手段は、前記計数手段により計数された回数が多い種別の前記第２演出に対応する前記演出対応画像ほど、少ない回数の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変されるように前記連動画像の態様を設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＯ６。

【７９６７】

遊技機ＡＯ６によれば、遊技機ＡＯ５の奏する効果に加え、計数手段により計数された回数が多い種別の第２演出に対応する演出対応画像ほど、少ない回数の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変されるように、態様設定手段によって連動画像の態様が設定されるので、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。

【７９６８】

遊技機ＡＯ１からＡＯ６のいずれかにおいて、前記第２条件は、前記操作手段に対する操作内容が第２の操作内容となった場合に成立するものであることを特徴とする遊技機ＡＯ７。

【７９６９】

遊技機ＡＯ７によれば、遊技機ＡＯ１からＡＯ６のいずれかが奏する効果に加え、操作手段に対する操作内容が第２の操作内容となった場合に、第２条件が成立するので、遊技者の任意のタイミングで、第１演出実行手段に対して第１演出を実行させることができるという効果がある。

【７９７０】

＜特徴ＡＰ群＞（特定の大当たり種別が決定されたことに基づいて、次に大当たりとなった場合に特定の大当たり種別が決定されやすくなる状態を形成する）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示において、特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の種別のうち、１の前記特典遊技の種別を設定する特典遊技種別設定手段と、その特典遊技種別設定手段により前記第２特典遊技が第１の割合で設定される第１状態と、前記第２特典遊技が前記第１の割合よりも高い第２の割合で設定可能となる第２状態と、を可変可能な状態可変手段と、を備え、前記第２状態は、前記第１状態において前記特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示されてから前記特典遊技が終了するまでの間に予め定められた特定条件が成立したことを契機として可変されるものであることを特徴とする遊技機ＡＰ１。

【７９７１】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たりが実行されるものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。また、従来型の遊技

機の中には、ラウンド数に代えて、または加えて、当たり後に付与される遊技状態を異ならせたり、各ラウンドで獲得可能な賞球数を異ならせる等により、有利度合いに差を設けることにより興趣向上を図っているものもある。

【７９７２】

更に、従来型の遊技機の中には、当たりに当選した後で、所定領域を遊技球が通過したタイミングで当たりの種別（ラウンド数）を決定するものも存在する。

【７９７３】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、抽選により一定の割合で当たりの種別を決定しているため、遊技が単調となってしまう場合があり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難となる虞があった。

【７９７４】

これに対して遊技機ＡＰ１では、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段の判別結果を示すための識別情報が動的表示手段により所定期間動的表示される。動的表示手段による識別情報の動的表示において、特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示されたことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の種別のうち１の特典遊技の種別が特典遊技種別設定手段により設定される。特典遊技種別設定手段により第２特典遊技が第１の割合で設定される第１状態と、第２特典遊技が第１の割合よりも高い第２の割合で設定可能となる第２状態と、が状態可変手段により可変される。第１状態において特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示されてから特典遊技が修了するまでの間に予め定められた特定条件が成立したことを契機として、第２状態に可変される。

【７９７５】

これにより、第２状態となることで高い割合で第２特典遊技が設定されるので、第２状態となることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９７６】

遊技機ＡＰ１において、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記状態可変手段は、前記第１状態において前記特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示されてから前記特典遊技が終了するまでの間において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記遊技状態設定手段により前記特典遊技の終了後の遊技状態が設定されるよりも前に前記第２状態に可変させるものであることを特徴とする遊技機ＡＰ２。

【７９７７】

遊技機ＡＰ２によれば、遊技機ＡＰ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。第１状態において特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示されてから特典遊技が修了するまでの間において特定条件が成立した場合に、少なくとも遊技状態設定手段により特典遊技の終了後の遊技状態が設定されるよりも前に、状態可変手段により第２状態に可変される。

【７９７８】

これにより、第２状態に可変するか否かと、有利な第２遊技状態に設定されるか否かとを、異なるタイミングで遊技者に認識させることができるので、特典遊技の実行中における遊技が単調となってしまうことを防止できるという効果がある。

【７９７９】

遊技機ＡＰ１又はＡＰ２において、前記特典遊技実行手段は、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示された後で所定の実行条件が成立したことに基づいて前

記特典遊技を実行するものであり、前記所定の実行条件は、第１の実行条件と、その第１の実行条件とは異なる第２の実行条件と、を少なくとも含むものであり、前記状態可変手段は、前記第１状態において前記特定の判別結果を示す前記識別情報が停止表示された後で前記第２の実行条件が成立したことに基づいて、前記第２状態に可変させるものであることを特徴とする遊技機ＡＰ３。

【７９８０】

遊技機ＡＰ３によれば、遊技機ＡＰ１又はＡＰ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された後で所定の実行条件が成立したことに基づいて、特典遊技実行手段により特典遊技が実行される。所定の実行条件には、第１の実行条件と、その第１の実行条件とは異なる第２２の実行条件と、が少なくとも含まれている。第１状態において特定の判別結果を示す識別情報が停止表示された後で第２の実行条件が成立したことに基づいて、状態可変手段により第２状態に可変される。

【７９８１】

これにより、第２の実行条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９８２】

遊技機ＡＰ３において、前記特典遊技種別設定手段は、前記第２の実行条件が成立したことに基づいて前記第２特典遊技を設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＰ４。

【７９８３】

遊技機ＡＰ４によれば、遊技機ＡＰ３の奏する効果に加え、第２の実行条件が成立したことに基づいて特典遊技種別設定手段により第２特典遊技が設定されるので、遊技者に対して第２の実行条件が成立することをより強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９８４】

遊技機ＡＰ４において、前記所定の実行条件は、前記第１の実行条件と、前記第２の実行条件と、前記第１の実行条件および前記第２の実行条件のいずれとも異なる第３の実行条件と、を少なくとも含むものであり、前記第２状態は、前記第１状態よりも前記特定の判別結果を示す前記識別情報が停止表示された後で前記第３の実行条件が成立し易くなるものであり、前記特典遊技種別設定手段は、前記第３の実行条件が成立したことに基づいて前記第２特典遊技を設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＰ５。

【７９８５】

遊技機ＡＰ５によれば、遊技機ＡＰ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の実行条件には、第１の実行条件と、第２の実行条件と、第１の実行条件とも第２の実行条件とも異なる第３の実行条件と、が少なくとも含まれる。第２状態では、第１状態よりも特定の判別結果を示す識別情報が停止表示された後で第３の実行条件が成立し易くなる。第３の実行条件が成立したことに基づいて特典遊技種別設定手段により第２特典遊技が設定される。

【７９８６】

これにより、第３の実行条件が成立し易い第２状態となることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７９８７】

遊技機ＡＰ５において、前記状態可変手段は、前記第２状態において前記第３の実行条件が成立したことに基づいて前記第１状態に可変させるものであることを特徴とする遊技機ＡＰ６。

【７９８８】

遊技機ＡＰ６によれば、遊技機ＡＰ５の奏する効果に加え、第２状態において第３の実行条件が成立すると、第２状態から第１状態に可変するので、第２状態が長く継続し、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制できるという効果がある。

【７９８９】
遊技機ＡＰ１からＡＰ６のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球領域と、その第１入球領域とは異なる第２入球領域と、前記第１入球領域と、前記第２入球領域とのいずれかに遊技球を振り分け可能に構成され、前記第２入球領域へと前記第１の割合で遊技球を振り分ける振分手段と、前記第１入球領域および前記第２入球領域のいずれとも異なる第３入球領域と、その第３入球領域へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、を備え、前記特典遊技種別設定手段は、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示された後で前記第１入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１特典遊技を設定し、前記第２入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第２特典遊技を設定し、前記第３入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第２特典遊技を設定するものであり、前記状態可変手段は、前記可変手段が前記第２位置に可変した状態において前記第２入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記可変手段を前記第１位置に可変させるものであることを特徴とする遊技機ＡＰ７。
【７９９０】
遊技機ＡＰ７によれば、遊技機ＡＰ１からＡＰ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第１入球領域と、その第１入球領域とは異なる第２入球領域と、のいずれかに、振分手段によって遊技球が振り分けられる。第２領域には第１の割合で遊技球が振り分けられる。第１入球領域および第２入球領域のいずれとも異なる第３入球領域へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された後で第１入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて特典遊技種別設定手段により第１特典遊技が設定される一方で、第２入球領域または第３入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典遊技種別設定手段により第２特典遊技が設定される。可変手段が第２位置に可変した状態において第２入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて、状態可変手段により可変手段が第２位置から第１位置に可変される。
【７９９１】
これにより、特典遊技種別設定手段により設定される特典遊技の種別、および可変手段が第１位置に可変するか否かを、遊技球が入球する入球領域を確認するだけで容易に遊技者に理解させることができるという効果がある。
【７９９２】
遊技機ＡＰ７において、前記第１入球領域と、前記第２入球領域と、前記振分手段と、が少なくとも内部に設けられ、遊技球が入球可能に構成されている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１入球位置と、その第１入球位置よりも前記入球手段へと入球困難になる第２入球位置とに可変可能な第２可変手段と、その第２可変手段を、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示されたことに基づいて前記第２入球位置から前記第１入球位置へと可変させる可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＰ８。
【７９９３】
遊技機ＡＰ８によれば、遊技機ＡＰ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１入球領域と、第２入球領域と、振分手段と、が入球手段の内部に設けられている。入球手段へと遊技球が入球可能となる第１入球位置と、その第１入球位置よりも入球手段へと入球困難になる第２入球位置とに第２可変手段が可変可能に構成されている。特定の判別結果を示すための識別情報が低指標時されたことに基づいて、第２可変手段が可変制御手段によって第２入球位置から第１入球位置へと可変される。
【７９９４】
これにより、特定の判別結果となっていないにもかかわらず遊技球が入球手段へと入球してしまうことを抑制することができるので、通常状態において可変手段が第１位置に可変することを抑制することができる。よって、遊技者にとって過剰に有利となってしまう

ことを抑制できるという効果がある。
【７９９５】
遊技機ＡＰ８において、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも発射可能な発射手段を備え、前記入球手段は、前記第１方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられているものであり、前記第３入球領域は、前記第２方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機ＡＰ９。
【７９９６】
遊技機ＡＰ９によれば、遊技機ＡＰ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向とに発射手段が遊技球を発射可能に構成されている。第１方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に入球手段が設けられている一方で、第２方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に第３入球領域が設けられている。
【７９９７】
これにより、可変手段が第１位置に可変している状態において特定の判別結果となった場合には、第２方向へと遊技球を発射するだけで、確実に第３入球領域へと遊技球を入球させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【７９９８】
遊技機ＡＰ９において、前記第１方向に発射された遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球可能となる第１可変位置と、その第１可変位置よりも遊技球が入球困難になる第２可変位置とに可変可能な第３可変手段と、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な第２入球手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記第３可変手段が前記第１可変位置に可変し易い第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記判別条件は、前記第１入球手段へと遊技球が入球した場合と、前記第２入球手段へと遊技球が入球した場合とに少なくとも成立するものであることを特徴とする遊技機ＡＰ１０。
【７９９９】
遊技機ＡＰ１０によれば、遊技機ＡＰ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第１入球手段が設けられている。第１入球手段へと遊技球が入球可能となる第１可変位置と、その第１可変位置よりも遊技球が入球困難になる第２可変位置と、に第３可変手段が可変可能に構成されている。第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第２入球手段が設けられている。第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも第３可変手段が第１可変位置に可変し易い第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。第１入球手段へと遊技球が入球した場合と、第２入球手段に遊技球が入球した場合と、で判別条件が少なくとも成立する。
【８０００】
これにより、可変手段が第１位置に可変した状態で第２遊技状態が設定された場合には、第１方向へと遊技球を発射し続けるだけで、可変手段を第１位置に維持したまま、判別条件を成立させることができる。よって、可変手段が第１位置に可変した後、特定の判別結果となる前に第２位置に可変してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【８００１】
＜特徴ＡＱ群＞（１種２種の時短で、１種当たりの方が有利になる状態と、２種当たりの方が有利になる状態とを設ける）
第１の実行条件と、その第１の実行条件とは異なる第２の実行条件と、を少なくとも含む複数の実行条件のうちいずれかが成立したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、を少な

くとも含む複数の種別の中から１の種別を設定する種別設定手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、少なくとも前記第２遊技状態において、前記第１の実行条件よりも前記第２の実行条件が成立した方が前記種別設定手段により前記第２特典遊技が設定され易くなる第１状態と、前記第２の実行条件よりも前記第１の実行条件が成立した方が、前記種別設定手段により前記第２特典遊技が設定され易くなる第２状態と、を切り替える状態切替手段と、を備えるものであることを特徴とする遊技機ＡＱ１。

【８００２】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。また、従来型の遊技機の中には、ラウンド数に代えて、または加えて、当たり後に付与される遊技状態を異ならせたり、各ラウンドで獲得可能な賞球数を異ならせる等により、有利度合いに差を設けることにより興趣向上を図っているものもある。

【８００３】

更に、従来型の遊技機の中には、始動入賞口へと入賞に基づく抽選とは別に、盤面上に設けられている特定領域へと遊技球が入球した場合にも当たり遊技が実行されるものが存在する。また、係る従来型の遊技機の中には、始動入賞に基づく抽選で当たりになった場合と、特定領域に入球して当たりになった場合とで、有利な当たり種別となる割合を異ならせているものも存在する。

【８００４】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、当たりに当選する契機毎に、有利な当たり種別となる割合が固定化されているため、遊技が単調になってしまう場合があった。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【８００５】

これに対して遊技機ＡＱ１によれば、第１の実行条件と、その第１の実行条件とは異なる第２の実行条件と、を少なくとも含む複数の実行条件のうちいずれかが成立したことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。少なくとも第２遊技状態において、第１の実行条件よりも第２の実行条件が成立した方が種別設定手段により第２特典遊技が設定され易くなる第１状態と、第２の実行条件よりも第１の実行条件が成立した方が、種別設定手段により第２特典遊技が設定され易くなる第２状態と、が状態切替手段により切り替えられる。

【８００６】

これにより、第２遊技状態において、第１状態であるか、第２状態であるかに応じて、第１の実行条件が成立することで第２特典遊技が設定され易くなるか、第２の実行条件が成立することで第２特典遊技が設定され易くなるかが可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８００７】

遊技機ＡＱ１において、遊技球が入球可能な特定領域を備え、前記第１の実行条件は、前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機ＡＱ２。

【８００８】

遊技機ＡＱ２によれば、遊技機ＡＱ１の奏する効果に加え、第１の実行条件は、特定領

域へと遊技球が入球したことに基づいて成立するので、特定領域へと遊技球が入球するか否かを確認するだけで、容易に特典遊技が実行されるか否かを遊技者が判別することができるよって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【８００９】

遊技機ＡＱ２において、前記特定領域が内部に設けられ、遊技球が入球可能に構成されている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が前記入球手段に入球困難になる第２位置とに可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が第１の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置に可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記第２の実行条件は、前記判別手段による判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果になったことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機ＡＱ３。

【８０１０】

遊技機ＡＱ３によれば、遊技機ＡＱ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段の内部に特定領域が設けられている。入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球手段に入球困難になる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。判別手段による判別結果が第１の判別結果になったことに基づいて、可変手段が所定期間、第２位置から第１位置に可変される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。判別手段による判別結果が第１の判別結果とは異なる第２の判別結果になったことに基づいて、第２の実行条件が成立する。

【８０１１】

これにより、判別手段による判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８０１２】

遊技機ＡＱ３において、前記入球手段は、前記特定領域として、第１特定領域と、第２特定領域と、が少なくとも内部に設けられているものであり、前記状態切替手段は、前記第１状態において前記第２特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、前記第２状態に切り替えるものであることを特徴とする遊技機ＡＱ４。

【８０１３】

遊技機ＡＱ４によれば、遊技機ＡＱ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段の内部には、特定領域として第１特定領域と、第２特定領域と、が少なくとも設けられている。第１状態において第２特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、状態切替手段により第２状態に切り替えられる。

【８０１４】

これにより、第２特定領域へと遊技球が入球するか否かを確認するだけで、第２状態に切り替わるか否かを遊技者に容易に判別させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【８０１５】

遊技機ＡＱ４において、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第１特定領域と、前記第２特定領域と、を少なくとも含む複数の領域のうち１の領域へと振り分ける振分手段を備え、前記種別設定手段は、遊技球が前記第１特定領域へと入球したことに基づいて前記第１特典遊技を設定し、前記第２特定領域へと入球したことに基づいて前記第２特典遊技を設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＱ５。

【８０１６】

遊技機ＡＱ５によれば、遊技機ＡＱ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと入球した遊技球が、振分手段により第１特定領域と、第２特定領域と、を少なくとも含む複数の領域のうち１の領域へと振り分けられる。遊技球が第１特定領域へと入球したことに基づいて種別設定手段により第１特典遊技が設定される一方で、第２特定領域へと入球したことに基づいて種別設定手段により第２特典遊技が設定される。

【８０１７】

これにより、遊技球が入球した特定領域の種別を確認するだけで、容易に実行される特典遊技の種別を遊技者が判別することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【８０１８】

遊技機ＡＱ４又はＡＱ５において、遊技球が入球可能に構成され、内部に前記特定領域として第３特定領域が設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも前記第２入球手段へと入球困難となる第４位置とに可変可能な第２可変手段と、を備え、前記種別設定手段は、遊技球が前記第３特定領域へと入球したことに基づいて前記第２特典遊技を設定するものであり、前記第１状態は、前記第２可変手段が前記第４位置に可変している状態であり、前記第２状態は、前記第２可変手段が前記第３位置に可変している状態であることを特徴とする遊技機ＡＱ６。

【８０１９】

遊技機ＡＱ６によれば、遊技機ＡＱ４又はＡＱ５が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２入球手段の内部に、特定領域として第３特定領域が設けられている。第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも第２入球手段へと入球困難となる第４位置とに第２可変手段が可変可能に構成されている。遊技球が第３特定領域へと入球したことに基づいて種別設定手段により第２特典遊技が設定される。第２可変手段が第４位置に可変した状態となることで第１状態となる一方で、第２可変手段が第３位置に可変している状態になることで第２状態となる。

【８０２０】

これにより、第２可変手段の状態を確認することで、遊技者に対して第１状態であるか、第２状態であるかを容易に理解させることができるという効果がある。

【８０２１】

遊技機ＡＱ６において、前記第２可変手段は、前記第３位置に可変している状態で遊技球が前記第２入球手段へと入球したことに基づいて、前記第４位置に可変するものであることを特徴とする遊技機ＡＱ７。

【８０２２】

遊技機ＡＱ７によれば、遊技機ＡＱ６の奏する効果に加え、第２可変手段が第３位置に可変している状態で遊技球が第２入球手段へと入球したことに基づいて、第２可変手段が第４位置に可変するので、第２可変手段が第３位置に配置されている状態が長く継続することを抑制できる。よって、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制できるという効果がある。

【８０２３】

遊技機ＡＱ６又はＡＱ７において、前記種別設定手段は、少なくとも前記第２遊技状態において、前記判別手段による判別結果が前記第２の判別結果となったことに基づいて、第１の割合で前記第２特典遊技を設定するものであり、前記入球手段は、入球した遊技球が前記第１の割合よりも低い第２の割合で前記第２特定領域へと入球するように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＱ８。

【８０２４】

遊技機ＡＱ８によれば、遊技機ＡＱ６又はＡＱ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも第２遊技状態において、判別手段による判別結果が第２の判別結果となったことに基づいて、種別設定手段により第１の割合で第２特典遊技が設定される。入球手段が、入球した遊技球が第１の割合よりも低い第２の割合で第２特定領域へと入球するように構成されている。

【８０２５】

これにより、第１状態においては、判別手段による判別で第２の判別結果となった方が、第２特典遊技が設定される割合が高くなるので、判別手段による判別で特定の判別結果となるよりも、第２の判別結果となることを期待して遊技を行わせることができる。よって、判別手段による判別結果により注目して遊技を行わせることができるという効果があ

る。
【８０２６】
遊技機ＡＱ６からＡＱ８のいずれかにおいて、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向とに少なくとも発射可能に構成されている発射手段を備え、前記入球手段は、前記第１方向に発射された遊技球が入球可能となり、且つ、前記第２方向に発射された遊技球が入球困難となる位置に設けられているものであり、前記第２入球手段は、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能となり、且つ、前記第１方向に発射された遊技球が入球困難となる位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機ＡＱ９。
【８０２７】
遊技機ＡＱ９によれば、遊技機ＡＱ６からＡＱ８のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段が、第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に遊技球を発射可能に構成されている。第１方向に発射された遊技球が入球可能となり、且つ、第２方向に発射された遊技球が入球困難となる位置に入球手段が設けられている。第２方向に発射された遊技球が入球可能となり、且つ、第１方向に発射された遊技球が入球困難となる位置に第２入球手段が設けられている。
【８０２８】
これにより、遊技球の発射方向により入球させる入球手段の種別を容易に可変させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【８０２９】
＜特徴ＡＲ群＞（特１のＡＶチャレンジとして、ＡＶ入賞期待度が異なる複数の種別を設ける）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が流下可能に構成されている第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第１流路と、前記第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のいずれかに振り分ける振分手段と、その振分手段により前記第１流路に振り分けられた遊技球が第１の割合で入球可能となり、且つ、前記第２流路に振り分けられた遊技球が前記第１の割合よりも高い第２の割合で入球可能となる位置に設けられている特定領域と、その特定領域に遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、第１可変遊技と、その第１可変遊技よりも前記入球手段に入球した遊技球が前記第２流路に振り分けられ易くなる第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の可変遊技の種別を設定する種別設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＲ１。
【８０３０】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、パチンコ機等の遊技機には、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＡＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、ＡＶ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。
【８０３１】
また、係る従来型の遊技機の中には、特定の遊技中に特定領域を通過した場合に付与される特典遊技が有利な種別であるか否かの期待度を示唆する演出を実行することが可能に構成されたものも存在する。係る従来型の遊技機では、有利な種別の特典遊技である期待度が高いことが示唆された場合に、特定領域を通過することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【８０３２】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技が実行された場合に遊技球が特定領域を通過する割合自体は共通であるため、有利な種別である期待度が高いことが示唆されたとしても、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。
【８０３３】
これに対して遊技機ＡＲ１では、入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。入球手段へと入球した遊技球が流下可能に構成されている第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のいずれかに、振分手段によって入球手段へと入球した遊技球が振り分けられる。振分手段により第１流路に振り分けられた遊技球が第１の割合で入休暇の宇土なり、且つ、第２流路に振り分けられた遊技球が第１の割合よりも高い第２の割合で入球可能となる位置に特定領域が設けられている。特定領域に遊技球が入球したことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定期間可変される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、第１可変遊技と、その第１可変遊技よりも入球手段に入球した遊技球が第２流路に振り分けられ易くなる第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の可変遊技の種別が種別設定手段により設定される。
【８０３４】
これにより、第１可変遊技よりも、第２可変遊技が設定された方が、特定領域へと入球する割合が高くなるので、判別手段による判別結果が特定の判別結果となった場合に、第２可変遊技が実行されることを強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【８０３５】
遊技機ＡＲ１において、前記第１可変遊技は、前記入球手段に入球した遊技球が前記第２流路へと流入することが困難に構成されているものであり、前記第２可変遊技は、前記入球手段に入球した遊技球が前記第１流路へと流入することが困難に構成されているものであり、前記種別設定手段は、前記第１可変遊技と、前記第２可変遊技と、前記入球手段に入球した遊技球が前記第１流路にも前記第２流路にも流入し得る第３可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の可変遊技の種別を設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＲ２。
【８０３６】
遊技機ＡＲ２によれば、遊技機ＡＲ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１可変遊技では、入球手段に入球した遊技球が第２流路へと流入することが困難になる一方で、第２可変遊技では、入球手段に入球した遊技球が第１流路へと流入することが困難になる。第１可変遊技と、第２可変遊技と、入球手段に入球した遊技球が第１流路にも第２流路にも流入し得る第３可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から種別設定手段により１の可変遊技の種別が設定される。
【８０３７】
これにより、種別設定手段により設定される可変遊技の種別によって遊技球が特定領域へと入球する可能性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【８０３８】
遊技機ＡＲ１又はＡＲ２において、前記特定領域は、前記第１流路に振り分けられた遊技球が前記第１の割合で入球可能となる位置に設けられている第１特定領域と、前記第２流路に振り分けられた遊技球が前記第２の割合で入球可能となる位置に設けられている第２特定領域と、で少なくとも構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＲ３。
【８０３９】
遊技機ＡＲ３によれば、遊技機ＡＲ１又はＡＲ２の奏する効果に加え、特定領域として

、第１流路に振り分けられた遊技球が第１の割合で入球可能となる位置に第１特定領域が設けられている一方で、第２流路に振り分けられた遊技球が第２の割合で入球可能となる位置に第２特定領域が設けられているので、振り分けられた流路の種別に対応する特定領域を確認することで、遊技球が特定領域に入球したか否かを遊技者に容易に把握させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【８０４０】

遊技機ＡＲ３において、前記第１流路は、遊技球が通過可能な通過手段が設けられているものであり、前記特典遊技実行手段は、前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて前記特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＲ４。

【８０４１】

遊技機ＡＲ４によれば、遊技機ＡＲ３の奏する効果に加え、第１流路に設けられている通過手段を遊技球が通過したことに基づいて、特典遊技実行手段により特典遊技が実行されるので、第１流路へと遊技球が振り分けられた場合における遊技者の特典遊技に対する期待感を向上させることができるという効果がある。

【８０４２】

遊技機ＡＲ４において、前記第１流路は、前記通過手段が設けられている第１経路と、前記通過手段が設けられていない第２経路と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１経路を通過した遊技球と、前記第２経路を通過した遊技球とは、共に、前記第１の割合で前記第１特定領域に入球するものであることを特徴とする遊技機ＡＲ５。

【８０４３】

遊技機ＡＲ５によれば、遊技機ＡＲ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１流路が、通過手段が設けられている第１経路と、通過手段が設けられていない第２経路と、で少なくとも構成されている。第１経路を通過した遊技球と、第２経路を通過した遊技球とは、共に、第１の割合で第１特定領域に入球するように構成されている。

【８０４４】

これにより、第１経路を通過することを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８０４５】

遊技機ＡＲ５において、前記第１流路に流入した遊技球が前記第１経路を通過したか、前記第２経路を通過したかを視認困難とする遮蔽手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＲ６。

【８０４６】

遊技機ＡＲ６によれば、遊技機ＡＲ５の奏する効果に加え、第１流路に流入した遊技球が第１経路を通過したか、第２経路を通過したかが遮蔽手段により視認困難にされるので、第２経路を通過していた場合にも、第１経路を通過していたことを遊技者に期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８０４７】

遊技機ＡＲ６において、前記可変遊技が実行されたことに基づいて、前記可変遊技の実行期間の間に遊技球が前記特定領域へと入球したかを示す特定演出を実行する特定演出実行手段を備え、前記特定演出実行手段は、前記第１流路へと流入した遊技球が前記第１特定領域へと入球しなかった場合に、前記通過手段を通過したか否かによらず、前記特定領域へと入球しなかったことを示す演出態様の前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＲ７。

【８０４８】

遊技機ＡＲ７によれば、遊技機ＡＲ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変遊技が実行されたことに基づいて、可変遊技の実行期間の間に遊技球が特定領域へと入球したかを示す特定演出が特定演出実行手段により実行される。第１流路へと流入した遊技球が第１特定領域へと入球しなかった場合に、通過手段を通過したか否かによらず、特定演出実行手段により特定領域へと入球しなかったことを示す演出態様の特定演出が実

行される。
【８０４９】
これにより、通過手段を通過して特典遊技が実行されるのか否かを、より長い期間不明とすることができるので、遊技者の特典遊技に対する期待感をより長く持続させることができるという効果がある。
【８０５０】
遊技機ＡＲ７において、前記第１流路へと流入した遊技球が前記通過手段を通過し、且つ、前記第１特定領域へと入球しなかった場合に、前記特定演出の終了後に、前記特典遊技が実行されることを示す第２演出を実行する第２演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＲ８。
【８０５１】
遊技機ＡＲ８によれば、遊技機ＡＲ７の奏する効果に加え、第１流路へと流入した遊技球が通過手段を通過し、且つ、第１特定領域へと入球しなかった場合に、特定演出の終了後に、特典遊技が実行されることを示す第２演出が第２演出実行手段により実行されるので、第１流路へと流入した遊技球が第１特定領域へと入球しなかった場合に、遊技者に対して第２演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【８０５２】
遊技機ＡＲ１からＡＲ８のいずれかにおいて、前記種別設定手段は、前記第１可変遊技と、前記第２可変遊技と、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１流路にも前記第２流路にも流入し得ない第４可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の可変遊技の種別を設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＲ９。
【８０５３】
遊技機ＡＲ９によれば、遊技機ＡＲ１からＡＲ８のいずれかが奏する効果に加え、第１可変遊技と、第２可変遊技と、入球手段へと入球した遊技球が第１流路にも第２流路にも流入し得ない第４可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から種別設定手段により１の可変遊技の種別が設定されるので、判別手段の判別結果が特定の判別結果となった場合に、第４可変遊技が実行されないことを強く願って遊技を行わせることができるという効果がある。
【８０５４】
＜特徴ＡＳ群＞（時短期待度の低いＡＶ入賞口側のルートに遊技球が振り分けられても、その後に入球した遊技球が時短期待度の高いＡＶ入賞口に入球し得る構成）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を行う判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記入球手段へと入球した遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、前記第１流路を流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている第１特定領域と、前記第２流路を流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている第２特定領域と、前記第１特定領域と、前記第２特定領域と、を少なくとも含む複数の特定領域のうちいずれかに遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１流路に流入した遊技球が前記第１特定領域へと入球するまでの間の期間が、前記第２流路に流入した遊技球が前記第２特定領域へと入球するまでの間の期間よりも長くなり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＳ１。
【８０５５】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＡＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が

、ＡＶ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【８０５６】

また、係る従来型の遊技機の中には、盤面上に特定領域を複数設け、特定の遊技中に特定領域を通過した場合に付与される特典遊技の有利度合が、特定領域の種別に応じて可変するように構成しているものも存在する。

【８０５７】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、１の特定の遊技において遊技球が入球する特定領域は１つであり、有利度合の低い特定領域へと向けて遊技球が進行した場合には、遊技者の期待感を著しく低下させてしまうという問題点があった。

【８０５８】

これに対して遊技機ＡＳ１によれば、入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定期間か偏される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。入球手段へと入球した遊技球が流下可能な位置に、第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、が設けられている。第１流路を流下した遊技球が入球可能な位置に第１特定領域が設けられている一方で、第２流路を流下した遊技球が入球可能な位置に第２特定領域が設けられている。第１特定領域と、第２特定領域と、を少なくとも含む複数の特定領域のうちいずれかに遊技球が入球したことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。第１流路に流入した遊技球が第１特定領域へと入球するまでの間の期間が、第２流路に流入した遊技球が第２特定領域へと入球するまでの間の期間よりも長くなり易くなるように構成されている。

【８０５９】

これにより、第１流路へと流入した遊技球が第１特定領域へと入球するまでの期間を長くすることができるので、第１流路へと遊技球が流入した場合に、第１特定領域へと遊技球が入球して特典遊技が実行されることに対して、より長く遊技者に期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８０６０】

遊技機ＡＳ１において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、が少なくとも設けられているものであり、前記特典遊技実行手段は、前記第１特定領域へと遊技球が入球した場合に第１の割合で前記第２特典遊技を実行し、前記第２特定領域へと入球した場合に前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記第２特典遊技を実行するように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＳ２。

【８０６１】

遊技機ＡＳ２によれば、遊技機ＡＳ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、が少なくとも設けられている。第１特定領域へと遊技球が入球した場合に特典遊技実行手段により第１の割合で第２特典遊技が実行される一方で、第２特定領域へと入球した場合に第１の割合よりも高い第２の割合で第２特典遊技が実行される。

【８０６２】

これにより、第２流路へと遊技球が流入することを遊技者に強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８０６３】

遊技機ＡＳ１又はＡＳ２において、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１流路に振り分けられる第１振分状態と、前記第２流路に振り分けられる第２振分状態と、を少な

くとも含む複数の振分状態に可変可能に構成されている振分手段と、前記可変遊技の実行中に前記振分手段の振分状態を所定の可変パターンで可変させる振分制御手段と、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、前記振分手段が前記第１振分状態となる第１期間と、前記振分手段が前記第２振分状態となる第２期間と、で少なくとも前記可変手段が前記第１位置に可変される特定可変遊技を設定可能な特定種別設定手段と、を備え、前記遊技機は、１の前記特定可変遊技における前記第１期間の間に前記第１流路に振り分けられた遊技球が前記第１特定領域に入球するタイミングよりも、前記第２期間の間に前記第２流路に振り分けられた遊技球が前記第２特定領域に入球するタイミングの方が早くなり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＳ３。

【８０６４】

遊技機ＡＳ３によれば、遊技機ＡＳ１又はＡＳ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、振分手段が、入球手段へと入球した遊技球が第１流路に振り分けられる第１振り分け状態と、第２流路に振り分けられる第２振分状態と、を少なくとも含む複数の振分状態に可変可能に構成されている。可変遊技の実行中に振り分け手段の振分状態が振分制御手段により所定の可変パターンで可変される。可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、振分手段が第１振分状態となる第１期間と、振分手段が第２振分状態となる第２期間とで少なくとも可変手段が第１位置に可変される特定可変遊技が特定種別設定手段により設定される。１の特定可変遊技における第１期間の間に第１流路に振り分けられた遊技球が第１特定領域に入球するタイミングよりも、第２期間の間に第２流路に振り分けられた遊技球が第２特定領域に入球するタイミングの方が早くなり易く構成されている。

【８０６５】

これにより、第１期間と第２期間との両方で遊技球が入球手段へと入球した場合に、第２特定領域へと入球するか否かの結果が出てから、第１特定領域へと入球するか否かが明らかとなるので、第２特定領域に注目すればよいのか、第１特定領域に注目すればよいのかで遊技者を混乱させてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【８０６６】

遊技機ＡＳ３において、前記第１流路へと振り分けられた遊技球は、第１の入球割合で前記第１特定領域へと入球するものであり、前記第２流路へと振り分けられた遊技球は、前記第１の入球割合よりも低い第２の入球割合で前記第２特定領域へと入球するものであることを特徴とする遊技機ＡＳ４。

【８０６７】

遊技機ＡＳ４によれば、遊技機ＡＳ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１流路へと振り分けられた遊技球が、第１の入球割合で第１特定領域へと入球するように第１流路が構成されている。第２流路へと振り分けられた遊技球が、第１の入球割合よりも低い第２の入球割合で第２特定領域へと入球するように第２流路が構成されている。

【８０６８】

これにより、第１期間と第２期間との両方で遊技球が入球手段へと入球した場合は、まず、入球する割合が低い第２特定領域へと遊技球が入球するか否かが明らかとなってから、入球する割合が高い第１特定領域へと遊技球が入球するか否かが明らかとなる。よって、可変遊技の進行に伴って特典遊技が実行される期待度を高めていくことができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８０６９】

遊技機ＡＳ３又はＡＳ４において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、が少なくとも設けられているものであり、前記特典遊技実行手段は、前記第１特定領域へと遊技球が入球した場合に第１の割合で前記第２特典遊技を実行し、前記第２特定領域へと入球した場合に前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記第２特典遊技を実行するように構成されているものであり、前記特典遊技実行手段は、１の可変遊技の実行中に前記第２特定領域へと遊技球が入球した場合に、その後に前記第１特定領域へと入球した

か否かによらず、前記第２の割合で前記第２特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＳ５。

【８０７０】

遊技機ＡＳ５によれば、遊技機ＡＳ３又はＡＳ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、が少なくとも設けられている。第１特定領域へと遊技球が入球した場合に特典遊技実行手段により第１の割合で第２特典遊技が実行される一方で、第２特定領域へと入球した場合に第１の割合よりも高い第２の割合で第２特典遊技が実行される。１の可変遊技の実行中に第２特定領域へと遊技球が入球した場合に、その後に第１特定領域へと入球したか否かによらず、特典遊技実行手段により第２の割合で第２特典遊技が実行される。

【８０７１】

これにより、第１期間と第２期間との両方で遊技球が入球手段へと入球し、第２特定領域へと遊技球が入球した場合に、その後に第１特定領域へと遊技球が入球したとしても、高い割合で第２特典遊技が実行されるので、第２特定領域へと遊技球が入球した時点で遊技者を安心させることができるという効果がある。

【８０７２】

遊技機ＡＳ１からＡＳ５のいずれかにおいて、前記第１流路に流入した遊技球が前記第１特定領域へと入球するまでの間の期間が、前記第２流路に流入した遊技球が前記第２特定領域へと入球するまでの間の期間よりも長くなるように前記第２流路に流入した遊技球の流下速度を遅延させる遅延手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＳ６。

【８０７３】

遊技機ＡＳ６によれば、遊技機ＡＳ１からＡＳ５の奏する効果に加え、第１流路に流入した遊技球が第１特定領域へと入球するまでの間の期間が、第２流路に流入した遊技球が第２特定領域へと入球するまでの間の期間よりも長くなるように、遅延手段によって第２流路に流入した遊技球の流下速度が遅延されるので、確実に、第２特定領域へと遊技球が入球するか否かが明らかとなってから第１特定領域へと遊技球が入球するか否かを明らかにするという動作を実現することができるという効果がある。

【８０７４】

遊技機ＡＳ１からＡＳ６のいずれかにおいて、前記特典遊技実行手段は、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２判別結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＳ７。

【８０７５】

遊技機ＡＳ７によれば、遊技機ＡＳ１からＡＳ６のいずれかが奏する効果に加え、判別手段による判別結果が特定の判別結果とは異なる第２判別結果となったことに基づいて特典遊技実行手段により特典遊技が実行されるので、判別手段による判別結果に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８０７６】

遊技機ＡＳ１からＡＳ７のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果となる確率が低いものであることを特徴とする遊技機ＡＳ８。

【８０７７】

遊技機ＡＳ８によれば、遊技機ＡＳ１からＡＳ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実効が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。第１遊技状態は、第２遊技状態よりも、判別手段による判別結果が特定の判別結果となる確率が低くなるように構成されてい

る。
【８０７８】
これにより、第１遊技状態では、判別手段による判別で第２判別結果となることを期待させることができる一方で、第２遊技状態では、判別手段による判別で特定の判別結果となることを期待させることができる。よって、遊技状態に応じて遊技にメリハリをつけることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【８０７９】
＜特徴ＡＴ群＞（ＡＶチャレ無しの小当たりかどうかを分かり難くする）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられている特定領域と、その特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、判別条件の成立に基づいて判別を行う判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、１の可変パターンの間に前記特定領域を遊技球が通過し難くなる特定の可変態様が少なくとも設定される第１可変パターンで前記可変手段が可変される第１可変遊技と、その第１可変パターンよりも遊技球が前記特定領域を通過し易くなり、且つ、１の可変パターンの間に前記特定の可変態様が設定される第２可変パターンで前記可変手段が可変される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を設定する種別設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＴ１。
【８０８０】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＡＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、ＡＶ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。
【８０８１】
また、係る従来型の遊技機の中には、特定の遊技の種別として、遊技球が特定領域へと入球可能となる種別と、特定領域へと入球困難となる種別とが設けられているものも存在する。
【８０８２】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定領域へと入球困難となる特定の遊技の種別では、入球可能となる種別に対して動作が明らかに異なって構成されているため、即座に入球困難となる種別であるか否かを遊技者が理解できてしまう場合があった。よって、特定領域へと入球困難となる種別であると遊技者が理解してしまった場合には、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう可能性があるという問題点があった。
【８０８３】
これに対して遊技機ＡＴ１では、入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられている特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が所定の可変パターンで可変される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、１の可変パターンの間に特定領域を遊技球が通過し難くなる特定の可変態様が少なくとも設定される第１可変パターンで可変手段が可変される第１可変遊

技と、その第１可変パターンよりも遊技球が特定領域を通過し易くなり、且つ、１の可変パターンの間に特定の可変態様が設定される第２可変パターンで可変手段が可変される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から種別設定手段により１の種別が設定される。

【８０８４】

これにより、種別設定手段により複数の異なる種別の可変遊技を設定することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８０８５】

遊技機ＡＴ１において、前記第２可変パターンは、１の可変パターンの間に、前記特定の可変態様と、その特定の可変態様よりも前記特定領域を遊技球が通過し易くなる第２可変態様と、が少なくとも設定されるものであることを特徴とする遊技機ＡＴ２。

【８０８６】

遊技機ＡＴ２によれば、遊技機ＡＴ１の奏する効果に加え、第２可変パターンでは、１の可変パターンの間に特定の可変態様と、その特定の可変態様よりも特定領域を遊技球が通過し易くなる第２可変態様とが少なくとも設定されるので、第１可変パターンでも、第２可変パターンでも特定の可変態様が設定される。よって、第１可変パターンであるか、第２可変パターンであるかを遊技者が認識困難とすることができるので、第２可変パターンに対する期待感をより長く持続させることができるという効果がある。

【８０８７】

遊技機ＡＴ２において、前記第２可変パターンは、１の可変パターンの間に、前記特定の可変態様が設定された後で、前記第２可変態様が設定されるものであることを特徴とする遊技機ＡＴ３。

【８０８８】

遊技機ＡＴ３によれば、遊技機ＡＴ２の奏する効果に加え、第２可変パターンでは、１の可変パターンの間に、特定の可変態様が設定された後で、第２可変態様が設定されるので、少なくとも特定の可変態様が終了するまでは、第１可変パターンであるか、第２可変パターンであるかを遊技者に認識困難にすることができる。よって、第２可変パターンに対する期待感をより長く持続させることができるという効果がある。

【８０８９】

遊技機ＡＴ１からＡＴ３のいずれかにおいて、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段を備え、前記可変遊技実行手段は、１の前記可変遊技の実行中に特定個数以上の遊技球が前記入球手段へと入球したことに基づいて前記可変遊技を終了するものであることを特徴とする遊技機ＡＴ４。

【８０９０】

遊技機ＡＴ４によれば、遊技機ＡＴ１からＡＴ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて遊技価値付与手段により所定の遊技価値が付与される。１の可変遊技の実行中に特定個数以上の遊技球が入球手段へと入球したことに基づいて、可変遊技実行手段による可変遊技の実行が終了されるので、第１可変パターンであるか、第２可変パターンであるかを予測して、特定の可変態様の実行中に遊技球を入球手段に入球させるか否かを遊技者に選択させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８０９１】

遊技機ＡＴ４において、前記第２可変パターンは、１の可変パターンの間に、前記特定の可変態様が設定された後で、前記特定の可変態様よりも前記特定領域を遊技球が通過し易くなる第２可変態様が設定されるものであり、少なくとも前記特定の可変態様の実行中において前記入球手段へと遊技球を入球させるか、前記入球手段への入球を回避させるかを遊技者に選択させる演出態様の特定演出を実行する特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＴ５。

【８０９２】

遊技機ＡＴ５によれば、遊技機ＡＴ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２可変パターンでは、１の可変パターンの間に、特定の可変態様が設定された後で、特定の可変態様よりも特定領域を遊技球が通過し易くなる第２可変態様が設定される。少なくとも特定の可変態様の実行中において入球手段へと遊技球を入球させるか、入球手段への入球を回避させるかを遊技者に選択させる演出態様の特定演出が、特定演出実行手段により実行される。

【８０９３】

これにより、特定演出により入球手段へと遊技球を入球させるか回避させるかを選択すればよいということを遊技者に対して容易に理解させることができるので、解り易い遊技性を実現することができるという効果がある。

【８０９４】

遊技機ＡＴ５において、前記特定演出実行手段は、前記種別設定手段により設定される前記可変遊技の種別によらず、少なくとも前記特定の可変態様の実行中において前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＴ６。

【８０９５】

遊技機ＡＴ６によれば、遊技機ＡＴ５の奏する効果に加え、種別設定手段により設定される可変遊技の種別によらず、少なくとも特定の可変態様の実行中において特定演出実行手段により特定演出が実行されるので、可変遊技の種別を遊技者により認識困難にすることができるという効果がある。

【８０９６】

遊技機ＡＴ５又はＡＴ６において、前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、第１演出態様と、その第１演出態様とは異なる演出態様の第２演出態様と、を少なくとも含む複数の中から１の演出態様を決定する演出態様決定手段を備え、前記演出態様決定手段は、前記種別設定手段により前記第１可変パターンが設定された場合に、前記第２演出態様よりも前記第１演出態様を決定する割合が高くなり、前記種別設定手段により前記第２可変パターンが設定された場合に、前記第１演出態様よりも前記第２演出態様を決定する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＴ７。

【８０９７】

遊技機ＡＴ７によれば、遊技機ＡＴ５又はＡＴ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出実行手段により実行される特定演出の演出態様として、第１演出態様と、その第１演出態様とは異なる演出態様の第２演出態様と、を少なくとも含む複数の中から演出態様決定手段により１の演出態様が決定される。種別設定手段により第１可変パターンが設定された場合に、演出態様決定手段により第２演出態様が決定される割合よりも、第１演出態様が決定される割合の方が高くなる。一方、種別設定手段により第２可変パターンが設定された場合には、演出態様決定手段により第１演出態様が決定される割合よりも、第２演出態様が決定される割合の方が高くなる。

【８０９８】

これにより、特定演出の演出態様により可変遊技の種別を予測させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８０９９】

遊技機ＡＴ１からＡＴ７のいずれかにおいて、前記特典遊技実行手段は、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記特典遊技を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＴ８。

【８１００】

遊技機ＡＴ８によれば、遊技機ＡＴ１からＡＴ７のいずれかが奏する効果に加え、判別手段による判別結果が特定の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、特典遊技実行手段により特典遊技が実行されるので、判別手段による判別結果に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８１０１】
遊技機ＡＴ１からＡＴ８のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果となる確率が低いものであることを特徴とする遊技機ＡＴ９。
【８１０２】
遊技機ＡＴ８によれば、遊技機ＡＴ１からＡＴ８のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。第１遊技状態は、第２遊技状態よりも判別手段による判別結果が特定の判別結果となる確率が低くなるように構成されている。
【８１０３】
これにより、第１遊技状態では、判別手段による判別で第２判別結果となることを期待させることができる一方で、第２遊技状態では、判別手段による判別で特定の判別結果となることを期待させることができる。よって、遊技状態に応じて遊技にメリハリをつけることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【８１０４】
＜特徴ＡＵ群＞（ボタン操作時に表示される表示態様の役割を遊技者の操作状況に応じて可変させる）
所定の演出期間において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の種別として、第１特定演出と、その第１特定演出よりも遊技者に有利となることを示唆する第２特定演出と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する種別決定手段と、前記種別決定手段により前記第２特定演出が決定される割合として、第１の割合と、その第１の割合よりも高い第２の割合と、を少なくとも含む複数の割合の中から遊技の状況に応じて１の割合を設定する割合設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＵ１。
【８１０５】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
【８１０６】
また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者が操作可能な操作手段を設け、興趣演出の実行中に操作手段に対する操作を行う毎に、当たり遊技となる期待度等を示唆する示唆演出を実行可能なものも存在する。
【８１０７】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、操作を積極的に行う傾向の遊技者であるか、操作を行わない傾向の遊技者であるかによって、１の興趣演出の間に期待度の高い示唆演出が実行される回数がバラついてしまいうため、興趣演出の期待度についても遊技者の操作の傾向によってバラついてしまうという問題点があった。
【８１０８】
これに対して遊技機ＡＵ１によれば、所定の演出期間において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて特定演出実行手段によって特定演出が実行される。特定演出実行手段により実行される特定演出の種別として、第１特定演出と、その第１特定演出より

も遊技者に有利となることを示唆する第２特定演出と、を少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段により１の種別が決定される。種別決定手段により第２特定演出が決定される割合として、第１の割合と、その第１の割合よりも高い第２の割合と、を少なくとも含む複数の割合の中から割合設定手段により遊技の状況に応じて１の割合が設定される。

【８１０９】

これにより、遊技の状況に応じて第２特定演出が決定される割合が可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８１１０】

遊技機ＡＵ１において、前記特定条件は、１の前記演出期間において複数回成立し得るものであることを特徴とする遊技機ＡＵ２。

【８１１１】

遊技機ＡＵ２によれば、遊技機ＡＵ１の奏する効果に加え、１の演出期間において特定条件が複数回成立し得るように構成しているので、特定条件がなるべく多く成立することを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８１１２】

遊技機ＡＵ１又はＡＵ２において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記特定条件は、前記演出期間において前記操作手段が操作された場合に成立するものであることを特徴とする遊技機ＡＵ３。

【８１１３】

遊技機ＡＵ３によれば、遊技機ＡＵ１又はＡＵ２の奏する効果に加え、演出期間において遊技者によって操作手段が操作された場合に特定条件が成立するように構成されているので、特定演出をより多く実行させたいと考える遊技者に対して、操作手段を積極的に操作させることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができるという効果がある。

【８１１４】

遊技機ＡＵ１からＡＵ３のいずれかにおいて、少なくとも１の前記演出期間における前記特定条件の成立状況を判別する成立状況判別手段と、その成立状況判別手段による判別結果に応じた情報を、少なくとも次に前記特定演出が実行されるまでの間保持することが可能な保持手段と、を備え、前記割合設定手段は、前記保持手段によって保持されている情報に応じて、前記複数の割合の中から１の割合を設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＵ４。

【８１１５】

遊技機ＡＵ４によれば、遊技機ＡＵ１からＡＵ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも１の演出期間における特定条件の成立状況が成立状況判別手段によって判別され、その成立状況判別手段による判別結果に応じた情報が、少なくとも次に特定演出が実行されるまでの間保持手段により保持される。保持手段によって保持されている情報に応じて、複数の割合の中から割合設定手段により１の割合が設定される。

【８１１６】

これにより、前回の演出期間の間における特定条件の成立状況に応じて、今回の演出期間の間に特定条件が成立した場合に第２特定演出が決定される割合を可変させることができるので、特定条件の成立の傾向に応じて割合を好適に設定することができるという効果がある。

【８１１７】

遊技機ＡＵ４において、前記成立状況判別手段は、１の前記演出期間において前記特定条件が成立した回数が特定回数以上であるか否かを少なくとも判別可能に構成されているものであり、前記割合設定手段は、前記成立状況判別手段により前記特定条件が成立した回数が特定回数以上であると判別された場合に前記第１の割合を設定し、前記特定回数未満であると判別された場合に前記第２の割合を設定するものであることを特徴とする遊技

機ＡＵ５。
【８１１８】
遊技機ＡＵ５によれば、遊技機ＡＵ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の演出期間において特定条件が成立した回数が特定回数以上であるか否かが成立状況判別手段によって判別される。成立状況判別手段により特定条件が成立した回数が特定回数以上であると判別された場合に、割合設定手段により第１の割合が設定される一方で、特定回数宇未満であると判別された場合に第２の割合が設定される。
【８１１９】
これにより、特定条件の成立回数が比較的少ない場合には、次の演出期間において第２特定演出が決定される割合を高くすることができるので、１の演出期間内に第２特定演出が決定される回数を均一化することができる。よって、より好適な演出を実現することができるという効果がある。
【８１２０】
遊技機ＡＵ１からＡＵ４のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段による判別が実行されたことに基づいて、前記判別手段の判別結果を示す判別結果示唆演出を前記所定の演出期間で実行する示唆演出実行手段と、を備え、前記種別決定手段は、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間よりも、前記特定の判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間の方が、前記特定条件が成立した場合に前記第２特定演出を決定する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＵ５。
【８１２１】
遊技機ＡＵ５によれば、遊技機ＡＵ１からＡＵ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が実行される。判別手段による判別が実行されたことに基づいて、判別手段の判別結果を示す判別結果示唆演出が示唆演出実行手段により所定の演出期間で実行される。特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間よりも、特定の判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間の方が、特定条件が成立した場合に種別決定手段により第２特定演出を決定する割合が高くなるように構成されている。
【８１２２】
これにより、特定条件が成立する毎に、第２特定演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【８１２３】
遊技機ＡＵ５において、前記割合設定手段は、前記第２特定演出が決定される割合として、前記第１の割合と、前記第２の割合と、前記第１の割合よりも低い第３の割合と、前記第２の割合よりも低い第４の割合と、を少なくとも含む複数の割合の中から１の割合を設定するものであり、前記割合設定手段は、前記特定の判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間において、前記第１の割合と、前記第２の割合とのいずれかを遊技の状況に応じて設定し、前記外れ判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間において、前記第３の割合と、前記第４の割合とのいずれかを遊技の状況に応じて設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＵ６。
【８１２４】
遊技機ＡＵ６によれば、遊技機ＡＵ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２特定演出が決定される割合として、第１の割合と、第２の割合と、第１の割合よりも低い第３の割合と、第２の割合よりも低い第４の割合と、を少なくとも含む複数の割合の中から割合設定手段により１の割合が設定される。特定の判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間において、第１の割合と、第２の割合とのいずれかが割合設定手段により遊

技の状況に応じて設定される一方で、外れ判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間において、第３の割合と、第４の割合とのいずれかが割合設定手段により遊技の状況に応じて設定される。

【８１２５】

これにより、第２特定演出が実行された場合に遊技者の特典遊技に対する期待感を向上させることができるという効果がある。

【８１２６】

遊技機ＡＵ６において、前記割合設定手段は、前記特定の判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が第１の遊技状況である場合に、前記第１の割合を設定し、前記特定の判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が前記第１の遊技状況とは異なる第２の遊技状況である場合に、前記第２の割合を設定し、前記外れ判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が第１の遊技状況である場合に、前記第３の割合を設定し、前記外れ判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が前記第２の遊技状況である場合に、前記第４の割合を設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＵ７。

【８１２７】

遊技機ＡＵ７によれば、遊技機ＡＵ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が第１の遊技状況である場合に、割合設定手段により第１の割合が設定され、特定の判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が第１の遊技状況とは異なる第２の遊技状況である場合に、割合設定手段により第２の割合が設定され、外れ判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が第１の遊技状況である場合に、割合設定手段により第３の割合が設定され、外れ判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が第２の遊技状況である場合に、割合設定手段により第４の割合が設定されるので、演出態様を多様化させることができるという効果がある。

【８１２８】

遊技機ＡＵ５からＡＵ７のいずれかにおいて、前記判別結果示唆演出の演出期間として、第１演出期間と、その第１演出期間よりも長い第２演出期間と、を少なくとも含む複数の期間の中から１の期間を設定する演出期間設定手段を備え、前記種別決定手段は、前記第１特定演出と、前記第２特定演出と、前記第１特定演出および前記第２特定演出のいずれとも異なる第３特定演出と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定可能に構成されているものであり、前記第３特定演出は、前記第１演出期間よりも、前記第２演出期間において前記特定条件が成立した場合に決定される割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機ＡＵ８。

【８１２９】

遊技機ＡＵ８によれば、遊技機ＡＵ５からＡＵ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別結果示唆演出の演出期間として、第１演出期間と、その第１演出期間よりも長い第２演出期間と、を少なくとも含む複数の期間の中から演出期間設定手段により１の期間が設定される。第１特定演出と、第２特定演出と、第１特定演出および第２特定演出のいずれとも異なる第３特定演出と、を少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段により１の特定演出の種別が決定される。第１演出期間よりも、第２演出期間において特定条件が成立した場合に第３特定演出が決定される割合が高くなる。

【８１３０】

これにより、第３特定演出が実行された場合に、第２演出期間が設定されていることに対する期待感を高めることができるという効果がある。

【８１３１】

遊技機ＡＵ８において、前記第３特定演出は、前記第２演出期間が開始されてから、前記第１演出期間の長さ以下の期間が経過するまでの間に前記特定条件が成立した場合に、前記第１演出期間において前記特定条件が成立した場合よりも決定される割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機ＡＵ９。

【８１３２】
遊技機ＡＵ９によれば、遊技機ＡＵ８の奏する効果に加え、第２演出期間が開始されてから、第１演出期間の長さ以下の期間が経過するまでの間に特定条件が成立した場合に、第１演出期間において特定条件が成立した場合よりも第３特定演出の決定される割合が高くなるので、第３特定演出が実行されることにより、第１演出期間を超えて判別結果示唆演出が継続することに対する期待感を高めることができるという効果がある。
【８１３３】
遊技機ＡＵ８又はＡＵ９において、前記演出期間設定手段は、前記特定の判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間として、前記第１演出期間よりも、前記第２演出期間を設定する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＵ１０。
【８１３４】
遊技機ＡＵ１０によれば、遊技機ＡＵ８又はＡＵ９の奏する効果に加え、特定の判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間として、第１演出期間よりも、第２演出期間を設定する割合が高くなるように演出期間設定手段が構成されているので、第３特定演出が実行されることにより、遊技者の特典遊技に対する期待感を向上させることができるという効果がある。
【８１３５】
遊技機ＡＵ８からＡＵ１０のいずれかにおいて、前記特定演出実行手段は、前記第２演出期間の前記判別結果示唆演出が開始されてから前記第１演出期間と同一の長さの期間が経過するまでの間に設定される第１期間と、前記第１演出期間と同一の長さの期間が経過した後に設定される第２期間と、でそれぞれ前記特定演出を実行することが可能に構成されているものであり、前記種別決定手段は、前記第２期間よりも、前記第１期間において前記特定条件が成立した場合の方が前記第３特定演出を決定する割合が高くなるものであり、前記種別決定手段は、前記特定の判別結果を示す前記判別結果示唆演出であるか否かに少なくともよらず、共通の特定割合で前記第１期間において前記第３特定演出を決定するものであることを特徴とする遊技機ＡＵ１１。
【８１３６】
遊技機ＡＵ１１によれば、第２演出期間の判別結果示唆演出が開始されてから第１演出期間と同一の長さの期間が経過するまでの間に設定される第１期間と、第１演出期間と同一の長さの期間が経過した後に設定される第２期間と、でそれぞれ特定演出実行手段により特定演出が実行される。第２期間よりも、第１期間において特定条件が成立した場合の方が種別決定手段による第３特定演出の決定割合が高くなる。特定の判別結果を示す判別結果示唆演出であるか否かに少なくともよらず、種別決定手段により共通の特定割合で第１期間において第３特定演出が決定される。
【８１３７】
これにより、第１期間の間は判別結果を示す種別の特定演出が実行され難くなるので、第２期間となるまで特定の判別結果への期待感を維持させることができるという効果がある。
【８１３８】
＜特徴ＡＶ群＞（演出に応じてボタンの操作有効回数を可変させる）
特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出の実行期間に含まれる特定期間において予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、特定の演出態様を実行する特定演出態様実行手段と、前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、予め定められた特定の制御を実行可能な特定制御実行手段と、を備え、前記特定制御実行手段は、前記第２条件が前記特定期間とは異なる期間において成立するよりも、前記特定期間の間に成立した方が、前記特定の制御を実行し難くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＶ１。
【８１３９】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技

機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

【８１４０】

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者が操作可能な操作手段を設け、興趣演出の実行中に操作手段に対する操作を行うことで当たり遊技となる期待度等を示唆する示唆演出を実行可能なものも存在する。

【８１４１】

更に、係る従来型の遊技機においては、示唆演出が実行されていない間に操作手段に対する操作を行うことにより、遊技機の各種設定を変更することができるものも存在する。

【８１４２】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、示唆演出の実行中に操作を誤ってしまう等により、遊技機の設定が遊技者の意に反して変更されてしまう虞があるという問題点があった。

【８１４３】

これに対して遊技機ＡＶ１によれば、次の効果を奏する。即ち、特定演出実行手段により特定演出が実行される。特定演出の実行期間に含まれる特定期間において予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、特定演出態様実行手段により特定の演出態様が実行される。第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、特定制御実行手段により予め定められた特定の制御が実行される。第２条件が特定期間とは異なる期間において成立するよりも、特定期間の間に成立した方が、特定制御実行手段により特定の制御が実行され難くなる。

【８１４４】

これにより、特定期間において特定の制御が実行されてしまい、遊技者が特定の制御に気を取られてしまうことを抑制できるので、特定の演出態様に集中させることができる。よって、特定演出をより好適に実行することができるという効果がある。

【８１４５】

遊技機ＡＶ１において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記第１条件は、前記特定期間の間に前記操作手段に対して第１の操作内容の操作が実行されたことに基づいて成立するものであり、前記第２条件は、前記操作手段に対して前記第１の操作内容とは異なる第２の操作内容の操作が実行されたことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機ＡＶ２。

【８１４６】

遊技機ＡＶ２によれば、遊技機ＡＶ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定期間の間に操作手段に対して第１の操作内容の操作が実行されたことに基づいて第１条件が成立する。操作手段に対して第１の操作内容とは異なる第２の操作内容の操作が実行されたことに基づいて、第２条件が成立する。

【８１４７】

これにより、特定期間の間に特定の演出態様を表示させたいと考える遊技者が、第１の操作内容の操作を行おうとして誤って第２の操作内容の操作を行ってしまった場合に、特定の制御の実行が制限されるので、特定演出により集中させることができるという効果がある。

【８１４８】

遊技機ＡＶ２において、前記特定制御実行手段は、前記特定期間とは異なる期間において前記第２の操作内容の操作が実行される毎に前記特定の制御を実行し、前記特定期間において前記第２の操作内容の操作が予め定められた特定回数成立したことに基づいて前記特定の制御を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＶ３。

【８１４９】

遊技機ＡＶ３によれば、遊技機ＡＶ２の奏する効果に加え、特定期間とは異なる期間において第２の操作内容の操作が実行される毎に、特定制御実行手段により特定の制御が実行され得る一方で、特定期間において第２の操作内容が予め定められた特定回数成立したことに基づいて特定制御実行手段により特定の制御が実行されるので、特定期間の間に敢えて特定の制御を実行させたいと考える遊技者の要望を叶えることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。

【８１５０】

遊技機ＡＶ２又はＡＶ３において、前記操作手段は、第１操作手段と、その第１操作手段に隣接して設けられている第２操作手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１の操作内容の操作は、前記第１操作手段に対する操作であり、前記第２の操作内容の操作は、前記第２操作手段に対する操作であることを特徴とする遊技機ＡＶ４。

【８１５１】

遊技機ＡＶ４によれば、遊技機ＡＶ２又はＡＶ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、操作手段が、第１操作手段と、その第１操作手段に隣接して設けられている第２操作手段と、で少なくとも構成されている。第１の操作内容の操作は、第１操作手段に対する操作であり、第２の操作内容の操作は、第２操作手段に対する操作である。

【８１５２】

これにより、第１操作手段を操作しようとして誤って第２操作手段を操作してしまった場合に、遊技者の意に反して第２制御が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、特定演出をより好適に実行することができるという効果がある。

【８１５３】

遊技機ＡＶ１からＡＶ４のいずれかにおいて、前記特定の制御は、遊技機の所定の設定を第１の設定から第２の設定に変更するための制御であることを特徴とする遊技機ＡＶ５。

【８１５４】

遊技機ＡＶ５によれば、遊技機ＡＶ１からＡＶ４のいずれかが奏する効果に加え、特定の制御が実行されると、遊技機の所定の設定が第１の設定から第２の設定に変更されるので、特定期間の間に遊技機の設定が変更されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者を特定演出により集中させることができるという効果がある。

【８１５５】

遊技機ＡＶ１からＡＶ５のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特定演出態様実行手段により実行される前記特定の演出態様の種別として、第１態様と、その第１態様とは異なる第２態様と、を少なくとも含む複数の中から１の種別を決定する態様種別決定手段と、を備え、前記特定演出は、前記判別手段の判別結果を示すための演出で構成されているものであり、前記態様種別決定手段は、前記特定の判別結果を示す前記特定演出の実行期間において前記第１条件が成立した場合に、前記第１態様よりも、前記第２態様を決定する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＶ６。

【８１５６】

遊技機ＡＶ６によれば、遊技機ＡＶ１からＡＶ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段による判別が実行され、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特定演出態様実行手段により実行される特定の演出態様の種別として、第１態様と、その第１態様とは異なる第２態様と、を少なくとも含む複数の中から態様種別決定手段により１の種別が決定される。特定演出は、判別手段の判別結果を示すための演出で構成されている。特定の判別結果を示す特定演出の実行期間において第１条件が成立した場合に、態様種別決定手段による第１態様の決定割合が、第２態様の決定割合よりも高くなる。

【８１５７】

これにより、第１条件が成立する毎に第２態様が決定されることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８１５８】

遊技機ＡＶ２において、前記特定期間の間に、前記第２条件が成立した場合に前記特定制御実行手段による前記特定の制御の実行が許容される許容状態と、前記第２条件が成立した場合に前記特定制御実行手段による前記特定の制御の実行が制限される制限状態と、を切り替える状態切替手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＶ７。

【８１５９】

遊技機ＡＶ７によれば、遊技機ＡＶ２の奏する効果に加え、特定期間の間に第２条件が成立した場合に特定制御実行手段による特定の制御の実行が許容される許容状態と、第２条件が成立した場合に特定制御実行手段による特定の制御の実行が制限される制限状態と、が状態切替手段により切り替えられるので、特定期間の間に特定の制御が実行されて欲しいと考える遊技者の要望を叶えることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【８１６０】

遊技機ＡＶ７において、前記特定期間が開始されたことに基づいて前記制限状態を設定する制限状態設定手段を備え、前記状態切替手段は、前記制限状態の間に前記操作手段に対して第３の操作内容の操作が実行されたことに基づいて、前記許容状態へと切り替えるものであることを特徴とする遊技機ＡＶ８。

【８１６１】

遊技機ＡＶ８によれば、遊技機ＡＶ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定期間が開始されたことに基づいて制限状態設定手段により制限状態が設定される。制限状態の間に操作手段に対して第３の操作内容の操作が実行されたことに基づいて、状態切替手段により許容状態へと切り替えられる。

【８１６２】

これにより、特定期間の間に敢えて特定の制御を実行させたいと考える遊技者の要望を容易に叶えることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。

【８１６３】

遊技機ＡＶ８において、前記状態切替手段は、前記許容状態の間に前記操作手段に対して前記第３の操作内容とは異なる第４の操作内容の操作が実行されたことに基づいて、前記制限状態へと切り替えるものであることを特徴とする遊技機ＡＶ９。

【８１６４】

遊技機ＡＶ９によれば、遊技機ＡＶ８の奏する効果に加え、許容状態の間に操作手段に対して第３の操作内容とは異なる第４の操作内容の操作が実行されたことに基づいて、状態切替手段により制限状態に切り替えられるので、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。

【８１６５】

遊技機ＡＶ９において、前記特定演出態様実行手段は、前記許容状態において前記第１条件が成立した場合に、前記特定の演出態様の実行が制限されるものであることを特徴とする遊技機ＡＶ１０。

【８１６６】

遊技機ＡＶ１０によれば、遊技機ＡＶ９の奏する効果に加え、許容状態において第１条件が成立した場合に特定演出態様実行手段による特定の演出態様の実行が制限されるので、許容状態において、特定の制御に集中させることができる。よって、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

【８１６７】

遊技機ＡＶ１０において、前記第４の操作内容の操作は、前記第１の操作内容の操作と同一であることを特徴とする遊技機ＡＶ１１。

【８１６８】

遊技機ＡＶ１１によれば、遊技機ＡＶ１０の奏する効果に加え、第４の操作内容の操作と、第１の操作内容の操作とが同一であるので、許容状態から制限状態への切替と、特定の演出態様の実行とを同一の操作内容の操作により実現することができる。よって、操作をより簡素化することができるという効果がある。

【８１６９】

遊技機ＡＵ８からＡＵ１０のいずれかにおいて、前記特定演出実行手段は、前記第２演出期間の前記判別結果示唆演出が開始されてから前記第１演出期間と同一の長さの期間が経過するまでの間に設定される第１期間と、前記第１演出期間と同一の長さの期間が経過した後に設定される第２期間と、でそれぞれ前記特定演出を実行することが可能に構成されているものであり、前記種別決定手段は、前記第２期間よりも、前記第１期間において前記特定条件が成立した場合の方が前記第３特定演出を決定する割合が高くなるものであり、前記種別決定手段は、前記特定の判別結果を示す前記判別結果示唆演出であるか否かに少なくともよらず、共通の特定割合で前記第１期間において前記第３特定演出を決定するものであることを特徴とする遊技機ＡＵ１１。

【８１７０】

遊技機ＡＵ１１によれば、第２演出期間の判別結果示唆演出が開始されてから第１演出期間と同一の長さの期間が経過するまでの間に設定される第１期間と、第１演出期間と同一の長さの期間が経過した後に設定される第２期間と、でそれぞれ特定演出実行手段により特定演出が実行される。第２期間よりも、第１期間において特定条件が成立した場合の方が種別決定手段により高い割合出第３特定演出が決定される。特定の判別結果を示す判別結果示唆演出であるか否かに少なくともよらず、第１期間において特定条件が成立した場合に種別決定手段により共通の割合で第３特定演出が決定される。

【８１７１】

これにより、第１期間の間は判別結果を示す種別の特定演出が実行され難くなるので、第２期間となるまで特定の判別結果への期待感を維持させることができるという効果がある。

【８１７２】

＜特徴ＡＷ群＞（ミニキャラの出現タイミングに応じて同じ動作でも期待度が可変する構成）

演出態様を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示す特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出の実行中に、前記表示手段に対して予め定められた特定の表示態様を表示させることが可能な表示制御手段と、その表示制御手段により前記特定の表示態様が表示されるタイミングとして、前記特定演出の演出期間に含まれる第１タイミングと、その第１タイミングとは異なる第２タイミングと、を少なくとも含む複数の中から１の表示タイミングを決定する表示タイミング決定手段と、を備え、前記第２タイミングは、前記特定の判別結果とは異なる第２判別結果を示す前記特定演出よりも、前記特定の判別結果を示す前記特定演出の方が決定される割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＷ１。

【８１７３】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

【８１７４】

また、係る従来型の遊技機の中には、図柄の変動表示に関連する興趣演出とは別で、キャラクタに所定のアクションを実行させることにより所定の期待度等を示すことで、更な

る興趣の向上を図っているものも存在する。

【８１７５】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、図柄の変動表示とキャラクタのアクションとの対応関係が理解し難くなってしまう場合があった。

【８１７６】

これに対して遊技機ＡＷ１によれば、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段によって判別が実行され、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。判別手段による判別結果を示す特定演出が特定演出実行手段により実行される。特定演出の実行中に、表示制御手段によって表示手段に対して予め定められた特定の表示態様が表示される。表示制御手段により特定の表示態様が表示されるタイミングとして、特定演出の演出期間に含まれる第１タイミングと、その第１タイミングとは異なる第２タイミングと、を少なくとも含む複数の中から表示タイミング決定手段により１の表示タイミングが決定される。第２タイミングは、特定の判別結果とは異なる第２判別結果を示す特定演出よりも、特定の判別結果を示す特定演出の方が決定される割合が高くなるように構成されている。

【８１７７】

これにより、第２タイミングで特定の表示態様が表示されるか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８１７８】

遊技機ＡＷ１において、前記特定演出の実行中における演出態様として、第１演出態様と、その第１演出態様が終了した後で実行され得る第２演出態様と、を少なくとも実行可能な演出態様実行手段を備え、前記第２演出態様は、前記第２判別結果を示す前記特定演出よりも、前記特定の判別結果を示す前記特定演出の方が実行される割合が高くなるものであり、前記特定の表示態様は、前記第２タイミングで実行されることにより、前記第２演出態様が実行されることを少なくとも示唆可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＷ２。

【８１７９】

遊技機ＡＷ２によれば、遊技機ＡＷ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行中における演出態様として、第１演出態様と、その第１演出態様が終了した後で実行され得る第２演出態様と、が演出態様実行手段により少なくとも実行可能に構成されている。第２演出態様は、第２判別結果を示す特定演出よりも、特定の判別結果を示す特定演出の方が実行される割合が高くなるように構成されている。特定の表示態様は、第２タイミングで実行されることにより、第２演出態様が実行されることを少なくとも示唆可能に構成されている。

【８１８０】

これにより、特定演出と、特定の表示態様とを比較して遊技を行う遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８１８１】

遊技機ＡＷ２において、前記表示タイミング決定手段は、前記第２演出態様が実行されない前記特定演出よりも、前記第２演出態様が実行される前記特定演出において前記第２タイミングを決定する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＷ３。

【８１８２】

遊技機ＡＷ３によれば、遊技機ＡＷ２の奏する効果に加え、第２演出態様が実行されない特定演出よりも、第２演出態様が実行される特定演出において表示タイミング決定手段により第２タイミングを決定する割合が高くなるので、特定の表示態様の表示タイミングが第２タイミングとなることをより強く期待させることができるという効果がある。

【８１８３】
遊技機ＡＷ２又はＡＷ３において、前記特定演出は、前記演出態様実行手段により前記第２演出態様が実行されない場合に、前記第１演出態様の終了時に前記判別手段の判別結果を報知するものであり、前記第２タイミングは、前記第２演出態様の開始タイミングを跨いで前記特定の表示態様が表示される表示タイミングで構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＷ４。
【８１８４】
遊技機ＡＷ４によれば、遊技機ＡＷ２又はＡＷ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出態様実行手段により第２演出態様が実行されない場合に、第１演出態様の終了時に特定演出により判別手段の判別結果が報知される。第２タイミングで特定の表示態様が表示されると、第２演出態様の開始タイミングを跨いで特定の表示態様が表示される。
【８１８５】
これにより、第１演出態様の進行状況と、特定の表示態様の表示タイミングとを比較することにより、第２演出態様が実行されるよりも前に第２演出態様が開始されることを遊技者に理解させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【８１８６】
遊技機ＡＷ４において、前記第１タイミングは、第１演出態様の実行期間の間に前記特定の表示態様の表示が終了する表示タイミングで構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＷ５。
【８１８７】
遊技機ＡＷ５によれば、遊技機ＡＷ４の奏する効果に加え、第１タイミングで特定の表示態様が表示されると、第１演出態様の実行期間の間に特定の表示態様が終了するので、第２演出態様が実行されるか否かを特定の表示態様から予測することを困難にすることができる。よって、第２演出態様が実行されることに対する期待感を向上させることができるという効果がある。
【８１８８】
遊技機ＡＷ１からＡＷ５のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の有価価値を付与する価値付与手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な第２特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、前記可変手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置に可変させるものであることを特徴とする遊技機ＡＷ６。
【８１８９】
遊技機ＡＷ６によれば、遊技機ＡＷ１からＡＷ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置とに可変手段が可変する。入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて価値付与手段により所定の有価価値が付与される。入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に特定領域が設けられている。特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、第２特典遊技実行手段により遊技者に有利な第２特典遊技が実行さえる。特典遊技として、特典遊技実行手段により可変手段が所定期間第２位値から第１位置に可変される。
【８１９０】
これにより、特定領域へと遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【８１９１】
遊技機ＡＷ６において、前記入球手段へと入球した遊技球を前記特定領域と、前記特定

領域とは異なる第２領域と、のどちらかへと振り分ける振分手段と、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、前記入球手段へと入球した遊技球が前記振分手段により前記特定領域へと振り分けられ易くなる期間において前記可変手段が前記第１位置に可変される第１特典遊技と、前記振分手段により前記第２領域へと振り分けられ易くなる期間において前記可変手段が前記第１位置に可変される第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の特典遊技の種別のうち１の種別を決定する特典遊技種別決定手段と、を備え、前記特典遊技種別決定手段は、前記特定の判別結果になったことに基づいて前記第１特典遊技を決定し、前記第２判別結果になったことに基づいて前記第２特典遊技を決定するものであることを特徴とする遊技機ＡＷ７。

【８１９２】

遊技機ＡＷ７によれば、遊技機ＡＷ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと入球した遊技球が振分手段により特定領域と、特定領域とは異なる第２領域とのどちらかへと振り分けられる。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、入球手段へと入球した遊技球が振分手段により特定領域へと振り分けられ易くなる期間において可変手段が第１位置に可変される第１特典遊技と、振分手段により第２領域へと振り分けられ易くなる期間において可変手段が第１位置に可変される第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の特典遊技の種別のうち１の種別が特典遊技種別決定手段により決定される。特定の判別結果になったことに基づいて特典遊技種別決定手段により第１特典遊技が決定される一方で、第２判別結果になったことに基づいて特典遊技種別決定手段により第２特典遊技が決定される。

【８１９３】

これにより、特定の判別結果になることを遊技者により強く期待させることができるという効果がある。

【８１９４】

遊技機遊技機ＡＷ７において、前記第２タイミングは、前記特典遊技実行手段によって前記特典遊技を実行されることが無い外れ判別結果を示す前記特定演出よりも、前記第２判別結果を示す前記特定演出の方が決定される割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＷ８。

【８１９５】

遊技機ＡＷ８によれば、遊技機ＡＷ７の奏する効果に加え、特典遊技実行手段によって特典遊技を実行されることが無い外れ判別結果を示す特定演出よりも、第２判別結果を示す特定演出の方が、第２タイミングが決定される割合が高くなるので、第２タイミングで特定の表示態様が表示された場合に、特典遊技が実行されることに対する期待感を向上させることができるという効果がある。

【８１９６】

遊技機ＡＷ８において、前記第２特典遊技実行手段は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果、前記第２判別結果、および前記外れ判別結果のいずれとも異なる第３判別結果になったことに基づいて前記第２特典遊技を実行可能に構成されているものであり、前記表示タイミング決定手段は、前記外れ判別結果を示す前記特定演出と、前記第３判別結果を示す前記特定演出とで、前記第２タイミングを決定する割合が共通となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＷ９。

【８１９７】

遊技機ＡＷ９によれば、遊技機ＡＷ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段の判別結果が特定の判別結果、第２判別結果、および外れ判別結果のいずれとも異なる第３判別結果になったことに基づいて第２特典遊技実行手段により第２特典遊技が実行される。外れ判別結果を示す特定演出と、第３判別結果を示す特定演出とで、表示タイミング決定手段により第２タイミングを決定する割合が共通化されている。

【８１９８】

これにより、第２タイミングで特定の表示態様が表示されなかった場合にも、第３判別結果を示す特定演出であることに対する期待感を維持させることができるという効果があ

る。
【８１９９】
＜特徴ＡＸ群＞（小当たり中に、時短期待度が高いＡＶ入賞口に誘導され易いルートに切り替わっている期待度を示唆する演出を、見てから打っても間に合わないタイミングで実行）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が流下可能に構成されている第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第１流路と、前記第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のいずれかに振り分ける振分手段と、前記第１流路を流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている特定領域と、その特定領域に遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置に可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により前記可変遊技が実行されたことに基づいて、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１流路へと振り分けられる第１振分状態と、前記第２流路へと振り分けられる第２振分状態と、を少なくとも含む複数の振分状態が特定の切替パターンで切り替わるように前記振分手段を制御する振分制御手段と、前記可変遊技の実行中において、前記第１振分状態となっていることを示唆する特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＸ１。
【８２００】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＡＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、ＡＶ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。
【８２０１】
また、係る従来型の遊技機の中には、ＡＶ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。
【８２０２】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、振分部材の状態が分かり難く、ＡＶ入賞装置の内部に入球した遊技球がいずれの領域に振り分けられるのかが把握し難いという問題点があった。
【８２０３】
これに対して遊技機ＡＸ１によれば、遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。入球手段に入球した遊技球が流下可能な位置に第１流路と第２流路とが設けられている。入球手段に入球した遊技球が、振分手段によって第１流路と、第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のいずれかに振り分けられる。第１流路を流下した遊技球が入球可能となる位置に特定領域が設けられており、その特定領域に遊技球が入球したことに基づいて特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。判別条件の成立に基づいて判別手段による判別が実行され、判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、可変遊技実行手段により可変手段が所定期間、第２位置から第１位置に可変される可変遊技が実行される。可変遊技実行手段により可変遊技が実行されたことに基づいて、入球手段へと入球した遊技球が第１流路へと振り分けら

れる第１振分状態と、第２流路へと振り分けられる第２振分状態と、を少なくとも含む複数の振分状態が所定の切り替えパターンで切り替わるように振分制御手段によって振分手段が制御される。可変遊技の実行中において、第１振分状態となっていることを示唆する特定演出が特定演出実行手段によって実行される。

【８２０４】

これにより、特定演出の実行中に遊技球が入球手段へと入球するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８２０５】

遊技機ＡＸ１において、遊技球を発射可能な発射手段を備え、前記特定の切り替えパターンは、前記特定演出が開始された後で前記発射手段により発射された遊技球が前記第１振分状態の間に前記入球手段に到達困難となるように前記第１振分状態に切り替えられる期間の長さが設定されているものであることを特徴とする遊技機ＡＸ２。

【８２０６】

遊技機ＡＸ２によれば、遊技機ＡＸ１の奏する効果に加え、特定の切り替えパターンは、特定演出が開始された後で発射手段により発射された遊技球が第１振分状態の間に入球手段に到達困難となるように第１振分状態に切り替えられる期間の長さが設定されているので、遊技球が入球するタイミングで運良く特定演出が実行されることを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８２０７】

遊技機ＡＸ１又はＡＸ２において、前記入球手段へと入球した遊技球が流下可能に構成され、前記第１流路および前記第２流路のいずれとも異なる第３流路と、その第３流路を流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている第２特定領域と、を備え、前記振分手段は、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第１流路と、前記第２流路と、前記第３流路と、のいずれかに振り分けるものであり、前記振り分け制御手段は、前記第１振分状態と、前記第２振分状態と、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第３流路へと振り分けられる第３振分状態と、が前記特定の切替パターンで切り替わるように前記振分手段を制御するものであり、前記特典遊技実行手段は、前記特定領域と、前記第２特定領域とのうち少なくとも一方に遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＸ３。

【８２０８】

遊技機ＡＸ３によれば、遊技機ＡＸ１又はＡＸ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと入球した遊技球が流下可能な第３流路を流下した遊技球が入球可能な位置に第２特定領域が設けられている。入球手段へと入球した遊技球が、第１流路と、第２流路と、第３流路と、のいずれかに振り分けられる。第１振分状態と、第２振分状態と、入球手段へと入球した遊技球が第３流路へと振り分けられる第３振分状態と、が特定の切替パターンで切り替わるように、振り分け制御手段により振分手段が制御される。特定領域と、第２特定領域とのうち少なくとも一方に遊技球が入球したことに基づいて、特典遊技実行手段により特典遊技が実行される。

【８２０９】

これにより、特定演出の実行中に遊技球が入球手段へと入球しなくても、第３振分状態の間に遊技球が入球することで特典遊技が実行されるので、特定演出の実行中とは異なるタイミングで遊技球が入球手段に入球した場合にも、遊技者の特典遊技に対する期待感を維持させることができるという効果がある。

【８２１０】

遊技機ＡＸ３において、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第２特定領域に遊技球が入球して前記特典遊技が実行された場合よりも、前記特定領域に遊技球が入球

して前記特典遊技が実行された場合の方が前記第２遊技状態を設定する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＸ４。

【８２１１】

遊技機ＡＸ４によれば、遊技機ＡＸ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。第２特定領域に遊技球が入球して特典遊技が実行された場合よりも、特定領域に遊技球が入球して特典遊技が実行された場合の方が、遊技状態設定手段による第２遊技状態の設定割合が高くなる。

【８２１２】

これにより、特定演出の実行中に遊技球が入球手段に入球することをより強く期待させることができるという効果がある。

【８２１３】

遊技機ＡＸ４において、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、前記可変遊技の実行期間の間に前記第２特定領域へと遊技球が入球して前記特典遊技が実行された場合に、前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定される第１可変遊技種別と、前記第２遊技状態が設定される第２可変遊技種別と、を少なくとも含む複数の中から１の種別を決定する可変遊技種別決定手段、を備え、前記第１可変遊技種別は、前記第２可変遊技種別よりも前記可変遊技種別決定手段により決定される割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＸ５。

【８２１４】

遊技機ＡＸ５によれば、遊技機ＡＸ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、可変遊技の実行期間の間に第２特定領域へと遊技球が入球して特典遊技が実行された場合に、遊技状態設定手段によって第１遊技状態が設定される第１可変遊技種別と、第２遊技状態が設定される第２可変遊技種別と、を少なくとも含む複数の中から可変遊技種別決定手段により１の種別が決定される。第１可変遊技種別は、第２可変遊技種別よりも可変遊技種別決定手段により決定される割合が高くなるように構成されている。

【８２１５】

これにより、第２特定領域に遊技球が入球した場合に、第２可変遊技種別が決定されることを期待させることができるという効果がある。

【８２１６】

遊技機ＡＸ５において、前記第２可変遊技種別の可変遊技の実行中において、前記第３振分状態となっていることを示唆する第２特定演出を実行する第２特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＸ６。

【８２１７】

遊技機ＡＸ６によれば、遊技機ＡＸ５の奏する効果に加え、第２可変遊技種別の可変遊技の実行中において、第３振分状態となっていることを示唆する第２特定演出が第２特定演出実行手段により実行されるので、第３振分状態で第２特定演出が実行されると、第２可変遊技種別になるということを遊技者に認識させることができる。よって、第２特定演出の実行中に遊技球を入球手段へと入球させたいと強く期待させることができるという効果がある。

【８２１８】

遊技機ＡＸ５又はＡＸ６において、前記遊技状態設定手段は、前記特定領域に遊技球が入球して前記特典遊技が実行された場合に、前記可変遊技種別決定手段により決定された前記可変遊技の種別によらず、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第２遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＸ７。

【８２１９】

遊技機ＡＸ７によれば、遊技機ＡＸ５又はＡＸ６の奏する効果に加え、特定領域に遊技球が入球して特典遊技が実行された場合に、可変遊技種別決定手段により決定された可変

遊技の種別によらず、特典遊技が修了した後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第２遊技状態が設定されるので、特定演出の実行中に遊技球が入球手段へと入球することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【８２２０】

遊技機ＡＸ４からＡＸ７のいずれかにおいて、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記判別手段の判別結果が特定の判別結果となり易い遊技状態であることを特徴とする遊技機ＡＸ８。

【８２２１】

遊技機ＡＸ８によれば、遊技機ＡＸ４からＡＸ７のいずれかが奏する効果に加え、第２遊技状態では、第１遊技状態よりも判別手段の判別結果が特定の判別結果となり易いので、遊技者に対して第２遊技状態となることをより強く期待させることができるという効果がある。

【８２２２】

遊技機ＡＸ８において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を備え、前記判別手段は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１判別手段による判別は、前記第２判別手段による判別よりも、前記特定の判別結果となる確率が低く構成されているものであり、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記第２入球手段へと遊技球を入球させることが困難に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＸ９。

【８２２３】

遊技機ＡＸ９によれば、遊技機ＡＸ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段とが設けられている。第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１判別手段により判別が実行される一方で、第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２判別手段により判別が実行される。第１判別手段による判別は、第２判別手段による判別よりも、特定の判別結果となる確率が低くなるように構成されている。第１遊技状態では、第２遊技状態よりも、第２入球手段へと遊技球を入球させることが困難となる。

【８２２４】

これにより、第２判別手段による判別が実行された場合に、可変遊技が実行されることをより強く期待させることができるという効果がある。

【８２２５】

遊技機ＡＸ９において、遊技球が前記第２入球手段へと入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難となる第４位置とに可変可能な第２可変手段を備え、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記第２可変手段が前記第３位置へと可変され難く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＸ１０。

【８２２６】

遊技機ＡＸ１０によれば、遊技機ＡＸ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が第２入球手段へと入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難となる第４位置とに可変可能な第２可変手段が設けられている。第１遊技状態では、第２遊技状態よりも、第２可変手段が第３位置へと可変され難くなる。

【８２２７】

これにより、第２遊技状態の優位性をより高めることができるので、第２遊技状態となることをより強く期待させることができるという効果がある。

【８２２８】

＜特徴ＡＹ群＞（通常遊技に影響を与えずに磁石ゴトを抑制する小当たり開放制御）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能となる位置に設けられている特定領域と、予め定

められた特定条件の成立に基づいて前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行期間の間に前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利となる所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと入球した遊技球を前記入球手段の外部へと排出する排出手段と、前記可変遊技の実行が開始されてから予め定められた特定期間が経過したことに基づいて、前記入球手段へと入球した全ての遊技球が前記排出手段により排出されたか否かによらず、前記可変遊技を終了させることが可能な可変遊技終了手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＹ１。

【８２２９】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＡＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、ＡＶ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【８２３０】

また、係る従来型の遊技機の中には、ＡＶ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。

【８２３１】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、磁石等を用いた不正行為により、振分部材の状態とは無関係に遊技球を強制的に特定領域へと誘導されてしまった場合に、不正行為者にとって不当に有利になってしまうという問題点があった。

【８２３２】

これに対して遊技機ＡＹ１によれば、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球手段へと入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置とに可変手段が可変する。入球手段へと入球した遊技球が入球可能となる位置に特定領域が設けられている。予め定められた特定条件の成立に基づいて可変手段が所定期間、第２位置から第１位置へと可変される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。可変遊技の実行期間の間に特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利となる所定の特典が特典付与手段によって付与される。入球手段へと入球した遊技球が排出手段によって入球手段の外部へと排出される。可変遊技の実行が開始されてから予め定められた特定期間が経過したことに基づいて、入球手段へと入球した全ての遊技球が排出手段により排出されたか否かによらず、可変遊技終了手段によって可変遊技が終了される。

【８２３３】

これにより、可変遊技をより好適に終了させることができるという効果がある。

【８２３４】

遊技機ＡＹ１において、前記入球手段へと入球した遊技球が通過可能な特定流路と、その特定流路に入球した遊技球を前記特定領域へと振り分ける第１振分状態と、前記特定領域とは異なる第２領域へと振り分ける第２振分状態と、に可変可能な振分手段と、前記特定条件の成立に基づいて、前記第１振分状態と、前記第２振分状態と、が予め定められた特定の切替パターンで切り替わるように前記振分手段を制御する振分制御手段と、を備え、前記特定期間は、前記第２振分状態の間に前記特定流路を通過し、且つ、前記特定領域へ向けて流下した遊技球が、前記可変遊技の実行期間の間に前記特定領域へと入球することが困難になる長さの期間で構成されていることを特徴とする遊技機ＡＹ２。

【８２３５】

遊技機ＡＹ２によれば、遊技機ＡＹ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと入球した遊技球が通過可能となる特定流路に入球した遊技球を特定領域へと

振り分ける第１振分状態と、特定領域とは異なる第２領域へと振り分ける第２振分状態と、に振分手段が可変可能に構成されている。特定条件の成立に基づいて、第１振分状態と、第２振分状態と、が予め定められた特定の切替パターンで切り替わるように振分制御手段によって振分手段が制御される。特定期間は、第２振分状態の間に特定流路を通過し、且つ、特定領域へ向けて流下した遊技球が、可変遊技の実行期間の間に特定領域へと入球することが困難となる長さの期間で構成されている。

【８２３６】

これにより、第２振分状態の間に特定流路を通過したにもかかわらず特定領域へと流下するという不自然な動作となった場合に、特定領域へと入球するよりも前に可変遊技を終了させることができる。よって、不正行為により無理矢理特定領域へと遊技球を流下させる行為を抑制できるという効果がある。

【８２３７】

遊技機ＡＹ２において、前記特定期間は、前記第１振分状態の間に前記特定流路を通過し、且つ、前記特定領域へ向けて流下した遊技球が、前記可変遊技の実行期間の間に容易に前記特定領域へと入球可能となる長さの期間で構成されていることを特徴とする遊技機ＡＹ３。

【８２３８】

遊技機ＡＹ３によれば、遊技機ＡＹ２の奏する効果に加え、特定期間は、第１振分状態の間に特定流路を通過し、且つ、特定領域へ向けて流下した遊技球が、可変遊技の実行期間の間に容易に特定領域へと入球可能となる長さの期間で構成されているので、自然な動作で特定領域へと入球した場合に、正常に所定の特典を付与することができる。よって、通常の遊技者に影響を与えずに不正行為に対する抑制を図ることができるという効果がある。

【８２３９】

遊技機ＡＹ２又はＡＹ３において、前記振分手段は、前記第１振分状態に可変することで、前記特定流路における特定範囲の底面を閉鎖して前記特定範囲を遊技球が通過可能とし、前記第２振分状態に可変することで、前記特定範囲の底面を開放して前記特定範囲に到達した遊技球を前記第２領域に向けて落下させるものであることを特徴とする遊技機ＡＹ４。

【８２４０】

遊技機ＡＹ４によれば、遊技機ＡＹ２又はＡＹ３の奏する効果に加え、振分手段が第１振分状態に可変することで、特定流路における特定範囲の底面が閉鎖されて特定範囲を遊技球が通過可能となる一方で、振分手段が第２振分状態に可変することで、特定範囲の底面が開放されて特定範囲に到達した遊技球が第２領域に向けて落下されるので、第２振分状態の間に特定流路を通過したにもかかわらず特定領域へと流下するようなケースを、磁石等により特定流路に対して遊技球を浮かせて無理矢理特定領域まで誘導するような不正行為が行われた場合に限定することができる。よって、正規に遊技を行っている遊技者に影響を与えずに、不正行為に対する抑制を図ることができるという効果がある。

【８２４１】

遊技機ＡＹ４において、遊技者が遊技領域に触れることが困難となるように遊技領域を遮蔽する遮蔽手段を備え、前記特定範囲は、前記特定流路における他の範囲よりも、前記遮蔽手段に対する距離が遠くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＹ５。

【８２４２】

遊技機ＡＹ５によれば、遊技機ＡＹ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が遊技領域に触れることが困難となるように遮蔽手段によって遊技領域が遮蔽される。特定範囲は、特定流路における他の範囲よりも、遮蔽手段に対する距離が遠くなるように構成されている。

【８２４３】

これにより、磁石等により遊技球を誘導する不正行為を行おうとしても、特定範囲にお

いて遊技球に対する磁力の影響を弱めることができるので、特定領域へと遊技球を誘導することを困難にすることができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができるという効果がある。

【８２４４】

遊技機ＡＹ１からＡＹ５のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を備え、前記可変遊技実行手段は、前記判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて前記可変遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＹ６。

【８２４５】

遊技機ＡＹ６によれば、遊技機ＡＹ１からＡＹ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段による判別が実行される。判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて可変遊技実行手段により可変遊技が実行される。

【８２４６】

これにより、判別手段の判別結果に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【８２４７】

遊技機ＡＹ６において、前記特典付与手段による前記所定の特典の付与が終了した後の遊技状態として、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となり難い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記特定の判別結果となり易い第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＹ７。

【８２４８】

遊技機ＡＹ７によれば、遊技機ＡＹ６の奏する効果に加え、特典付与手段による所定の特典の付与が終了した後の遊技状態として、判別手段の判別結果が特定の判別結果となり難い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも特定の判別結果となり易い第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定されるので、第２遊技状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【８２４９】

遊技機ＡＹ７において、前記入球手段へと入球した遊技球が通過可能な特定流路と、その特定流路に入球した遊技球を前記特定領域へと振り分ける第１振分状態と、前記特定領域とは異なる第２領域へと振り分ける第２振分状態と、に可変可能な振分手段と、前記特定条件の成立に基づいて、前記第１振分状態と、前記第２振分状態と、が予め定められた特定の切替パターンで切り替わるように前記振分手段を制御する振分制御手段と、を備え、前記特典付与手段は、前記特定領域と、前記第２領域との少なくとも一方に遊技球が入球したことに基づいて、前記所定の特典として遊技者に有利な特典遊技を実行するものであり、前記遊技状態設定手段は、前記特定領域へと遊技球が入球した場合よりも、前記第２領域へと入球した場合の方が、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第２遊技状態を設定する割合が低くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＹ８。

【８２５０】

遊技機ＡＹ８によれば、遊技機ＡＹ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと入球した遊技球が通過可能な特定流路に入球した遊技球を特定領域へと振り分ける第１振分状態と、特定領域とは異なる第２領域へと振り分ける第２振分状態と、に振分手段が可変可能に構成されている。特定条件の成立に基づいて、第１振分状態と、第２振分状態と、が予め定められた特定の切替パターンで切り替わるように振分制御手段によって振分手段が制御される。特定領域と、第２領域との少なくとも一方に遊技球が入球したことに基づいて、所定の特典として特典付与手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特定領域へと遊技球が入球した場合よりも、第２領域へと入球した場合の方が

、特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として遊技状態設定手段による第２遊技状態の設定割合が低くなる。

【８２５１】

これにより、特定領域へと遊技球が入球することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【８２５２】

＜特徴ＢＡ群＞（小当たり入賞した球を用いた複数種類のＶ入賞チャンス）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第１位置或いは前記第２位置へと所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な所定の特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、前記入球手段に入球した遊技球を前記特定領域へと入球可能な第１流路と、その第１流路とは異なるものであって、遊技球を前記特定領域へと入球可能な第２流路と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＡ１。

【８２５３】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【８２５４】

また、係る従来型の遊技機の中には、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。

【８２５５】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、Ｖ入賞可能な流路が１つしか無く、Ｖ入賞装置内に入球した遊技球がＶ入賞するか否かを遊技者に楽しませることができないという問題点があった。

【８２５６】

遊技機ＢＡ１によれば、入球手段に入球し、第１流路、或いは、第２流路を流下した遊技球を特定領域へと入球させることが可能となる。よって、様々な流路を流下した遊技球を特定領域へと入球させることができるため遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【８２５７】

遊技機ＢＡ１において、前記特定領域は、第１特定領域と、その第１特定領域とは異なる第２特定領域と、から少なくとも構成されるものであり、前記第１流路を流下した遊技球は、前記第２特定領域よりも前記第１特定領域に入球し易くなり、前記第２流路を流下した遊技球は、前記第１特定領域よりも前記第２特定領域に入球し易くなるものであることを特徴とする遊技機ＢＡ２。

【８２５８】

遊技機ＢＡ２によれば、遊技機ＢＡ１の奏する効果に加え、入球手段に入球した遊技球が流下する流路に応じて、異なる特定領域に遊技球を入球させることが可能となる。よって、可変遊技中の遊技を興趣に富んだものにすることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【８２５９】
遊技機ＢＡ１またはＢＡ２において、前記第１流路を流下した遊技球よりも前記第２流路を流下した遊技球のほうが、前記特定領域に入球し易いものであることを特徴とする遊技機ＢＡ３。
【８２６０】
遊技機ＢＡ３によれば、遊技機ＢＡ１またはＢＡ２の奏する効果に加え、遊技球が流下する流路に応じて、特定領域への入球のし易さを異ならせることができる。よって、可変遊技中に特定領域に入球し易い流路を遊技球が流下することを期待させながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。
【８２６１】
遊技機ＢＡ３において、前記入球手段に入球した遊技球が前記第１流路を流下して前記特定領域に到達するまでの第１期間よりも、前記入球手段に入球した遊技球が前記第２流路を流下して前記特定領域に到達するまでの第２期間のほうが短くなり易いものであることを特徴とする遊技機ＢＡ４。
【８２６２】
遊技機ＢＡ４によれば、遊技機ＢＡ３の奏する効果に加え、特定領域に遊技球を入球させ易い第２流路を遊技球が流下する第２期間を、第１流路を遊技球が流下する第１期間よりも短くすることができる。よって、特定領域に遊技球を入球させ易い可変遊技を効率良く実行することができるという効果がある。
【８２６３】
遊技機ＢＡ４において、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、第１可変遊技と、その第１可変遊技とは異なる第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の可変遊技の種別を決定する種別決定手段を有し、前記第１可変遊技は、前記第２可変遊技よりも、前記可変遊技が実行されてから前記入球手段が前記第１位置になるまでの期間が長い可変遊技であることを特徴とする遊技機ＢＡ５。
【８２６４】
遊技機ＢＡ５によれば、遊技機ＢＡ４の奏する効果に加え、種別決定手段により決定された可変遊技の種別に応じて、可変遊技が実行されてから入球手段が第１位置になるまでの期間を異ならせることができる。よって、実行される可変遊技の種別に応じて可変手段が第１位置になるタイミングを予測させ難くすることができるという効果がある。
【８２６５】
遊技機ＢＡ５において、前記第２可変遊技が実行される場合に、前記第２流路を遊技球が流下し易くするものであることを特徴とする遊技機ＢＡ６。
【８２６６】
遊技機ＢＡ６によれば、遊技機ＢＡ５の奏する効果に加え、第２可変遊技が実行されると、第２流路を遊技球が流下させ易くすることができるため、第２流路を流下させて特定領域に遊技球を入球させる遊技を効率良く行わせることができるという効果がある。
【８２６７】
＜特徴ＢＢ群＞（小当たり遊技期間の長さに応じてＶ入賞率を可変させる）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第１位置或いは前記第２位置へと所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な所定の特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、前記入球手段に入球した遊技球を前記特定領域に向けて流下させることが可能な第１流路と、その第１流路よりも前記特定領域に向けて遊技球を流下させ難い第２流路と、を有し、前記遊技機は、前記可変遊技の開始後における経過時間に応じて、前記特定領域に対する遊技球の入球のし易さが可変するように構成されているものであることを特徴とする遊

技機ＢＢ１。
【８２６８】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。
【８２６９】
また、係る従来型の遊技機の中には、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。
【８２７０】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技においてＶ入賞装置内に入球した遊技球の流下期間に応じて特定領域への入球のし易さが変わることが無いため、Ｖ入賞装置内に球が入球してからの遊技性が乏しく、Ｖ入賞装置内に入球した遊技球がＶ入賞するか否かを遊技者に楽しませることができないという問題点があった。
【８２７１】
遊技機ＢＢ１によれば、可変遊技の開始後における経過時間に応じて、特定領域に対する遊技球の入球のし易さが可変される。これにより、遊技者に対して、可変遊技の経過期間を意識させながら遊技を行わせることができるため、可変遊技の経過期間が長くなった場合において、遊技に対する間延び感を遊技者に与えてしまい、遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【８２７２】
遊技機ＢＢ１において、第３位置と、その第３位置とは異なる第４位置と、に可変可能な第２可変手段と、その第２可変手段を、前記可変遊技の実行中に特定の可変パターンで可変させる可変制御手段と、を有し、前記第２可変手段が前記第３位置に可変されている状態のほうが、前記第４位置に可変されている状態よりも前記特定領域に対して遊技球が入球し易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ２。
【８２７３】
遊技機ＢＢ２によれば、遊技機ＢＢ１の奏する効果に加え、第２可変手段が第３位置に可変されることにより特定領域に対して遊技球を入球させ易くすることができる。よって、第２可変手段の可変状況を遊技者に注視させることができるため、可変遊技における興趣を向上させることができるという効果がある。
【８２７４】
遊技機ＢＢ２において、前記第２可変手段は、前記第３位置に可変されている状態で前記第２流路への遊技球の流下を制限するものであることを特徴とする遊技機ＢＢ３。
【８２７５】
遊技機ＢＢ３によれば、遊技機ＢＢ２の奏する効果に加え、第２可変手段を第３位置に可変させることで遊技球が第２流路を流下することが制限される。よって、入球手段に入球した遊技球が第１流路を流下し易くすることができるため、特定領域に対して遊技球を入球させ易くすることができる。よって、第２可変手段の可変状況を遊技者に注視させることができるため、可変遊技における興趣を向上させることができるという効果がある。
【８２７６】
遊技機ＢＢ２またはＢＢ３において、前記特定の可変パターンは、前記可変遊技が開始されてから第１期間が経過したことに基づいて、前記第２可変手段を前記第３位置に可変させる可変パターンで構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ４。
【８２７７】

遊技機ＢＢ４によれば、遊技機ＢＢ２またはＢＢ３の奏する効果に加え、可変遊技が開始されてからの経過期間が第１期間を経過することにより特定領域に遊技球を入球させ易い状態を提供することができる。よって、遊技者に対して、可変遊技が長く続くことを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【８２７８】

遊技機ＢＢ２からＢＢ４のいずれかにおいて、前記特定の可変パターンは、前記可変遊技が開始されてから前記第１期間よりも短い第２期間が経過するまでは前記第２可変手段を前記第３位置に可変させ、前記第２期間が経過したことに基づいて、前記第２可変手段を前記第３位置から前記第４位置へと可変させるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ５。

【８２７９】

遊技機ＢＢ５によれば、遊技機ＢＢ２からＢＢ４のいずれかの奏する効果に加え、可変遊技が開始されてから第２期間が経過するまでは第２可変手段が第３位置に位置するため、遊技球が第２流路を流下させ難くすることができる。よって、可変遊技が開始されたにも関わらず、直ぐに、遊技球が第２流路を流下してしまい、遊技球が第１流路を流下するか否かを楽しむことができず、遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【８２８０】

＜特徴ＢＣ群＞（１回の小当たり遊技で複数チャンス）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、　その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第１位置或いは前記第２位置へと所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な所定の特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、前記入球手段に入球した遊技球を前記特定領域に向けて流下可能な第１流路と、その第１流路とは異なる流路であって、前記特定領域又は前記特定領域とは異なる特定領域に向けて流下可能な第２流路と、を少なくとも含む複数の流路を備え、前記遊技機は、前記可変遊技実行手段により実行される１の前記可変遊技において、前記入球手段に入球した遊技球が前記第１流路と、前記第２流路と、の何れにも流下し得るように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＣ１。

【８２８１】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【８２８２】

また、係る従来型の遊技機の中には、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。

【８２８３】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、１回の特定の遊技においてＶ入賞装置内に入球した遊技球が特定領域を通過する可能性が１回しか無く、特定の遊技中に継続して期待感を抱かせることができず、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

【８２８４】

遊技機ＢＣ１によれば、１回の可変遊技中に、第１流路を流下させて特定領域に遊技球を入球させる遊技と、第２流路を流下させて特定領域に遊技球を入球させる遊技と、を実行させることが可能となる。よって、１回の可変遊技中に特定領域に遊技球が入球し得る機会を遊技者に複数回提供することができ、可変遊技中の遊技意欲を高めることができるという効果がある。

【８２８５】

遊技機ＢＣ１において、前記第１流路を流下した遊技球は第１の割合で前記特定領域に入球可能となり、前記第２流路を流下した遊技球は前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記特定領域に入球可能となるものであることを特徴とする遊技機ＢＣ２。

【８２８６】

遊技機ＢＣ２によれば、遊技機ＢＣ１の奏する効果に加え、１回の可変遊技中に提供される特定領域に遊技球が入球し得る機会のそれぞれに対して、特定領域への入球割合を異ならせることができるため、可変遊技中に多様な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【８２８７】

遊技機ＢＣ１またはＢＣ２において、前記入球手段へと入球した遊技球を、前記複数の流路のうちいずれか１の流路へと振り分ける振分手段を有し、前記１の可変遊技において前記入球手段へと入球した複数の遊技球が、前記第１流路と、前記第２流路とにそれぞれ振り分けられ得るように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＣ３。

【８２８８】

遊技機ＢＣ３によれば、遊技機ＢＣ１またはＢＣ２の奏する効果に加え、１回の可変遊技中に入球手段に入球した複数の遊技球が、振分手段により第１流路と第２流路とにそれぞれ振り分け可能となる。よって、１回の可変遊技中に複数の遊技球を入球手段に入球させようと意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【８２８９】

遊技機ＢＣ１またはＢＣ２において、前記入球手段へと入球した遊技球を、前記複数の流路のうちいずれか１の流路へと振り分ける振分手段と、その振分手段により、前記第２流路へと振り分けられた遊技球を、前記第１流路へと誘導する誘導手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＣ４。

【８２９０】

遊技機ＢＣ４によれば、遊技機ＢＣ１またはＢＣ２の奏する効果に加え、１回の可変遊技中に入球手段に入球した遊技球のうち、第２流路へと振り分けられた遊技球を、第１流路へと誘導することが可能となる。これにより、可変遊技中に入球した１個の遊技球が第１流路と第２流路とを流下し得るため、可変遊技中の遊技球の流下状況を遊技者に注視させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【８２９１】

遊技機ＢＣ３において、前記可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、特定可変遊技を少なくとも含む複数の種別の中から１の可変遊技の種別を決定する可変遊技決定手段と、前記振分手段によって遊技球が前記第１流路に振り分けられる第１振分状態と、前記第２流路に振り分けられる第２振分状態と、を少なくとも含む複数の振分状態が予め定められた特定の切替パターンで切り替わるように前記振分手段の状態を切り替える切替制御手段と、を備え、前記可変遊技実行手段は、前記特定可変遊技の実行中において、遊技球が前記入球手段へと入球することで、前記振分手段が前記第１振分状態に設定されている間に前記振分手段へと到達し易くなる第１期間と、前記入球手段へと入球することで、前記振分手段が前記第２振分状態に設定されている間に前記振分手段へと到達し易くなる第２期間と、で少なくとも前記可変手段が前記第１位置に可変するように制御するものであることを特徴とする遊技機ＢＣ５。

【８２９２】

遊技機ＢＣ５によれば、遊技機ＢＣ３の奏する効果に加え、切替制御手段により振分手段の状態を切り替えることができるため、遊技球が第１流路を流下する可変遊技と、第２

流路を流下する可変遊技と、第１流路と第２流路とを流下する可変遊技とを設定することができる。よって、可変遊技決定手段により決定された可変遊技の種別に応じて、遊技者に対する有利度合いを異ならせた可変遊技を設定することができるという効果がある。

【８２９３】

遊技機ＢＣ５において、前記第１期間の間に前記入球手段へと入球した遊技球は、前記第２期間の間に前記入球手段へと入球した遊技球よりも、前記特定領域へと到達するタイミングが早くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ６。

【８２９４】

遊技機ＢＣ６によれば、遊技機ＢＣ５の奏する効果に加え、第１期間の間に入球手段へと入球した遊技球のほうが、第２期間の間に入球手段へと入球した遊技球よりも、特定領域へと到達するタイミングが早くなり易くすることができる。これにより、１回の可変遊技において、特定領域へと入球し易い流路を流下する遊技球のほうが、特定領域へと到達するタイミングを遅らせることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【８２９５】

遊技機ＢＣ５又はＢＣ６において、前記特定領域は、前記第１流路を流下した遊技球が第１の割合で入球可能となる位置に設けられている第１特定領域と、前記第２流路を流下した遊技球が前記第２の割合で入球可能となる位置に設けられている第２特定領域と、で少なくとも構成されているものであり、前記特典付与手段は、前記特典付与手段は、前記第２特定領域へと遊技球が入球した場合よりも、前記第１特定領域へと遊技球が入球した場合の方が前記所定の特典として遊技者の有利度合いが高い特典を付与する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＣ７。

【８２９６】

遊技機ＢＣ７によれば、遊技機ＢＣ５またはＢＣ６の奏する効果に加え、第２特定領域へと遊技球が入球した場合に、第１特定領域へと遊技球が入球した場合よりも遊技者に有利な特典を付与することが可能となる。よって、遊技球がどの流路を流下するのかを遊技者に注視させることができるという効果がある。

【８２９７】

＜特徴群ＣＡ＞（小当たり当選時のＶ入賞確率を異ならせた複数の時短状態を設定）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変可能な可変手段と、判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第２状態から前記第１状態へと可変させる可変制御手段と、前記入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定領域と、前記可変制御手段による可変制御が実行されることに基づいて、前記入球手段に入球した遊技球が前記特定領域へと入球可能な許容状態と、その許容状態よりも前記特定領域へと入球し難い規制状態とに切り替えられる切替手段と、前記特定領域に遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段による判別が実行され易い有利遊技状態と、その有利遊技状態よりも前記判別手段による判別が実行され難い不利遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記有利遊技状態として、第１有利遊技状態と、その第１有利遊技状態とは異なる第２有利遊技状態と、を設定可能なものであり、前記遊技機は、前記第１有利遊技状態が設定されている場合よりも、前記第２有利遊技状態が設定されている場合のほうが、前記入球手段に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易いものであることを特徴とする遊技機ＣＡ１。

【８２９８】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって

遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【８２９９】

さらに、電動役物が開放され易くなる有利遊技状態を設定可能に構成することで、Ｖ入賞装置内の特定領域に球を通過させ易い遊技状態と、させ難い遊技状態と、を遊技者に提供可能なものがあった。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利遊技状態を１種類した設定することができず、遊技者に楽しませることができないという問題点があった。

【８３００】

遊技機ＣＡ１によれば、遊技状態設定手段により、判別手段による判別が実行され易い有利遊技状態と、その有利遊技状態よりも判別手段による判別が実行され難い不利遊技状態と、が設定可能に構成されており、さらに、有利遊技状態として第１有利遊技状態と、第２有利遊技状態と、が設定可能に構成されている。そして、第１有利遊技状態が設定されている場合よりも、第２有利遊技状態が設定されている場合のほうが、入球手段に入球した遊技球が特定領域に入球し易くなる。よって、有利遊技状態が設定される場合に、何れの有利遊技状態が設定されるのかを遊技者に予測させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【８３０１】

遊技機ＣＡ１において、前記可変制御手段は、前記第１有利遊技状態が設定されている場合よりも、前記第２有利遊技状態が設定されている場合のほうが、前記入球手段に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易くなるように前記可変手段を可変制御するものであることを特徴とする遊技機ＣＡ２。

【８３０２】

遊技機ＣＡ２によれば、可変制御手段による可変手段の可変制御によって、第１有利遊技状態が設定されている場合よりも、第２有利遊技状態が設定されている場合のほうが、入球手段に入球した遊技球が特定領域に入球し易くすることができる。よって、有利遊技状態の種別に応じて特典遊技の実行確率を容易に可変設定することができるという効果がある。

【８３０３】

遊技機ＣＡ２において、前記可変制御手段は、前記第１有利遊技状態が設定されている場合と、前記第２有利遊技状態が設定されている場合とで、前記可変手段を前記第１状態へと可変させるタイミングを異ならせるものであることを特徴とする遊技機ＣＡ３。

【８３０４】

遊技機ＣＡ３によれば、設定されている有利遊技状態の種別に応じて入球手段に遊技球を入球させるタイミングを異ならせることにより、入球手段に入球した遊技球の特定領域への入球のし易さを異ならせることができる。よって、有利遊技状態の種別に応じて特典遊技の実行確率を容易に可変設定することができるという効果がある。

【８３０５】

遊技機ＣＡ１またはＣＡ３において、前記切替手段が前記許容状態である場合に前記入球手段に入球した遊技球が流下可能となる第１流路と、前記切替手段が前記規制状態である場合に前記入球手段に入球した遊技球が流下可能となる前記第１流路とは異なる第２流路と、を有し、前記第１流路を流下する遊技球のほうが、前記第２流路を流下する遊技球よりも前記特定領域に入球し難いものであることを特徴とする遊技機ＣＡ４。

【８３０６】

遊技機ＣＡ４によれば、切替手段の状態に応じて入球手段に入球した遊技球が流下する流路を、第１流路と、第２流路とに切り替えられる。そして、第１流路を流下する遊技球のほうが、第２流路を流下する遊技球よりも特定領域に入球し難くなる。このように、入球手段に入球した遊技球が流下する流路を切り替えることにより特定領域への球の入球のし易さを異ならせることで、特典遊技の実行確率を容易に可変設定することができるという効果がある。

【８３０７】
遊技機ＣＡ４において、前記特定領域として、前記第１流路を流下した遊技球が入球し得る第１特定領域と、前記第２流路を流下した遊技球が入球し得る第２特定領域と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＣＡ５。
【８３０８】
遊技機ＣＡ５によれば、各流路にそれぞれ特定領域を設けることができるため、入球手段内部の設計自由度を高めることができるという効果がある。
【８３０９】
遊技機ＣＡ２からＣＡ５のいずれかにおいて、前記第１流路と、前記第２流路とのうち、少なくとも１の流路は、前記流路内を流下する遊技球を遊技者が視認可能に構成しているものであることを特徴とする遊技機ＣＡ６。
【８３１０】
遊技機ＣＡ６によれば、第１流路と、第２流路との少なくとも１の流路を流下する遊技球を遊技者に視認させることができるため、入球手段に入球した遊技球が、何れの流路を流下したのかを遊技者に視認させることが可能となる。よって、入球手段に入球した遊技球が特定領域へと入球するか否かを遊技者に予測させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【８３１１】
遊技機ＣＡ１からＣＡ６のいずれかにおいて、前記判別手段として、第１判別条件の成立に基づいて第１判別を実行する第１判別手段と、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件の成立に基づいて前記第１判別とは異なる第２判別を実行する第２判別手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、前記有利遊技状態として、前記第１判別手段による前記第１判別が前記第２判別手段による前記第２判別よりも実行され易い第１有利遊技状態と、前記第２判別手段による前記第２判別が前記第１判別手段による前記第１判別よりも実行され易い第２有利遊技状態と、を設定可能なものであることを特徴とする遊技機ＣＡ７。
【８３１２】
遊技機ＣＡ１からＣＡ７のいずれかにおいて、前記特典遊技実行手段は、前記判別手段による判別の結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機ＣＡ８。
【８３１３】
＜特徴群ＣＢ＞（当たり遊技の入賞球エラーを判別する条件を異ならせる）
所定の判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果であることに基づいて特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、複数の特典遊技種別の中から一の特典遊技種別を設定する種別設定手段と、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技として、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態と、に可変される可変入球手段と、を有する遊技機において、前記可変入球手段の内部に遊技球が残存している状態で所定条件が成立した場合に所定状態と判断する判断手段と、その判断手段により前記所定状態と判断されたことに基づいて所定の報知を実行可能な報知手段と、記種別設定手段により設定される前記特典遊技種別に基づいて異なる前記所定条件を設定可能な条件設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＣＢ１。
【８３１４】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。
【８３１５】

また、係る従来型の遊技機の中には、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。

【８３１６】

しかしながら、Ｖ入賞装置内において球が残存しているタイミングが正常であるか異常であるかの判別ができず、不正遊技が行われていたとしても気づき難いという問題があった。

【８３１７】

遊技機ＣＢ１によれば、実行される特典遊技に応じて、判定条件設定手段によって異なる判定条件を設定することができるため、特典遊技に応じた所定状態の判定を適切に行うことが可能となる。よって、故意に遊技球を入球手段の内部に残存させる不正遊技が行われることを抑制し、適切な遊技を行わせることができるという効果がある。

【８３１８】

遊技機ＣＢ１において、前記条件設定手段は、前記所定条件として、前記特典遊技種別に基づいて異なる判定タイミングを設定可能なものであることを特徴とする遊技機ＣＢ２。

【８３１９】

遊技機ＣＢ２によれば、特典遊技種別に基づいて所定状態の判定タイミングを異ならせることができる。よって、所定状態と判定されるまでの期間を実行される特典遊技の種別に応じて適正に設定することができるため、所定状態が発生したことを遅滞無く判定することができるという効果がある。

【８３２０】

前記遊技機ＣＢ２において、前記可変入球手段に入球した遊技球を、前記可変入球手段の外部へと排出する排出部を有するものであり、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技の種別として所定の第１種別が設定された場合に前記可変入球手段に入球した遊技球が第１期間で前記排出部から遊技球が排出され得る第１特典遊技を実行し、前記第１種別とは異なる第２種別が設定された場合に前記可変入球手段に入球した遊技球が前記第１期間よりも長い第２期間で前記排出部から遊技球が排出され得る第２特典遊技を実行するものであり、前記条件設定手段は、前記第１特典遊技が実行される場合よりも、前記第２特典遊技が実行される場合のほうが、前記判定タイミングを遅らせて設定するものであることを特徴とする遊技機ＣＢ３。

【８３２１】

遊技機ＣＢ３によれば、可変入球手段に入球した球が排出部から排出されるまでの期間の長さが異なる特典遊技が実行される場合に、その長さに応じた判定タイミングが判定条件設定手段により設定されるため、特典遊技中において可変入球手段内を正常に遊技球が流下している状況で所定状態と判定されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【８３２２】

遊技機ＣＢ１からＣＢ３のいずれかにおいて、前記可変入球手段に入球した遊技球が、前記排出部から排出されるよりも前に通過可能な特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に、前記所定条件を切り替える条件切替手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＣＢ４。

【８３２３】

遊技機ＣＢ４によれば、遊技球が特定領域を通過した場合に、所定条件を切り替えることができるため、可変入球手段に入球した遊技球が流下期間の異なる複数の流路の何れかを流下するような構成を用いた場合であっても、遊技球の流下状況に合わせて適切なタイミングで所定状態の判断を実行することができるという効果がある。

【８３２４】

遊技機ＣＢ１からＣＢ４のいずれかにおいて、前記特典遊技実行手段は、前記判断手段

により前記所定状態であると判断されなかった場合に、前記特典遊技を終了するものであることを特徴とする遊技機ＣＢ５。

【８３２５】

遊技機ＣＢ５において、前記可変入球手段に入球した遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、切替条件が成立した場合に、前記可変入球手段に入球した遊技球が前記第１流路を流下する初期状態から前記第２流路を流下する切替状態へと可変される切替手段と、を有し、前記判定条件設定手段は、前記切替手段が前記初期状態である場合に成立する前記判定条件を設定するものであることを特徴とする遊技機ＣＢ６。

【８３２６】

＜特徴群ＣＣ＞（小当たり中の停電対策）

所定の遊技制御を実行する主制御手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記入球手段に入球した遊技球が流下可能な複数の流下領域のうち少なくとも一の特定流下領域に設けられた特定領域と、その特定領域に遊技球が入球したことを検知可能な検知手段と、を有する遊技機において、前記主制御手段は、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、前記判別手段の判別結果が特定の判別結果であることに基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第２状態から前記第１状態へと可変させる可変制御手段と、前記入球手段に入球した遊技球が流下する前記流下領域を変化させるための駆動部材を駆動させる駆動制御手段と、前記検知手段が遊技球を検知したことに基づいて、遊技者に有利な所定の特典を付与する特典付与手段と、前記検知手段による遊技球の検知が困難となる特定状態において、前記入球手段に入球した遊技球の流下状況に基づいた特定制御を実行可能な特定制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＣＣ１。

【８３２７】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【８３２８】

また、係る従来型の遊技機の中には、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。

【８３２９】

しかしながら、特定の遊技中に停電等により遊技を正常に進行することが出来ない場合において、例えば、入賞スイッチが球を検知することが出来ないタイミングで球が特定領域を通過してしまうなどの事態が発生してしまい、遊技者に不具合が生じてしまう虞があった。

【８３３０】

遊技機ＣＣ１によれば、特定制御手段により、検知手段による遊技球の検知が困難な状態で入球手段に入球した遊技球の流下状況に基づいた特定制御が実行される。よって、特定領域に遊技球が入球しても特典が付与されない事態が発生し、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【８３３１】

遊技機ＣＣ１において、遊技機に供給されている電圧が所定電圧値以下となった場合に電断状態と判別する電断状態判別手段を有し、前記特定制御手段は、前記電断状態判別手

段により前記電断状態と判別されたことに基づいて、前記特定状態となる前に前記駆動制御手段により駆動される前記駆動部材を停止させるための制御を実行するものであることを特徴とする遊技機ＣＣ２。

【８３３２】

遊技機ＣＣ２によれば、電断状態と判別された場合に、特定状態となる前に駆動部材の駆動を停止させることができる。よって、特定状態中である特定領域に遊技球が入球してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【８３３３】

遊技機ＣＣ１またはＣＣ２において、前記特定制御手段は、前記電断状態から復帰した場合に、前記検知手段による遊技球の検知が可能となった後に、前記駆動制御手段による前記駆動部材の駆動を開始させるための処理を実行するものであることを特徴とする遊技機ＣＣ３。

【８３３４】

遊技機ＣＣ２またはＣＣ３において、前記特定制御手段は、前記可変制御手段による可変制御が実行されている状態で、前記電断状態判別手段により前記電断状態と判別された場合に、前記特定制御を実行可能とするものであることを特徴とする遊技機ＣＣ４。

【８３３５】

遊技機ＣＣ４において、前記入球手段に入球した遊技球が前記駆動部材に到達し得る状況であるかを判別する状況判別手段を有し、前記特定制御手段は、前記状況判別手段により前記入球手段に入球した遊技球が前記駆動部材に到達し得る状況であって、前記電断状態判別手段により前記電断状態と判別された場合に、前記特定制御を実行可能とするものであることを特徴とする遊技機ＣＣ５。

【８３３６】

遊技機ＣＣ２からＣＣ５のいずれかにおいて、前記電断状態中も、遊技機に予備電圧を供給可能な予備電圧供給手段を有し、前記主制御手段は、前記電断状態中における前記検知手段の検知結果を記憶可能な記憶手段を有し、前記特定制御手段は、前記電断状態から復帰した場合に、前記記憶手段に記憶された前記検知手段の検知結果に基づいた特定制御を実行するものであることを特徴とする遊技機ＣＣ６。

【８３３７】

遊技機ＣＣ１からＣＣ６のいずれかにおいて、前記入球手段に入球した遊技球が流下し得る第１流路と、その第１流路に設けられ、前記第１流路を流下する球を保持可能な第１状態と、前記第１流路を流下する球を保持しない第２状態と、に可変可能な保持手段と、を有し、前記特定領域は、前記第１流路を流下した球が入球する位置に設けられ、前記規制手段は、前記外部電源からの電源供給が停止される場合に、前記保持手段を前記第１状態へと可変させ、前記外部電源からの電源供給が開始されたことに基づいて、前記保持手段を前記第２状態へと可変させるものであることを特徴とする遊技機ＣＣ７。

【８３３８】

＜特徴ＣＤ群＞（当たり遊技中の右打ち報知の態様を開放パターンで異ならせる）

遊技球を遊技領域へ発射可能な発射手段と、遊技者の操作に基づいて前記発射手段の発射強度を可変させることで、前記遊技領域のうち遊技球が流下し得る領域を可変させることが可能な発射強度調整手段と、前記遊技領域のうち所定領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変可能な可変手段と、特定条件の成立に基づいて、前記可変手段を前記第１状態或いは前記第２状態へと所定の可変パターンで可変させる可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、複数の可変遊技種別の中から一の可変遊技種別を設定する種別設定手段と、前記可変遊技実行手段により前記可変遊技が実行される場合に、前記所定領域に向けて遊技球を発射させることを案内するための案内報知を実行可能な案内報知手段と、を有する遊技機において、前記可変遊技実行手段は、前記種別設定手段により設定された前記可変遊技種別に応じた可変パターンで前記可変手段を可変するものであり、前

記案内報知手段は、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変パターンに基づいた報知態様で前記案内報知を実行するものであることを特徴とする遊技機ＣＤ１。

【８３３９】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【８３４０】

また、係る従来型の遊技機の中には、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。また、特定の遊技が実行される際に、Ｖ入賞装置が設けられている領域に向けて球を発射させることを案内するための案内報知を実行するものがあった。

【８３４１】

しかしながら、特定の遊技が実行されることに基づいて案内報知が実行されるため、案内報知に従って遊技球を発射した場合に閉鎖状態中のＶ入賞装置に到達してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうという問題があった。

【８３４２】

遊技機ＣＤ１によれば、案内報知手段によって、可変遊技が実行されることが遊技者に報知される。さらに、案内報知手段の報知態様によって、可変遊技の可変パターンを遊技者に予測させることが可能となる。よって、可変遊技中において遊技球を入球手段に入球させることが可能なタイミングを遊技者に予測させながら遊技球を発射させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【８３４３】

遊技機ＣＤ１において、前記可変手段が前記第１状態となる期間を少なくとも含む特定期間を設定可能な期間設定手段を有し、前記案内報知手段は、前記特定期間を報知可能な特定報知態様を含む前記案内報知を実行するものであることを特徴とする遊技機ＣＤ２。

【８３４４】

遊技機ＣＤ２によれば、案内報知の報知態様を把握することにより、可変遊技中において遊技球を入球手段に入球させることが可能なタイミングを遊技者に予測させながら遊技球を発射させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【８３４５】

遊技機ＣＤ２において、前記特定期間の残期間を判別可能な判別手段を有し、前記案内報知手段は、前記特定報知態様として前記特定期間の残期間を報知するものであることを特徴とする遊技機ＣＤ３。

【８３４６】

遊技機ＣＤ３によれば、特定期間の残期間を把握することができるため、可変遊技中において遊技球を入球手段に入球させることが可能な期間を遊技者に予測させながら遊技球を発射させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【８３４７】

遊技機ＣＤ２またはＣＤ３において、前記可変遊技実行手段は、前記可変手段を前記第１状態へと複数回可変させる可変遊技を実行可能とするものであり、前記期間設定手段は、前記可変手段が前記第１状態へと複数回可変される場合に、第１特定期間と、その第１特定期間とは異なる第２特定期間と、を設定可能なものであり、前記案内報知手段は、前記第１特定期間を報知可能な第１特定報知態様と、前記第２特定期間を報知可能な第２特定報知態様と、を含む前記案内報知を実行するものであることを特徴とする遊技機ＣＤ４。

【８３４８】
遊技機ＣＤ４によれば、可変手段が第１状態へと複数回可変される可変遊技が実行される場合には、各第１状態に応じて異なる特定期間を設定し、各特定期間に対応する報知態様を用いて案内報知を実行することができるため、可変遊技中において遊技球を入球手段に入球させることが可能な期間を遊技者に予測させながら遊技球を発射させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【８３４９】
遊技機ＣＤ４において、前記期間設定手段は、前記可変手段が前記第１状態へと複数回可変される可変遊技が実行される場合において、第１状態へと可変される間隔が所定間隔よりも短い場合は、その前後にて可変される第１状態を１の特定期間として設定するものであることを特徴とする遊技機ＣＤ５。
【８３５０】
遊技機ＣＤ５によれば、可変手段が短い間隔で第１状態へと可変される場合には、１の特定期間として設定されるため、遊技者に分かり易い案内報知を実行することができるという効果がある。
【８３５１】
＜特徴ＣＥ群＞（当たり遊技のＯＰ期間の長さに関わらず、一定期間の右打ち報知期間を設定）
遊技球を遊技領域へ発射可能な発射手段と、遊技者の操作に基づいて前記発射手段の発射強度を可変させることで、前記遊技領域のうち遊技球が流下し得る領域を可変させることが可能な発射強度調整手段と、前記遊技領域のうち所定領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変可能な可変手段と、所定の判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により特定の識別情報が停止表示されたことに基づいて、前記可変手段を前記第１状態或いは前記第２状態へと所定の可変パターンで可変させる可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技実行手段により前記可変遊技が実行される場合に、前記所定領域に向けて遊技球を発射させることを案内するための案内報知を実行可能な案内報知手段と、を有する遊技機において、前記可変遊技実行手段は、前記可変遊技が実行されてから前記可変手段を前記第１状態へと可変させるまでの待機期間を異ならせた複数の前記可変パターンに応じた前記可変遊技を実行可能なものであり、前記案内報知手段は、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の前記待機期間の長さに関わらず、一定期間の特定案内報知を実行可能なものであることを特徴とする遊技機ＣＥ１。
【８３５２】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、複数種類の特定の遊技を実行可能にし、遊技者に対して遊技の興趣を高めることができるパチンコ機が提案されていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。
【８３５３】
また、複数種類の特定遊技が実行される遊技機において、特定遊技が実行されることを遊技者に報知するための案内報知を実行することで遊技者に分かり易い、遊技を提供するものがあった。
【８３５４】
しかしながら、案内報知が実行されるタイミングによって、次に実行される特定遊技の種別を遊技者に判別されてしまい、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。
【８３５５】
遊技機ＣＥ１によれば、可変遊技の待機期間に関わらず、一定期間の特定案内報知を実行することができるため、案内報知手段により実行される特定案内報知に基づいて実行される可変遊技の種別が遊技者に判別されてしまうことが無い。よって遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【８３５６】
遊技機ＣＥ１において、前記案内報知手段は、前記待機期間が経過するまでに前記特定案内報知の実行を完了するものであることを特徴とする遊技機ＣＥ２。
【８３５７】
遊技機ＣＥ２によれば、待機期間が経過するまでに特定案内報知が完了するため、案内報知を効果的に実行することができるという効果がある。
【８３５８】
遊技機ＣＥ１またはＣＥ２において、前記動的表示手段により前記識別情報が停止表示された場合に、その識別情報を所定期間確定表示させる確定表示手段と、その確定表示手段により確定表示される確定期間として、異なる確定期間を設定可能な確定期間設定手段と、を有し、前記可変遊技実行手段は、前記確定期間が経過した後に前記可変遊技を実行するものであり、前記案内報知手段は、前記特定案内報知を前記確定期間と、前記待機期間とに跨がって実行するものであることを特徴とする遊技機ＣＥ３。
【８３５９】
遊技機ＣＥ１からＣＥ３のいずれかにおいて、前記特定案内報知は、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技において、前記可変手段が前記第１状態となるタイミングを示唆可能な示唆情報を含むものであることを特徴とする遊技機ＣＥ４。
【８３６０】
遊技機ＣＥ１からＣＥ４の何れかにおいて、前記特定案内報知が実行される前記一定期間は、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の前記待機期間よりも長いものであることを特徴とする遊技機ＣＥ５。
【８３６１】
＜特徴ＤＡ群＞（釘の代わりとなる樹脂構成部材）
遊技盤本体と、その遊技盤本体に対して配置が固定される被固定部材と、前記遊技盤本体および前記被固定部材を連結する連結部材と、を備える遊技機において、前記連結部材は、遊技球を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＤＡ１。
【８３６２】
パチンコ機等の遊技機において、遊技盤に打ち込まれた釘によって遊技球の流下経路をランダムに構成する遊技機がある（例えば、特開２００７－３２５７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球の流下経路が釘によってのみ構成されていることから、遊技盤のほぼ全領域に釘を打ち込む必要があるところ、釘を打つ部分の強度を確保するために遊技盤を肉厚にする必要があるので、特に厚み方向の設計において、遊技盤の形状の設計自由度が低くなるという問題点があった。
【８３６３】
これに対し、遊技機ＤＡ１によれば、遊技盤本体と被固定部材とを連結する連結部材によって遊技球を案内可能に構成されているので、連結部材が配置される範囲については、遊技盤本体に釘を打ち込む必要が無くなる。そのため、連結部材が配置される範囲では、遊技盤本体の、特に厚み方向の設計において、形状の設計自由度を向上することができる。
【８３６４】
例えば、任意に厚みを設計できる箇所について薄肉に形成することで、遊技盤全体で要する部材の体積を減らすことで材料コストを削減できたり、薄肉とした結果として空いたスペースに演出用部材（電飾基板等）を配置して多様な発光演出を実行可能としたりすることができる。
【８３６５】
なお、連結部材の配置は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、連結部材は、遊技領域に導入された遊技球が最初に衝突する部分を構成するように遊技盤のセンターフレームの上方に配置されても良いし、スルーゲートを内部に保持する部材としてセンターフレームの左右側に配置されても良いし、遊技球を入賞口へ案内するための部材としてセンターフレームの下側に配置されても良い。

【８３６６】
また、連結部材は、左右対称形状で構成されても良いし、左右非対称形状で構成されても良い。基本的には、遊技領域が左右対称形状である場合には連結部材も左右対称形状で構成されることが好ましく、遊技領域が左右非対称形状である場合（例えば、右打ち機の場合）には連結部材も左右非対称形状で構成されることが好ましい。
【８３６７】
遊技機ＤＡ１において、前記連結部材は、遊技球を案内可能に構成される案内部を備え、その案内部は、遊技領域側に張り出すように構成されることを特徴とする遊技機ＤＡ２。
【８３６８】
遊技機ＤＡ２によれば、遊技機ＤＡ１の奏する効果に加え、遊技領域側に張出形成されていた釘と同様の作用効果を、案内部によって生じさせることができることに加え、連結部材が光透過性の樹脂材料から形成される場合には、釘よりも光を透過させ易くすることができる。従って、案内部が配置される範囲においても、案内部の背後から遊技者側に照射される光の視認性が低下することを回避することができる。
【８３６９】
なお、案内部の形状としては、釘の形状を模倣しても良いが、釘の細い形状を樹脂材料から形成する場合には金属材料の釘に比較して強度が落ちるため、複数の釘が配置される範囲を単一の案内部で囲むような形状から形成するようにしても良い。これにより、樹脂材料から形成する場合であっても、強度不足を解消することができる。
【８３７０】
遊技機ＤＡ２において、前記案内部は、前記遊技領域側の反対側に凹設部を備えることを特徴とする遊技機ＤＡ３。
【８３７１】
遊技機ＤＡ３によれば、遊技機ＤＡ２の奏する効果に加え、連結部材の軽量化を図ることができる。更に、案内部の肉厚が薄くなることで案内部を撓み易くすることができ、遊技球が案内部に衝突した際に案内部に撓みが生じることで、遊技球と案内部との間で生じる負荷を和らげることができるので、衝撃時の負荷による案内部の破損を回避し易くすることができる。
【８３７２】
遊技機ＤＡ２又はＤＡ３において、前記案内部は、前記遊技盤本体に近接配置される第１案内部と、前記被固定部材に近接配置される第２案内部と、を備え、前記第１案内部は、前記第２案内部に比較して、細幅に形成されることを特徴とする遊技機ＤＡ４。
【８３７３】
遊技機ＤＡ４によれば、遊技機ＤＡ２又はＤＡ３の奏する効果に加え、第１案内部が細幅なので、案内部自体が撓み易く、遊技盤本体が撓まなくても負荷を逃がすことができる。一方で、第２案内部は、案内部自体が撓まずとも、薄板として形成される被固定部材が撓むことで負荷を逃がすことができる。
【８３７４】
なお、細幅の態様は、最大幅が小さいとの設定でも良いし、形状が三角形である場合のように細幅の部分があることで特定しても良い。
【８３７５】
遊技機ＤＡ２からＤＡ４のいずれかにおいて、前記案内部は、張出方向視における枠形状を構成する辺同士が交差する角度が最大となる部分が上端位置よりも下側に配置されることを特徴とする遊技機ＤＡ５。
【８３７６】
遊技機ＤＡ５によれば、遊技機ＤＡ２からＤＡ４のいずれかの奏する効果に加え、角度が最大となる部分を軸とした撓み変形を許容して、遊技球の衝突に対して堪えやすくすることができる。
【８３７７】

遊技機ＤＡ１からＤＡ５のいずれかにおいて、前記被固定部材は、環状に構成され、前記遊技盤本体の内側に固定されることを特徴とする遊技機ＤＡ６。

【８３７８】

遊技機ＤＡ６によれば、遊技機ＤＡ１からＤＡ５のいずれかの奏する効果に加え、被固定部材の形状を遊技盤本体の剛性により保持し易くすることができる。

【８３７９】

遊技機ＤＡ１からＤＡ６のいずれかにおいて、前記連結部材と、遊技盤本体または被固定部材と、が重なるように構成され、箇所によって、重なる対象が変わることを特徴とする遊技機ＤＡ７。

【８３８０】

遊技機ＤＡ７によれば、遊技機ＤＡ１からＤＡ６のいずれかの奏する効果に加え、遊技盤本体の形成を省略して被固定部材でまかなうことにより、遊技盤本体を省略せずに形成する場合に比較して、遊技盤本体に要する材料コストを削減することができる。

【８３８１】

また、被固定部材と連結部材とが重なる範囲においては、背面から照射される光を通り易くすることができると共に、被固定部材を薄肉形成することで背面側のスペースを確保することができることから、演出装置の配設自由度を向上することができる。

【８３８２】

遊技機ＤＡ７において、前記被固定部材と前記連結部材とが重なる箇所の後方に発光手段が配置される遊技機ＤＡ８。

【８３８３】

遊技機ＤＡ８によれば、遊技機ＤＡ７の奏する効果に加え、遊技盤本体の後方に発光手段を配設する場合に比較して、被固定部材を薄肉で形成することにより発光手段の配設スペースを確保し易くすることができる。

【８３８４】

遊技機ＤＡ１からＤＡ８のいずれかにおいて、前記被固定部材と、前記連結部材との間に配設される薄肉装飾部材を備え、その薄肉装飾部材は、前記被固定部材に形成される第１位置決め部と、前記連結部材に形成される第２位置決め部と、に位置合わせされることを特徴とする遊技機ＤＡ９。

【８３８５】

遊技機ＤＡ９によれば、遊技機ＤＡ１からＤＡ８のいずれかの奏する効果に加え、被固定部材や連結部材の各形状に制限されることなく薄肉装飾部材の位置合わせを行うことができる。

【８３８６】

遊技機ＤＡ９において、前記第１位置決め部と、前記第２位置決め部とが係合することを特徴とする遊技機ＤＡ１０。

【８３８７】

遊技機ＤＡ１０によれば、遊技機ＤＡ９の奏する効果に加え、第１位置決め部および第２位置決め部によって、被固定部材と連結部材との位置合わせを行うことができる。

【８３８８】

＜特徴ＤＢ群＞（釘なし振分）

遊技球が通過可能な通過領域と、前記通過領域に遊技球を案内可能に構成される案内手段と、前記通過領域を通過した遊技球を流下させる流下領域と、を備え、前記案内手段は、前記通過領域へ遊技球を案内する割合を変化可能に構成され、前記流下領域は、遊技球が入球可能に構成される第１入球口および第２入球口を備え、前記第１入球口に遊技球が入球する割合および前記第２入球口に遊技球が入球する割合を維持可能に構成されることを特徴とする遊技機ＤＢ１。

【８３８９】

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤に打ち込まれた釘によって遊技球を入賞口へ振り分ける遊技機がある（例えば、特開２００７－３２５７４３号公報を参照）。しかし、

上述した従来の遊技機では、遊技球の流下経路の振分に利用する釘は、遊技球との衝突によりベース板に対する状態が変化することがあり、その状態の変化によって入賞口に入球し易い状態や、入球し難い状態が形成され得るので、遊技の公平性という観点から改善の余地があるという問題点があった。

【８３９０】

これに対し、遊技機ＤＢ１によれば、案内手段が遊技球を通過領域へ案内する割合が変化可能な状況において、流下領域は、第１入球口に遊技球が入球する割合および前記第２入球口に遊技球が入球する割合を維持可能に構成されるので、遊技球が第１入球口や第２入球口に入球し易くなったり、入球し難くなったりすることを避けることができ、遊技の公平性という観点から改善することができる。

【８３９１】

遊技機ＤＢ１において、前記流下領域は、樹脂材料から形成されることを特徴とする遊技機ＤＢ２。

【８３９２】

遊技機ＤＢ２によれば、遊技機ＤＢ１の奏する効果に加え、流下領域が樹脂材料から形成されるので、流下領域を形成する樹脂部材の一部が破損した場合には、樹脂部材自体を取り替えることで容易に元通りに修復することができる。従って、釘で遊技球の振分を行う場合に比較して、メンテナンス性および遊技機の稼働期間向上の観点において改良することができる。

【８３９３】

また、釘の場合、曲げが生じていたとしても目視では判別し難く、遊技球の振分の状態（バランス）が出荷時から変化した状態での稼働が生じ得る一方で、樹脂材料から流下領域が形成される場合、曲げが生じ難い形状としたり、曲げが生じたら容易に破損する設計としたりすることで、出荷時の状態と異なる状態が構成され難くすることができる。これにより、遊技球の振分の状態（バランス）を出荷時のまま維持し易くすることができる。

【８３９４】

遊技機ＤＢ１又はＤＢ２において、前記第２入球口の上流側に前記第１入球口が配設され、前記第２入球口に遊技球が入球した場合に遊技者が得られる利益が、前記第１入球口に遊技球が入球した場合に遊技者が得られる利益に比較して大きくなることを特徴とする遊技機ＤＢ３。

【８３９５】

遊技機ＤＢ３によれば、遊技機ＤＢ１又はＤＢ２の奏する効果に加え、第２入球口側へ遊技球が流下するかについて注目させることができる。

【８３９６】

なお、遊技者が得られる利益の態様は何ら限定されるものではない。例えば、賞球の有無や賞球個数でも良いし、図柄の抽選の有無でも良いし、遊技球の通過によって抽選の確率が変化する利益でも良いし、これらの組み合わせでも良い。

【８３９７】

遊技機ＤＢ１からＤＢ３のいずれかにおいて、前記通過領域の上流側に配置され、遊技球を前記通過領域とは異なる第３の方向に案内可能な上流側手段を備え、その上流側手段は、前記第２入球口への遊技球の流下を防止するように構成され、前記第３の方向に振り分けられた遊技球は、入球した場合に遊技者が利益を得られる利益通過手段を通過する経路で流下可能に構成されることを特徴とする遊技機ＤＢ４。

【８３９８】

遊技機ＤＢ４によれば、遊技機ＤＢ１からＤＢ３のいずれかの奏する効果に加え、通過領域側へ行かなかった遊技球は、第２入球口へ向かう球の流下を妨害することが無く、更に、利益通過手段を通過する可能性があるので、通過領域側から逸れた遊技球に対する注目力を向上させることができる。

【８３９９】

遊技機ＤＢ４において、前記上流側手段により前記第３の方向に案内される遊技球は、

案内が開始される地点が上流側である方が、前記利益通過手段への入球可能性が高くなるよう構成されることを特徴とする遊技機ＤＢ５。

【８４００】

遊技機ＤＢ５によれば、遊技機ＤＢ４の奏する効果に加え、上流側手段の注目力を、利益通過手段側に配置される下流側だけでなく、上流側においても向上させることができる。換言すれば、通常遊技で不満でも、大当たり遊技では快適となるように遊技領域を構成することができる。

【８４０１】

遊技機ＤＢ５において、一般入賞口側を構成する第１部材と、利益通過手段側を構成する第２部材とが、樹脂構成部材同士の係合で位置決めされることを特徴とする遊技機ＤＢ６。

【８４０２】

遊技機ＤＢ６によれば、遊技機ＤＢ５の奏する効果に加え、第１部材と第２部材とを金属製の締結ビスで固定する場合に比較して、締結ビスを省くことができるので、第１部材と第２部材との重なり位置における視認性を向上することができる。

【８４０３】

遊技機ＤＢ６において、位置決めの手法が遊技盤との挟み込みであることを特徴とする遊技機ＤＢ７。

【８４０４】

遊技機ＤＢ７によれば、遊技機ＤＢ６の奏する効果に加え、遊技領域と対向配置される部分における第１部材と第２部材との位置関係を規定し易くすることができる。これにより、第１部材や第２部材に当接しながら流下する遊技球の流れが不規則に乱れることを回避することができる。即ち、締結ビスで部材を遊技盤本体に固定する場合に生じがちな、第１部材と第２部材との前後位置の反転が発生する可能性を低くすることができる。

【８４０５】

遊技機ＤＢ５からＤＢ７のいずれかにおいて、前記利益通過手段の真上に来るまでは遊技機の勢いを確保し、真上にきてから減速させる減速突部を備えることを特徴とする遊技機ＤＢ８。

【８４０６】

遊技機ＤＢ８によれば、遊技機ＤＢ５からＤＢ７のいずれかの奏する効果に加え、遊技球が利益通過手段に高速で衝突することによる利益通過手段の破損を回避することができる。

【８４０７】

遊技機ＤＢ８において、左右広い範囲からまとめて集めて、その先の利益通過手段が、左右広めに構成されることを特徴とする遊技機ＤＢ９。

【８４０８】

遊技機ＤＢ９によれば、遊技機ＤＢ８の奏する効果に加え、利益通過手段に連続で遊技球が到達した場合でも、先に到達した遊技球を左右に流すことで、後追いの遊技球を受け入れやすくすることができる。これにより、遊技球が利益通過手段に連続で到達した場合における入球不良を回避し易くすることができる。

【８４０９】

遊技機ＤＢ８又はＤＢ９において、前記利益通過手段への遊技球の流下経路の後方において、遊技球の流下を所定の態様で補助する補助手段が配設されることを特徴とする遊技機ＤＢ１０。

【８４１０】

遊技機ＤＢ１０によれば、遊技機ＤＢ８又はＤＢ９の奏する効果に加え、補助手段によって利益通過手段への遊技球の流下を所定の態様で補助することができるので、遊技球の流下に関する問題点を所定の態様で改善することができる。

【８４１１】

遊技機ＤＢ１０において、前記補助手段は、所定の入賞口に入球し流下する遊技球およ

び遊技球の流下経路であることを特徴とする遊技機ＤＢ１１。
【８４１２】
遊技機ＤＢ１１によれば、遊技機ＤＢ１０の奏する効果に加え、所定の入賞口に入球して流下する遊技球を、あたかも利益通過手段へ向けて流下しているように見せることができる。これにより、大当たり遊技実行中において所定の入賞口に入球した遊技球を、利益通過手段へ入球するように見える遊技球の個数として加算することができるので、発射した遊技球のほとんどが利益通過手段に入球しているように錯覚させることができる。
【８４１３】
遊技機ＤＢ１０において、前記補助手段は、前記利益通過手段への流下経路を後方から装飾する装飾手段であることを特徴とする遊技機ＤＢ１２。
【８４１４】
遊技機ＤＢ１２によれば、遊技機ＤＢ１０の奏する効果に加え、利益通過手段への流下経路に遊技者の注目が集まった場合に、装飾が施されていない場合に比較して、装飾手段により遊技者の興趣の向上を図ることができる。
【８４１５】
遊技機ＤＢ１からＤＢ１２のいずれかにおいて、前記流下領域における前記第１入球口に遊技球が入球する割合および前記第２入球口に遊技球が入球する割合の維持を、異なる割合とされる複数状態で実行可能とされることを特徴とする遊技機ＤＢ１３。
【８４１６】
遊技機ＤＢ１３によれば、遊技機ＤＢ１からＤＢ１２のいずれかの奏する効果に加え、流下領域で維持される状態を、複数状態で変化させることができる。例えば、流下領域に一定間隔で出没する出没手段を配設しても良いし、第１入球口と第２入球口との間に配設される傾斜板の傾斜角度を変化させるように制御しても良い。
【８４１７】
＜特徴ＤＣ群＞（遊技球左右振分の装置をコンパクトにする）
遊技盤本体と、その遊技盤本体の前端面よりも後方において複数の入球口に振り分ける態様で遊技球を流下可能に構成される流下手段と、を備える遊技機において、前記遊技盤本体は、遊技球の流路を振り分ける釘を配設可能な配設領域と、釘の配設が不可能な非配設領域と、を備え、前記流下手段は、遊技球の流下経路が、前記非配設領域の後方を含む範囲に配設されることを特徴とする遊技機ＤＣ１。
【８４１８】
パチンコ機等の遊技機において、左右に併設される第１入球口および第２入球口と、第１入球口または第２入球口へ向けて遊技球が流下可能に構成される振分流路と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報、特に図４を参照）。振分流路は樹脂材料により形成されており、その内部を遊技球が流下可能に形成されるところ、球詰まりが生じた場合の対策を容易とするため等の理由から、第１入球口および第２入球口の上流側（入球する直前位置）において、遊技球が通過可能な大きさの空隙部が形成されている。
【８４１９】
しかし、上述した従来の遊技機では、第１入球口および第２入球口が遊技盤の手前側に張り出して構成されているので、振分流路の手前側に遊技領域を構成することが困難であるという問題点があった。換言すれば、遊技領域の形成範囲を大きく確保するという観点から改善の余地があるという問題点があった。
【８４２０】
換言すれば、第１入球口および第２入球口を配置するために必要な領域が部分的に遊技盤の正面側に張出していることで、遊技球を流下させられる他の範囲が狭まってしまい、遊技球を流下させる範囲の設計自由度が低下する可能性があるという問題点があった。
【８４２１】
これに対し、遊技機ＤＣ１によれば、流下手段が遊技盤本体の前端面よりも後方において配設されるので、遊技盤本体の前端面よりも正面側において遊技球を案内する他の部材

を配設することができることから、遊技領域の形成範囲を大きく確保することができる。
【８４２２】
遊技機ＤＣ１において、前記複数の入球口は、第１入球口を備え、前記第１入球口は、遊技領域に配設される可動役物と正面視で重ならないよう配置されることを特徴とする遊技機ＤＣ２。
【８４２３】
遊技機ＤＣ２によれば、遊技機ＤＣ１の奏する効果に加え、可動役物によって、第１入球口に入球する遊技球の視認性が低下することを防止できる。
【８４２４】
遊技機ＤＣ１又はＤＣ２において、前記第１入球口から逸れて流下する遊技球の流下経路は、遊技領域に配設される可動役物と正面視で重なる位置に少なくとも一部が配置されることを特徴とする遊技機ＤＣ３。
【８４２５】
遊技機ＤＣ３によれば、遊技機ＤＣ１又はＤＣ２の奏する効果に加え、第１入球口から逸れて流下する遊技球を可動役物で隠すことができる。
【８４２６】
遊技機ＤＣ１からＤＣ３のいずれかにおいて、前記流下手段は、前記複数の入球口の上流側において遊技者側に遊技球を流下させるように構成される方向切替部を備えることを特徴とする遊技機ＤＣ４。
【８４２７】
遊技機ＤＣ４によれば、遊技機ＤＣ１からＤＣ３のいずれかの奏する効果に加え、方向切替部によって、流下手段を流下する遊技球を複数の入球口の直前で遊技者側に流すことで遊技球の視認性を向上させると共に、複数の入球口へ向けて流下する遊技球に対する注目力を向上させることができる。
【８４２８】
遊技機ＤＣ４において、前記遊技盤本体の正面側における前記方向切替部の正面位置において、遊技球の流下方向を振り分ける振分手段を備えることを特徴とする遊技機ＤＣ５。
【８４２９】
遊技機ＤＣ５によれば、遊技機ＤＣ４の奏する効果に加え、釘を打つことが困難となる遊技盤本体の正面位置においても、振分手段によって遊技球の振分を行うことができる。これにより、遊技領域の設計自由度を向上することができる。
【８４３０】
遊技機ＤＣ５において、前記振分手段によって振り分けられた遊技球の少なくとも一部が入球可能に構成される入球手段を備え、前記流下手段を流下し前記方向切替部を流下した遊技球は、背面側へ排出され、前記流下手段を流下する遊技球は、前記遊技盤本体を通して視認可能に構成されることを特徴とする遊技機ＤＣ６。
【８４３１】
遊技機ＤＣ６によれば、方向切替部を流下した遊技球のその後の視認性が低下することで、あたかも遊技球が入球手段に入球したものだと錯覚させることができる。これにより、流下手段を流下する遊技球を、入球手段に向かって流下する遊技球の個数に加算することができ、入球手段へ向かって多量の遊技球が流下しているように見せることができる。
【８４３２】
この場合において、流下手段を流下する遊技球と、遊技盤本体の正面側を流下する遊技球とは、遊技盤本体によって隔絶されており衝突し得ないので、実際に入球手段へ向かって流下している遊技球の流下が、流下手段を流下する遊技球によって阻害されることを回避することができる。即ち、実際に入球手段へ向かって流下している遊技球の入球効率は確保しながら、更に多くの遊技球が入球手段へ向かって流下しているように遊技者に見せる演出を実行することができる。
【８４３３】

遊技機ＤＣ１において、第１入球口および第２入球口と、前記第１入球口に向けて遊技球が流下可能に構成される第１流路と、を備え、その第１流路は、前記第１入球口の上流側において、遊技球が前記第１入球口から逸れる方向に流れる枝分かれ流路を備えることを特徴とする遊技機ＤＣ７。

【８４３４】

遊技機ＤＣ７によれば、第１流路において第１入球口側に球詰まりが生じたとしても、枝分かれ流路から遊技球を排出することができるので、球詰まりの解消を容易とすることができる。

【８４３５】

遊技機ＤＣ７において、前記第１流路は、前記第１入球口の上流側において、前記第１入球口と前記第２入球口とを結ぶ所定直線と交差する方向に遊技球を進行させて、遊技球を前記第１入球口から逸らすよう構成されることを特徴とする遊技機ＤＣ８。

【８４３６】

パチンコ機等の遊技機において、左右に併設される第１入球口および第２入球口と、第１入球口または第２入球口へ向けて遊技球が流下可能に構成される振分流路と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報、特に図４を参照）。振分流路は樹脂材料により形成されており、その内部を遊技球が流下可能に形成されるところ、球詰まりが生じた場合の対策を容易とするため等の理由から、第１入球口および第２入球口の上流側（入球する直前位置）において、遊技球が通過可能な大きさの空隙部が形成されている。

【８４３７】

しかし、上述した従来の遊技機では、第１入球口および第２入球口の上流側において遊技球を排出可能な大きさで形成される空隙部が、遊技球を左右方向に排出する態様で形成されているので、遊技球の通過領域を確保するために、第１入球口へ向けて遊技球を流下させるための流路と、第２入球口へ向けて遊技球を流下させるための流路と、の配置の左右間隔を、遊技球の直径以上は空ける必要が生じるため、第１入球口および第２入球口の実際の左右幅に比較して、第１入球口および第２入球口を配置するための左右幅が過大となるという問題点があった。

【８４３８】

換言すれば、第１入球口および第２入球口を配置するために必要な左右幅（領域）が過大となることで、遊技盤の前側または後側において遊技球の流下経路を形成可能な範囲が狭まってしまい、遊技球を流下させる範囲の設計自由度が低下する可能性があるという問題点があった。

【８４３９】

これに対し、遊技機ＤＣ８によれば、第１入球口から遊技球を逸らすための構成が所定直線と交差する方向に遊技球を進行させるよう構成されているので、第１入球口と第２入球口との間隔を遊技球の直径以上とする必要性を排除できることから、第１入球口および第２入球口を配置するための左右幅（領域）を抑えることができる。従って、遊技球を流下させる範囲の設計自由度を向上させることができる。

【８４４０】

なお、遊技球を流下させる範囲の設計の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、遊技盤と扉枠のガラス板との間の領域（所謂、遊技領域）の設計の態様であっても良いし、遊技盤の前端面よりも後側の領域（例えば、樹脂製の内部流路）の設計の態様であっても良い。前者の場合、遊技球を案内する部材として遊技盤に打ち込まれる釘の配置の設計の態様も含まれる。

【８４４１】

遊技機ＤＣ８において、前記第２入球口に向けて遊技球が流下可能に構成される第２流路を備え、その第２流路は、前記第２入球口の上流側において、前記第１入球口と前記第２入球口とを結ぶ所定直線と交差する方向に遊技球を進行させて、遊技球を前記第２入球口から逸らすよう構成されることを特徴とする遊技機ＤＣ９。

【８４４２】
遊技機ＤＣ９によれば、遊技機ＤＣ８の奏する効果に加え、第１入球口および第２入球口を配置するための左右幅を（領域）を更に抑えることができる。
【８４４３】
遊技機ＤＣ８又はＤＣ９において、前記第２入球口に向けて遊技球が流下可能に構成される第２流路と、前記第１流路を流下した遊技球であって前記第１入球口から逸れた遊技球および前記第２流路を流下した遊技球であって前記第２入球口から逸れた遊技球を受け入れ可能に構成される受入手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＤＣ１０。
【８４４４】
遊技機ＤＣ１０によれば、遊技機ＤＣ８又はＤＣ９の奏する効果に加え、第１入球口から逸れた遊技球を受け入れる手段と、第２入球口から逸れた遊技球を受け入れる手段とを単一の手段とすることができるので、部品数を抑える形で部品コストを抑えることができる。
【８４４５】
遊技機ＤＣ１０において、前記受入手段は、前記所定直線の正面側に配置されることを特徴とする遊技機ＤＣ１１。
【８４４６】
遊技機ＤＣ１１によれば、遊技機ＤＣ１０の奏する効果に加え、受入手段に受け入れられた遊技球の視認性を向上させることができるので、流下手段に入球した遊技球が第１入球口または第２入球口を通過したのか、第１入球口および第２入球口から逸れて受入手段に受け入れられたのか、の判断を容易とすることができる。
【８４４７】
遊技機ＤＣ１０において、前記受入手段は、前記所定直線の背面側に配置されることを特徴とする遊技機ＤＣ１２。
【８４４８】
遊技機ＤＣ１２によれば、遊技機ＤＣ１０の奏する効果に加え、流下手段の正面側に遊技球の流路が形成される場合に比較して、流下手段の視認性を向上させることができるので、流下手段の下流側に配設される第１入球口および第２入球口を遊技球が通過していることを判別し易くすることができる。
【８４４９】
＜特徴ＤＤ群＞（演出は見易い側で行い、退避は見難い側への移動として行う）
動作演出を行う第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを移動可能な移動手段を備え、前記第２位置は、前記第１位置よりも、移動手段の視認性が低い位置であることを特徴とする遊技機ＤＤ１。
【８４５０】
パチンコ機等の遊技機において、画像表示装置を臨む開口の内側において昇降変位する可動体に軸支される回転動作部材を備える遊技機がある（例えば、特開２０１０－２００９１４号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回転動作部材が常に開口の内側において視認可能とされているので、制御不良による回転動作部材の姿勢ずれや、過回転した後の回転動作部材を遊技者に視認され易く、演出効果を低下させる可能性があるという問題点があった。
【８４５１】
これに対し、遊技機ＤＤ１によれば、動作演出を実行する第１位置に比較して、第２位置における移動手段の視認性を低くしているので、第２位置において、姿勢ずれや過回転が生じたとしても、その状態を遊技者に視認され難くすることができ、演出効果が低下することを防止することができる。
【８４５２】
なお、移動手段の視認性を低くする態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、透明部材か、不透明部材かに関わらず、移動手段と遊技者との間に視界を遮るような部材が配置される態様でも良いし、移動手段を、遊技者の注目が集まり

易い液晶表示装置の正面側の領域から外方に変位（退避）させる態様でも良い。
【８４５３】
遊技機ＤＤ１において、前記第１位置の方が、前記第２位置よりも遊技機正面側に配置されることを特徴とする遊技機ＤＤ２。
【８４５４】
遊技機ＤＤ２によれば、遊技機ＤＤ１の奏する効果に加え、第２位置から第１位置へ移動手段が移動することで、移動手段自体の視認される大きさを拡大することができる。
【８４５５】
遊技機ＤＤ２において、前記移動手段は、所定の回転軸で回転動作可能とされ、その回転動作によって前後配置が変化することを特徴とする遊技機ＤＤ３。
【８４５６】
遊技機ＤＤ３によれば、遊技機ＤＤ２の奏する効果に加え、移動手段を前後に平行移動させることを不要としながら、移動手段の前後配置を変化させることができる。従って、移動手段の前後配置を変化させるための構造を簡易とすることができる。
【８４５７】
遊技機ＤＤ１からＤＤ３のいずれかにおいて、前記第２位置に配置された移動手段の状態を適正な側に保つよう補助する補助手段を備えることを特徴とする遊技機ＤＤ４。
【８４５８】
遊技機ＤＤ４によれば、遊技機ＤＤ１からＤＤ３のいずれかの奏する効果に加え、第２位置において補助手段で移動手段の状態を適正にすることで、第１位置における移動手段の演出を適切に実行することができる。
【８４５９】
なお、補助の態様は何ら限定されるものではない。例えば、当接により移動手段の姿勢を適正な側に修正する態様でも良いし、付勢力により移動手段を適正な側に維持する態様でも良い。
【８４６０】
遊技機ＤＤ４において、前記補助手段は、前記第１位置を基準として、前記第２位置側に配置されることを特徴とする遊技機ＤＤ５。
【８４６１】
遊技機ＤＤ５によれば、遊技機ＤＤ４の奏する効果に加え、目立たない側に補助手段を置くことで、補助手段を隠しやすくできる。そのため、補助手段を隠すための別部材を不要とでき、補助手段の手前側のスペースを演出スペースとして確保することができる。
【８４６２】
なお、第２位置側の配置の態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、単純に目立たない側でも良いし、前後方向後側でも良いし、液晶装置を臨む遊技盤の中央開口の外方側でも良い。
【８４６３】
遊技機ＤＤ５において、前記第２位置は、前記第１位置よりも遊技機背面側に設定され、前記補助手段は、前記移動手段が前記第２位置に配置されると前記移動手段により遊技者の視線を遮られるよう配設されることを特徴とする遊技機ＤＤ６。
【８４６４】
遊技機ＤＤ６によれば、遊技機ＤＤ５の奏する効果に加え、移動手段を利用して補助手段を隠すことができるので、補助手段の万が一の露見を避け易く、移動手段が退避している時の見映えが良い。これにより、補助手段の設計自由度を高めることができる。
【８４６５】
遊技機ＤＤ１からＤＤ６のいずれかにおいて、前記移動手段の移動は、前記第１位置へ向かう第１の移動と、その第１の移動が可能な状態に前記移動手段を配置させるための第２の移動とから構成され、前記第２の移動時に前記移動手段の状態を適正な側に近づけるよう構成されることを特徴とする遊技機ＤＤ７。
【８４６６】

遊技機ＤＤ７によれば、遊技機ＤＤ１からＤＤ６のいずれかの奏する効果に加え、第１位置へ向かう移動時に移動手段が不適正な状態となっている事態を回避することができる。

【８４６７】

遊技機ＤＤ７において、前記移動手段は、付勢力によって状態が適正な側に近づけられることを特徴とする遊技機ＤＤ８。

【８４６８】

遊技機ＤＤ８によれば、制御に寄ることなく、移動手段を適正な側に近づけることができる。

【８４６９】

遊技機ＤＤ７又はＤＤ８において、前記第２の移動は、所定の回動軸を中心とする回転動作であることを特徴とする遊技機ＤＤ９。

【８４７０】

遊技機ＤＤ９によれば、遊技機ＤＤ７又はＤＤ８の奏する効果に加え、移動手段の姿勢の変化途中で、移動手段を適正な側に近づけるように状態変化させることができる。

【８４７１】

遊技機ＤＤ７からＤＤ９のいずれかにおいて、前記第１の移動時に、移動手段の正面側と背面側とが異なる態様で形成されることを特徴とする遊技機ＤＤ１０。

【８４７２】

遊技機ＤＤ１０によれば、遊技機ＤＤ７からＤＤ９のいずれかの奏する効果に加え、遊技者に見られる正面側は装飾として適した形に形成し、背面側は機能的に適した形に形成することができる。

【８４７３】

＜特徴ＤＥ群＞（演出装置の見せる面を変化させる演出）

所定の演出を実行可能な第１手段を備え、その第１手段は、所定の演出として、第１の演出を行う第１姿勢と、第２の演出を行う第２姿勢とに変化可能とされ、前記第１姿勢と前記第２姿勢とで、正面を向く側が変化することを特徴とする遊技機ＤＥ１。

【８４７４】

パチンコ機等の遊技機において、画像表示装置を臨む開口の内側において昇降変位する可動体に軸支される姿勢変化部材を備える遊技機がある（例えば、特開２０１０－２００９１４号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、姿勢変化部材が常に同じ側を正面側に向けており、姿勢が変わる以上の見映えの変化が生じないので、姿勢変化部材を利用した演出効果を向上させる観点で改良の余地があるという問題点があった。

【８４７５】

これに対し、遊技機ＤＥ１によれば、第１手段の正面を向く側が、第１姿勢と第２姿勢とで変化するように構成されているので、第１手段という単一の可動手段の各側面を異なる態様で設計しておけば、見られる側（正面側）を変化させることができるので、第１手段を全く異なる物のように遊技者に見せることができる。従って、第１手段の演出効果を向上させる観点で改良することができる。

【８４７６】

なお、所定の演出の態様としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、第１手段の少なくとも一部が動作する動作演出でも良いし、第１手段が有する発光手段から照射される光を利用した発光演出でも良い。

【８４７７】

遊技機ＤＥ１において、前記第１手段は、発光される光で図形を視認可能となるように所定の形状に沿って並べられる所定発光手段を備え、その所定発光手段により視認される図形が、前記第１姿勢と前記第２姿勢とで変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＤＥ２。

【８４７８】

遊技機ＤＥ２によれば、遊技機ＤＥ１の奏する効果に加え、所定発光手段により視認さ

れる図形を変化させることで、第１手段の演出効果を向上させることができる。
【８４７９】
なお、所定発光手段により視認される図形の変化の態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、停止した状態における所定発光手段の各発光素子の発光パターンを制御することで視認させる図形を変化させるようにする態様でも良いし、所定発光手段の各発光素子の発光状態は固定して所定発光手段を動作させることで視認させる図形（残像等）を変化させるようにする態様でも良いし、これらを組み合わせた態様でも良い。
【８４８０】
遊技機ＤＥ１又はＤＥ２において、前記第１手段は、第１位置と第２位置とを移動可能とされ、前記第１位置において視認可能とされる第１手段の外形と、前記第２位置において視認可能とされる第１手段の外形と、が異なることを特徴とする遊技機ＤＥ３。
【８４８１】
遊技機ＤＥ３によれば、遊技機ＤＥ１又はＤＥ２の奏する効果に加え、第１手段が、移動しながら視認される外形が変化するように構成されるので、単一の部材では実現し難い演出を遊技者に視認させることができる。これにより、第１手段の演出効果を向上させることができる。
【８４８２】
遊技機ＤＥ３において、前記第１手段が演出動作可能な領域が、演出態様に対応して設定されることを特徴とする遊技機ＤＥ４。
【８４８３】
遊技機ＤＥ４によれば、遊技機ＤＥ３の奏する効果に加え、第１手段で実行される演出動作に必要な領域が演出の態様に対応して大小変化するように構成することで、第１手段の配置毎に第１手段が演出動作可能な領域が変化したとしても、その領域に合わせた演出の態様で第１手段を動作させることができるので、第１手段の動作演出の設計自由度を向上することができる。
【８４８４】
遊技機ＤＥ３又はＤＥ４において、前記第１位置に配置された前記第１手段を所定方向視で分断するよう配置される分断手段を備えることを特徴とする遊技機ＤＥ５。
【８４８５】
遊技機ＤＥ５によれば、遊技機ＤＥ３又はＤＥ４の奏する効果に加え、分断手段により、第１位置における第１手段の見え方と、第２位置（非分断）における第１手段の見え方と、を異ならせることができる。
【８４８６】
遊技機ＤＥ３からＤＥ５のいずれかにおいて、前記所定発光手段は、前記第１位置において前記第１姿勢で視認される図形が、遊技領域における遊技球の進行を補助する進行補助手段の形状に対応するよう構成されることを特徴とする遊技機ＤＥ６。
【８４８７】
遊技機ＤＥ６によれば、遊技機ＤＥ３からＤＥ５のいずれかの奏する効果に加え、第１姿勢における発光により、遊技球の進行方向を遊技者に示唆する演出を行うことができるので、第１手段単独の演出に加え、遊技球の進行方向に関わる演出と兼用することができる。
【８４８８】
なお、進行補助手段の態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、発射球を遊技領域に案内する部分を含む金属レールでも良いし、遊技領域に配置され遊技球の流下を案内する案内手段でも良いし、遊技球の通過を許容する状態と制限する状態とで切り替え可能な球通過状態切替手段でも良い。
【８４８９】
遊技機ＤＥ６において、前記第２位置において前記第２姿勢で視認される図形が、遊技球が入球可能な所定の入球領域に注目させるための図形であることを特徴とする遊技機Ｄ

Ｅ７。
【８４９０】
遊技機ＤＥ７によれば、遊技機ＤＥ６の奏する効果に加え、同様の目的で実行される光演出として、別の態様の光演出を単一の第１手段で行うことができる。これにより、遊技者が演出に飽きることを防止し易くすることができる。
【８４９１】
遊技機ＤＥ３からＤＥ７のいずれかにおいて、前記第１手段の移動は、前記第１位置へ向かう第１の移動と、その第１の移動が可能な状態に前記移動手段を配置させるための第２の移動とから構成され、前記第２の移動時に前記第１手段の状態を適正な側に近づけるよう構成されることを特徴とする遊技機ＤＥ８。
【８４９２】
遊技機ＤＥ８によれば、遊技機ＤＥ３からＤＥ７のいずれかの奏する効果に加え、第１位置へ向かう移動時に移動手段が不適正な状態となっている事態を回避することができる。
【８４９３】
遊技機ＤＥ８において、前記第１手段は、付勢力によって状態が適正な側に近づけられることを特徴とする遊技機ＤＥ９。
【８４９４】
遊技機ＤＥ９によれば、遊技機ＤＥ８の奏する効果に加え、制御に寄ることなく、第１手段を適正な側に近づけることができる。
【８４９５】
遊技機ＤＥ８又はＤＥ９において、前記第２の移動は、所定の回動軸を中心とする回転動作であることを特徴とする遊技機ＤＥ１０。
【８４９６】
遊技機ＤＥ１０によれば、遊技機ＤＥ８又はＤＥ９の奏する効果に加え、変位手段の姿勢の変化途中で、移動手段を適正な側に近づけるように状態変化させることができる。
【８４９７】
遊技機ＤＥ８からＤＥ１０のいずれかにおいて、前記第１の移動時に、変位手段の正面側と背面側とが異なる態様で形成されることを特徴とする遊技機ＤＥ１１。
【８４９８】
遊技機ＤＥ１１によれば、遊技機ＤＥ８からＤＥ１０のいずれかの奏する効果に加え、遊技者に見られる正面側は装飾として適した形に形成し、背面側は機能的に適した形に形成することができる。
【８４９９】
＜特徴ＤＦ群＞（被動作部材の支持構造）
変位可能に構成される変位手段と、その変位手段を支持する支持手段と、を備え、その支持手段は、前記変位手段の変位を許容可能な許容部と、前記変位手段の変位を制限可能な制限部と、を備えることを特徴とする遊技機ＤＦ１。
【８５００】
パチンコ機等の遊技機において、左右一対の駆動装置の駆動により昇降動作する可動ユニットが、個別の駆動装置で回転駆動される回転動作部材を備える遊技機がある（例えば、特開２０１３－０００４８２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動ユニットは、左右両側において上下に延びる板部に上下方向に直動する態様で支持されているので、左右一対の駆動装置の駆動タイミングのずれが生じて可動ユニットの姿勢が崩れる（傾斜する）方向に負荷が生じると、可動ユニットの動作の滑らかさが失われると共に、動作抵抗が増大することで動力伝達系が損傷する可能性が高くなるという問題点があった。即ち、演出性および耐久性の観点から改善の余地があるという問題点があった。
【８５０１】
これに対し、遊技機ＤＦ１によれば、変位手段を支持する支持手段が、変位手段の変位を制限する制限部に加えて、変位手段の変位を許容する許容部を備えるので、変位手段を

駆動させる駆動タイミングのずれが生じたとしても、支持手段に対する変位手段の変位が予め許容されることから、その許容幅において変位手段の動作の滑らかさを維持できると共に、支持手段と変位手段との間で変位手段に加えられる負荷を低減することができる。これにより、演出性および耐久性の観点からの改善を図ることができる。

【８５０２】

また、変位手段の支持態様として、許容部が影響する割合を大きくするか、制限部が影響する割合を大きくするかを適宜選択可能に構成することで、２通りの支持態様を構成することができる。

【８５０３】

なお、従来の遊技機では可動ユニットが上下方向に変位するものとして説明されたが、変位手段の変位方向は何ら限定されるものではない。例えば、上下方向でも良いし、左右方向でも良いし、前後方向でも良いし、所定の回転軸を中心とした回転方向でも良いし、これらの組み合わせでも良い。

【８５０４】

なお、許容部および制限部の構成は、形状を任意に設定することができ、種々の態様が例示される。例えば、許容部は第１方向に延設される長孔として形成され、制限部は許容部の長手方向寸法よりも短い直径の真円形状で形成されても良い。

【８５０５】

遊技機ＤＦ１において、前記許容部は、前記制限部により前記変位手段の被制限部の変位が制限された状態で、前記変位手段の変位を許容可能となるように構成されることを特徴とする遊技機ＤＦ２。

【８５０６】

遊技機ＤＦ２によれば、遊技機ＤＦ１の奏する効果に加え、制限部を基端とする変位手段の変位を許容することができる。これにより、変位の制限の有無を電気制御で切り替える場合に比較して、制御が不要な分、変位手段の変位の滑らかさを確保し易くすることができる。

【８５０７】

遊技機ＤＦ１又はＤＦ２において、前記許容部は、前記変位手段の変位を第１許容幅で許容する第１許容状態と、前記変位手段の変位を前記第１許容幅よりも小さな第２許容幅で許容する第２許容状態と、で状態変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＤＦ３。

【８５０８】

遊技機ＤＦ３によれば、遊技機ＤＦ１又はＤＦ２の奏する効果に加え、変位手段の変位の種類に対応した変位幅が異なる場合であっても、一の許容部により異なる変位幅に対応することができる。

【８５０９】

遊技機ＤＦ３において、前記状態変化は、前記変位手段の姿勢が変化することにより生じることを特徴とする遊技機ＤＦ４。

【８５１０】

遊技機ＤＦ４によれば、遊技機ＤＦ３の奏する効果に加え、変位手段の姿勢変化により許容部が許容する許容幅の変更が生じることから、変位の許容および制限を受ける変位手段の姿勢と、変位の許容幅の大きさと、を直接的に結びつけることができるので、変位手段の動作不良を予め回避することができる。また、変位手段を押さえて変位を制限するための別の制限部材を採用する場合に比較して、構成部材の個数を削減することができる。

【８５１１】

遊技機ＤＦ４において、前記変位手段は、前記支持手段に第１方向に沿って変位するように支持され、前記第１許容状態は、前記許容部により許容される前記変位手段の変位の方向が前記第１方向と平行な所定平面上に含まれ、前記第２許容状態は、前記許容部により許容される前記変位手段の変位の方向が前記所定平面と交差することを特徴とする遊技機ＤＦ５。

【８５１２】
遊技機ＤＦ５によれば、遊技機ＤＦ４の奏する効果に加え、第１方向に対する変位手段の変位の方向として許容部が許容する方向を切り替えることで、許容部による変位の許容幅を変化させることができる。
【８５１３】
これにより、変位手段を駆動する駆動装置の制御との関係において、変位手段と支持手段との第１方向における位置ずれが生じ易い範囲においては変位手段の姿勢を第１許容状態で維持する一方、位置ずれを生じないようにできるか又は位置ずれを防止したい範囲においては変位手段の姿勢を第２許容状態とすることで、変位手段の変位を柔らかすぎることなく、且つ硬すぎることなく、メリハリのある変位態様にすることができる。
【８５１４】
遊技機ＤＦ３からＤＦ５のいずれかにおいて、前記変位手段は動作可能に構成される動作手段を支持しており、前記動作手段は高速動作可能に構成され、その高速動作は、前記許容部が前記第２許容状態とされている状態において実行可能とされることを特徴とする遊技機ＤＦ６。
【８５１５】
遊技機ＤＦ６によれば、遊技機ＤＦ３からＤＦ５のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の高速動作により生じる慣性負荷で変位手段の配置がずれることを防止し易くすることができる。
【８５１６】
遊技機ＤＦ１からＤＦ６のいずれかにおいて、前記支持手段は、前記変位手段を両側から支持する一対の部材から構成されることを特徴とする遊技機ＤＦ７。
【８５１７】
遊技機ＤＦ７によれば、遊技機ＤＦ１からＤＦ６のいずれかの奏する効果に加え、変位手段を安定して支持することができる。
【８５１８】
遊技機ＤＦ７において、前記一対の部材が第１軸を同軸の中心として回動変位可能に構成され、前記許容部の許容幅は、前記第１軸方向に沿って延びるよう形成されることを特徴とする遊技機ＤＦ８。
【８５１９】
遊技機ＤＦ８によれば、遊技機ＤＦ７の奏する効果に加え、許容部に許容される許容幅内での変位手段の変位を、第１軸を中心とする円筒の接平面上で生じさせることができる。換言すれば、許容部に許容される変位を、第１軸に対して変位手段が捻られる態様の変位として生じさせることができる。
【８５２０】
これにより、左右両側の駆動伝達機構にギアを用いる際に生じ得るバックラッシュ等の回避困難な変位量のずれに立体的に対応することができ、第１軸を中心とする変位手段の回動変位をスムーズに生じさせることができる。
【８５２１】
遊技機ＤＦ８において、一方の前記支持手段が前記制限部を備えることを特徴とする遊技機ＤＦ９。
【８５２２】
遊技機ＤＦ９によれば、遊技機ＤＦ８の奏する効果に加え、他方の支持手段と移動手段との組み付け時の配置ずれを許容でき、組み付けを容易とすることができる。
【８５２３】
遊技機ＤＦ１からＤＦ９のいずれかにおいて、前記許容部は長孔として形成され、前記制限部は、長手方向が前記許容部の長手方向よりも短い長孔として形成されることを特徴とする遊技機ＤＦ１０。
【８５２４】
遊技機ＤＦ１０によれば、遊技機ＤＦ１からＤＦ９のいずれかの奏する効果に加え、制

限部および許容部の長手方向に移動手段をスライド移動させることができる。これにより、移動手段に生じる負荷を逃がしたり、移動手段の動作演出に活用したりすることができる。

【８５２５】

＜特徴ＤＧ群＞（移動手段の固定力が複数種類設定される技術思想）

移動可能な移動手段と、その移動手段に負荷を付与可能な負荷付与手段と、を備え、その負荷付与手段は、前記移動手段の状態に対応して、付与する負荷を切替可能とされることを特徴とする遊技機ＤＧ１。

【８５２６】

パチンコ機等の遊技機において、昇降変位する移動手段の移動を規制可能な位置まで移動可能に構成される規制手段（負荷付与手段）を備える遊技機がある（例えば、特開２０１６－５４８５６号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、規制手段により移動手段の移動を規制することができるものの、それ以上の効果は望めず、規制手段の占める体積分に対する費用対効果が低くなっていた。即ち、規制手段を有効活用するという観点から改良の余地があるという問題点があった。

【８５２７】

これに対し、遊技機ＤＧ１によれば、負荷付与手段から移動手段に付与される負荷が、移動手段の状態に対応して切替可能とされるので、単一の負荷付与手段で、移動手段の移動に複数種類の影響を与えることができる。即ち、負荷付与手段を有効活用することができる。

【８５２８】

なお、負荷付与手段の負荷の切替の基準として採用される移動手段の状態の態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、移動手段の状態の違いとして、移動手段の配置の違いを採用しても良いし、動作態様の違いを採用しても良い。

【８５２９】

動作態様が違う状態としては、例えば、移動手段が能動的に動作する状態と、移動手段に保持される他の可動手段または移動手段の外方に配置される他の可動手段の動作を受けて受動的に動作する状態と、が例示される。

【８５３０】

なお、付与する負荷の切替の態様としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、移動手段の移動方向を基準とする負荷の方向が切り替えられても良いし（移動手段の移動方向に対向する方向と、移動手段の移動方向に交差する方向と、で切り替えられても良いし）、移動手段の移動開始からの経過時間により負荷付与手段から付与される負荷の態様が切り替えられても良い。

【８５３１】

また、負荷の切替の態様としては、負荷の大小の切り替えでも良いし、負荷の発生態様の切り替えでも良い。負荷の発生態様としては、例えば、移動手段との擦れによる摩擦力（ブレーキ）としての態様でも良いし、自らの移動許容幅の限界に到達したことにより生じる規制力（ストッパ）としての態様でも良い。

【８５３２】

遊技機ＤＧ１において、前記負荷付与手段は、前記移動手段の移動方向に対向する方向に負荷を付与する対向状態と、前記移動手段の移動方向と交差する方向に負荷を付与する交差状態と、で付与する負荷を切替可能とされることを特徴とする遊技機ＤＧ２。

【８５３３】

遊技機ＤＧ２によれば、遊技機ＤＧ１の奏する効果に加え、移動手段の移動経路に対する負荷付与手段の配置を変えることで、負荷付与手段から移動手段に付与される負荷を切り替えることができるので、負荷の切り替えのための複雑な形状を不要とし、負荷付与手段を簡易に構成することができる。

【８５３４】

遊技機ＤＧ１又はＤＧ２において、前記負荷付与手段は、前記移動手段の移動方向と交

差する方向に移動可能な負荷付与移動手段を備え、その負荷付与移動手段は、前記移動手段と当接可能に構成されることを特徴とする遊技機ＤＧ３。

【８５３５】

遊技機ＤＧ３によれば、遊技機ＤＧ１又はＤＧ２の奏する効果に加え、負荷付与移動手段が、直線的な動作（直動）により移動手段の移動経路に対する出没を実行するよう構成することができるので、負荷付与手段から移動手段に付与される負荷の態様を切り替えるために負荷付与移動手段に要求される移動幅（動作のばらつきを考慮した移動幅）を小さくすることができる。

【８５３６】

従って、負荷付与移動手段を配置するためのスペースを抑制することができる。パチンコ機等の遊技機は、通常、移動手段や負荷付与手段を配置するスペースが、所定の規格により決められた大きさ（体積）の内部に制限されるので、負荷付与移動手段を配置するためのスペースを抑制することによって、移動手段や負荷付与手段の配置の自由度を向上させることができる。

【８５３７】

遊技機ＤＧ３において、前記負荷付与手段は、移動方向が前記移動手段の移動方向と直角に交差するよう構成され、前記移動手段の移動方向への移動が制限されるよう構成されることを特徴とする遊技機ＤＧ４。

【８５３８】

遊技機ＤＧ４によれば、遊技機ＤＧ３の奏する効果に加え、負荷付与手段について、最小限の移動幅で、移動手段に与える負荷の態様の違いを大きくすることができる。

【８５３９】

遊技機ＤＧ１からＤＧ４のいずれかにおいて、前記負荷付与手段により付与される負荷の切り替えは、前記移動手段の位置に対応して実行されることを特徴とする遊技機ＤＧ５。

【８５４０】

遊技機ＤＧ５によれば、遊技機ＤＧ１からＤＧ４のいずれかの奏する効果に加え、移動手段の演出動作が、位置が異なると違うように構成される場合に対応できる。

【８５４１】

例えば、移動手段が所定の動作手段を備える場合において、移動手段の位置が停止している時に動作手段が高速動作する一方で、移動手段が移動する時には動作手段は停止または低速で動作するような演出が実行される場合には、移動手段の位置が停止している時に移動手段を確実に固定するという要求が生じ得る一方で、移動手段が移動する時には緩やかな固定（制動）としたいという要求が生じ得る。

【８５４２】

負荷付与手段による付与される負荷の切り替えが移動手段の位置に対応して実行されるようにすることで、移動手段の配置の違いによる異なる要求を満たすことができる。

【８５４３】

遊技機ＤＧ１からＤＧ５のいずれかにおいて、前記負荷付与手段は、前記移動手段が正方向に移動する場合には負荷を付与する一方、前記移動手段が逆方向に移動する場合には負荷の付与を解除することを特徴とする遊技機ＤＧ６。

【８５４４】

遊技機ＤＧ６によれば、遊技機ＤＧ１からＤＧ５のいずれかの奏する効果に加え、移動方向の正逆の違いに対する対応を、負荷付与手段からの負荷の有無（大小）により行うことができる。

【８５４５】

遊技機ＤＧ１からＤＧ６のいずれかにおいて、前記移動手段を移動させるための駆動力を発生させる駆動手段を備え、前記移動手段と前記駆動手段とを離す方向で発生する離間負荷が生じることを特徴とする遊技機ＤＧ７。

【８５４６】

遊技機ＤＧ７によれば、遊技機ＤＧ１からＤＧ６のいずれかの奏する効果に加え、離間負荷が生じることにより、移動手段を駆動手段から離すことができ、駆動力の伝達効率を低下させることができる。

【８５４７】

遊技機ＤＧ７において、前記離間負荷は、前記負荷付与手段から生じることを特徴とする遊技機ＤＧ８。

【８５４８】

遊技機ＤＧ８によれば、遊技機ＤＧ７の奏する効果に加え、負荷付与手段を多機能で構成することができる。

【８５４９】

遊技機ＤＧ７において、前記離間負荷は、前記駆動手段に生じることを特徴とする遊技機ＤＧ９。

【８５５０】

遊技機ＤＧ９によれば、遊技機ＤＧ７の奏する効果に加え、駆動力の伝達経路の上流側で駆動力の伝達効率を低下させることができる。

【８５５１】

遊技機ＤＧ１からＤＧ９のいずれかにおいて、前記負荷付与手段から前記移動手段に摩擦力が負荷される場合と、前記負荷付与手段が前記移動手段の移動を制限する場合と、を構成可能であることを特徴とする遊技機ＤＧ１０。

【８５５２】

遊技機ＤＧ１０によれば、遊技機ＤＧ１からＤＧ９のいずれかの奏する効果に加え、同様の駆動力を生じさせて移動手段を移動させる場合であっても、移動手段の移動態様のバリエーションを増加させることができる。

【８５５３】

＜特徴ＤＨ群＞

移動可能な移動手段と、その移動手段の移動を案内する第１案内手段と、その第１案内手段とは異なる態様で前記移動手段の移動を案内する第２案内手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＤＨ１。

【８５５４】

パチンコ機等の遊技機において、移動手段が同一の態様からなる一対の案内手段に移動を案内される遊技機がある（例えば、特開２０１２－１５７４７４号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、移動手段の部分であって、案内手段に案内される一対の部分に与えられる負荷の態様が共通となっており、耐久性向上のためには、それぞれ同様に強度を高める必要があることから、移動手段（の部分であって一対の案内手段に案内される部分）の設計自由度が低くなるという問題点があった。

【８５５５】

これに対し、遊技機ＤＨ１によれば、移動手段の移動を案内する第１案内手段と第２案内手段との案内態様が異なるので、与えられる負荷の態様や、耐久性向上のために必要な強度の数値が異なるようにすることができる。そのため、移動手段の部分であって複数の案内手段に案内される部分の形状や強度を異なるように構成することができることから、移動手段（の部分であって複数の案内手段に案内される部分）の設計自由度を向上させることができる。

【８５５６】

なお、第１案内手段と第２案内手段との態様の違いとしては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、第１案内手段は案内レールとして構成される一方、第２案内手段は案内孔として構成されても良いし、第１案内手段は所定の回転軸で軸支される回転案内手段である一方、第２案内手段はガイド溝として構成されても良いし、各構成の組み合わせ方を変更した態様でも良い。

【８５５７】

例えば、第１案内手段および第２案内手段がガイド溝である場合に、第１案内手段およ

び第２案内手段で溝の延設方向が平行である一方、溝の幅が異なる態様でも良いし、第１案内手段および第２案内手段で溝の延設方向が非平行とされる一方、溝の幅が共通とされる態様でも良い。

【８５５８】

遊技機ＤＨ１において、前記第２案内手段は、少なくとも一部が前記第１案内手段に沿うように配置されることを特徴とする遊技機ＤＨ２。

【８５５９】

遊技機ＤＨ２によれば、遊技機ＤＨ１の奏する効果に加え、第２案内手段は少なくとも一部が第１案内手段に沿うので、移動手段を２段階動作させることができる。

【８５６０】

遊技機ＤＨ２において、前記第２案内手段は、前記第１案内手段に沿う併設部と、その併設部に案内される場合とは異なる方向で前記移動手段を案内する補助部と、を備えることを特徴とする遊技機ＤＨ３。

【８５６１】

遊技機ＤＨ３によれば、遊技機ＤＨ２の奏する効果に加え、併設部と補助部との境界において、移動手段が案内されて移動する移動方向を変化させることができる。そのため、移動手段の移動態様を複雑化することができる。

【８５６２】

遊技機ＤＨ１からＤＨ３のいずれかにおいて、前記移動手段を移動させるための駆動力を前記移動手段に伝達させる伝達手段を備え、その伝達手段の変位方向は、移動手段の移動方向に関わらず一方向に固定されることを特徴とする遊技機ＤＨ４。

【８５６３】

遊技機ＤＨ４によれば、遊技機ＤＨ１からＤＨ３のいずれかの奏する効果に加え、移動手段の移動中に伝達手段の変位方向を切り替える場合に比較して、駆動力伝達系の設計を容易とすることができる。

【８５６４】

遊技機ＤＨ４において、前記伝達手段は、前記第２案内手段に案内される被案内部を介して駆動力を伝達するよう構成されることを特徴とする遊技機ＤＨ５。

【８５６５】

遊技機ＤＨ５によれば、遊技機ＤＨ４の奏する効果に加え、幅の細い第２案内手段に案内される被案内部を介して駆動力が伝達されるので、駆動力伝達時における被案内部の配置ずれを抑制することができる。

【８５６６】

遊技機ＤＨ５において、前記被案内部は、前記第１案内手段に案内される補助案内部を前記伝達手段の移動方向で追い抜くよう構成されることを特徴とする遊技機ＤＨ６。

【８５６７】

遊技機ＤＨ６によれば、遊技機ＤＨ５の奏する効果に加え、補助案内部側の全重量が被案内部側にかけられ、その全重量に対抗して駆動される場合に比較して、移動手段の移動開始時に要する駆動力を低減することができる。

【８５６８】

遊技機ＤＨ２からＤＨ６のいずれかにおいて、前記移動手段が前記併設部に案内されている状態では、前記移動手段の前記第２案内手段側を回転軸とする回転方向に前記移動手段の前記第１案内手段側が付勢され、前記移動手段が前記補助部に案内されている状態では、前記移動手段の前記第１案内手段側を回転軸とする回転方向に前記移動手段の前記第２案内手段側が付勢されることを特徴とする遊技機ＤＨ７。

【８５６９】

遊技機ＤＨ７によれば、遊技機ＤＨ２からＤＨ６のいずれかの奏する効果に加え、案内手段に案内されるローラーを構成として採用した場合にローラーを回転させ易くなるので、案内される部材としてのローラーの摩耗を低減することができる。

【８５７０】

遊技機ＤＨ３からＤＨ７のいずれかにおいて、前記移動手段が前記補助部に案内される場合に、前記移動手段は、前記第１案内手段の所定部に維持され、前記第１案内手段は、前記第２案内手段に比較して幅広で形成されることを特徴とする遊技機ＤＨ８。

【８５７１】

遊技機ＤＨ８によれば、遊技機ＤＨ３からＤＨ７のいずれかの奏する効果に加え、所定部での維持を、幅の広い第１案内手段で行うことができるので、補助部に案内される移動手段の移動を安定させることができる。そのため、移動手段の一部であって第２案内手段に案内される部分が、併設部と補助部との境界を通過する際に不安定になることを防止し易くすることができる。これにより、移動手段の移動を安定させることができると共に、移動が段階的に切り替わるよう構成される場合において滑らかな段階切替を行うことができる。

【８５７２】

また、第１案内手段の所定部における支持面積を増大させることができるので、移動手段と第１案内手段との間で局所的な摩耗が生じることを回避し易くすることができる。

【８５７３】

遊技機ＤＨ８において、前記所定部は、少なくとも移動手段の上下方向の変位を抑制するように構成されることを特徴とする遊技機ＤＨ９。

【８５７４】

遊技機ＤＨ９によれば、遊技機ＤＨ８の奏する効果に加え、第１案内手段に案内される部分において、移動手段を移動させるために必要となる負荷を低減することができる。

【８５７５】

遊技機ＤＨ８又はＤＨ９において、前記移動手段に接続される電気配線が、前記第１案内手段を通して配設されることを特徴とする遊技機ＤＨ１０。

【８５７６】

遊技機ＤＨ１０によれば、遊技機ＤＨ８又はＤＨ９の奏する効果に加え、電気配線を通す断面積を十分に確保することができると共に、移動手段が補助部に案内される場合における電気配線の変位を抑制することができるので、電気配線の耐久性を向上することができる。

【８５７７】

＜特徴ＥＡ群＞（無効制御）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、遊技者の操作が可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいた態様を前記表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、電源の供給が開始された場合に第１処理を実行可能な第１処理実行手段と、少なくとも前記第１処理の実行が終了するまでの期間で前記操作手段の操作を無効として処理させることが可能な無効制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＡ１。

【８５７８】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される。遊技機に電源が投入されると、電源投入時の処理として初期設定が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【８５７９】

しかしながら、初期設定が実行される場合に遊技が開始可能となるまでの期間で遊技の実行を規制する必要があった。

【８５８０】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、好適に初期設定を実行することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【８５８１】
遊技機ＥＡ１によれば、第１処理が実行されている期間に操作手段が操作された場合に、その操作を無効とすることができるので、第１処理が実行されていることにより操作手段の操作制御が妨げられる不具合を抑制できるという効果がある。
【８５８２】
遊技機ＥＡ１において、前記第１処理は、前記態様を前記表示手段に表示するために必要な処理が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＥＡ２。
【８５８３】
遊技機ＥＡ２によれば、前記態様を表示手段に表示するために必要な処理が実行される第１処理が実行される期間には、操作手段の操作が無効となる処理が実行されるので、不具合を抑制できるという効果がある。
【８５８４】
遊技機ＥＡ１またはＥＡ２において、前記無効制御手段は、所定条件の成立した場合に、前記第１処理が終了していなければ前記操作手段の操作を無効とする無効期間を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＡ３。
【８５８５】
遊技機ＥＡ３によれば、遊技機ＥＡ１またはＥＡ２の奏する効果に加え、所定条件が成立するまでの期間で第１処理が完了していれば、無効期間が設定されないので、操作手段が操作できない期間が長期間となってしまう不具合を抑制できるという効果がある。
【８５８６】
遊技機ＥＡ１からＥＡ３のいずれかにおいて、設定情報に基づいた設定処理を実行可能な設定処理実行手段を有し、前記第１処理実行手段は、前記設定処理が実行されている期間にも前記第１処理を実行可能に構成され、前記所定条件は、前記設定処理実行手段により前記設定処理が完了した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機ＥＡ４。
【８５８７】
遊技機ＥＡ４によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ３のいずれかの遊技機の奏する効果に加え、設定処理が実行される期間が長期間となり、第１処理が完了している場合には、操作手段が無効とされないので、操作手段が無効となる期間が長期間となる不具合を抑制できるという効果がある。
【８５８８】
＜特徴ＥＢ群＞
情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により判別されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行可能な事前判別手段と、その事前判別手段による判別結果に基づいて演出を実行することが可能な演出実行手段と、前記事前判別手段による判別の実行が禁止される禁止期間を設定可能な禁止期間設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＢ１。
【８５８９】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される。始動口に遊技球が入球されると遊技の抽選等を実行するための乱数値等が取得され、保留球として抽選が実行されるまで記憶され、抽選が実行されるよりも前に、事前の保留球の当否判定等の判別が実行され、その先読み結果に基づいた予告演出等が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【８５９０】
しかしながら、先読み結果に基づく演出が実行されることで遊技の演出の実行等に不具

合がある場合があった。
【８５９１】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、不具合を抑制した遊技機を提供することを目的とする。
【８５９２】
遊技機ＥＢ１によれば、事前判別手段による判別の実行が禁止される禁止期間が設定されるので新たな事前判定に基づく演出が実行できない期間が設定されることとなり、事前判定に基づく演出を抑制できるという効果がある。
【８５９３】
遊技機ＥＢ１において、禁止期間設定手段は、第１禁止期間とその第１禁止期間よりも長期間である第２禁止期間とを設定可能であり、前記事前判別手段は、特定条件が成立している場合には、前記第２禁止期間内でなければ前記事前判別を実行し、前記特定条件が成立していない場合には前記第１禁止期間内でなければ前記事前判別を実行することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＢ２。
【８５９４】
遊技機ＥＢ２によれば、遊技機ＥＢ１の奏する効果に加え、第１禁止期間と第２禁止期間とが使い分けられることで、事前判別が実行されない期間を状況によって切り替えることができ、状況に合わせた好適な制御を実行できるという効果がある。
【８５９５】
遊技機ＥＢ１またはＥＢ２において、所定条件の成立に基づいて特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有し、前記禁止期間設定手段は、前記特定演出が実行される期間に対応して禁止期間を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＢ３。
【８５９６】
遊技機ＥＢ３によれば、遊技機ＥＢ１またはＥＢ２の奏する効果に加え、特定演出が実行される期間に対応して禁止期間が設定されるので、特定演出が開始されることで事前判別による演出が途切れてしまう不具合を抑制できるという効果がある。
【８５９７】
＜特徴ＥＣ群＞
情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により判別されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行可能な事前判別手段と、その事前判別手段による判別結果に基づいて演出を実行することが可能な演出実行手段と、前記事前判別手段による判別の実行が禁止される禁止期間を設定可能な禁止期間設定手段と、を有し、前記禁止期間設定手段は、複数の異なる禁止期間を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＣ１。
【８５９８】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される。始動口に遊技球が入球されると遊技の抽選等を実行するための乱数値等が取得され、保留球として抽選が実行されるまで記憶され、抽選が実行されるよりも前に、事前の保留球の当否判定等の判別が実行され、その先読み結果に基づいた予告演出等が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【８５９９】
しかしながら、先読み結果に基づく演出が実行されることで遊技の演出の実行等に不具合がある場合があった。
【８６００】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、不具合を抑制した遊技機を提供することを目的とする。

【８６０１】

遊技機ＥＣ１によれば、複数の異なる禁止期間を設定することができるので、状態によって禁止期間の長さを異ならせることができ、禁止期間が無駄に長くなってしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【８６０２】

遊技機ＥＣ１において、前記禁止期間設定手段は、前記記憶手段に前記特定の判別結果と判別される情報が記憶される数に対応させた禁止期間を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＣ２。

【８６０３】

遊技機ＥＣ２によれば、遊技機ＥＣ１の奏する効果に加え、特定の判別結果と記憶手段に記憶される数に対応させた禁止期間が設定されるので、記憶手段に記憶された状況に応じて禁止期間が設定されるので、禁止期間が長期間となってしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【８６０４】

遊技機ＥＣ１またはＥＣ２において、所定条件の成立に基づいて特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有し、前記禁止期間設定手段は、前記特定演出が実行される期間に対応して禁止期間を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＣ３。

【８６０５】

遊技機ＥＣ３によれば、遊技機ＥＣ１またはＥＣ２の奏する効果に加え、定演出が実行される期間に対応して禁止期間が設定されるので、特定演出が開始されることで事前判別による演出が途切れてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【８６０６】

＜特徴ＥＤ群＞

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特典遊技は、複数の小特典遊技で構成されており、前記遊技機は、前記小特典遊技において遊技者に付与された特典に対応する示唆態様を実行可能な示唆態様実行手段と、前記示唆態様実行手段により前記示唆態様が実行される場合に、特定情報を付与することが可能な付与手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＤ１。

【８６０７】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される。当たり等の抽選結果が報知される当たり遊技が実行され、特定のタイミングに遊技者に有利な確変当たりであること等の報知が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【８６０８】

しかしながら、報知が実行されるタイミングが一定となり易く、遊技が単調となる不具合があった。

【８６０９】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、不具合を抑制した遊技機を提供することを目的とする。

【８６１０】

遊技機ＥＤ１によれば、小特典遊技において特典が付与され、示唆態様が実行されるタイミングで特定情報が報知されることが可能となるので、特定情報が報知されるタイミングを多様にすることができるという効果がある。

【８６１１】
遊技機ＥＤ１において、遊技球が入球可能な第１状態と前記第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変入球手段と、前記可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記特典を付与可能な特典付与手段と、を有し、前記小特典遊技は、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態へと可変可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＤ２。
【８６１２】
遊技機ＥＤ２によれば、遊技機ＥＤ１の奏する効果に加え、小特典遊技が実行されることで、可変入球手段に遊技球を入球させ、特典を得ることが可能となるので、遊技に新鮮味を与えることができるという効果がある。
【８６１３】
遊技機ＥＤ１またはＥＤ２において、前記複数の小特典遊技のうち、前記特定情報が付与されることが可能な前記小特典遊技を決定することが可能な決定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＤ３。
【８６１４】
遊技機ＥＤ３によれば、遊技機ＥＤ１またはＥＤ２の奏する効果に加え、特定情報が付与される小特典遊技が決定手段に決定されることで、特典遊技のうち、どの小特典遊技で特定情報が付与されるかを多様にすることができ、多様な遊技を提供できるという効果がある。
【８６１５】
＜特徴ＥＥ群＞
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記動的表示期間決定手段により決定される前記動的表示期間として異なる動的表示期間が複数設定された動的表示期間群が複数記憶された記憶手段を有し、前記動的期間群には、設定されている前記動的表示期間に対して前記動的表示期間決定手段により決定される決定確率が予め設定されており、前記複数の動的表示期間群には、特定動的表示期間が決定される確率が他の動的表示期間よりも高く設定された特定動的表示期間群が設定されており、前記動的表示期間決定手段は、所定条件が成立したことに基づいて前記特定動的表示期間群より動的表示期間を決定するものであり、前記遊技機は、前記所定条件が成立することが事前に決定されている場合に、特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＥ１。
【８６１６】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される。当たり等の抽選結果が報知される当たり遊技が実行され、特定のタイミングに遊技者に有利な確変当たりであること等の報知が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【８６１７】
しかしながら、遊技が単調となる不具合があった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となる不具合を抑制した遊技機を提供することを目的とする。
【８６１８】
遊技機ＥＥ１によれば、特定動的表示期間群より動的表示期間が決定されることが特定演出により事前に判別できるので、特定動的表示期間で動的表示がされることを期待させることができるという効果がある。
【８６１９】
遊技機ＥＥ１において、前記動的表示期間決定手段は、前記所定条件が成立した場合に

は、終了条件が成立するまで前記特定動的表示期間群より前記動的表示期間を決定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＥ２。

【８６２０】

遊技機ＥＥ１によれば、遊技機ＥＥ１の奏する効果に加え、特定動的表示期間群より動的表示期間が決定される状態が、終了条件が成立するまで継続されるので、特定動的表示期間が連続して実行され易くでき、特殊な動的表示期間により遊技に新鮮味を与えることができるという効果がある。

【８６２１】

遊技機ＥＥ１またはＥＥ２において、前記動的表示期間決定手段により前記特定動的表示期間群より動的表示期間を決定した場合に前記特定動的表示期間とは異なる動的表示期間が決定された場合に特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＥ３。

【８６２２】

遊技機ＥＥ３によれば、遊技機ＥＥ１またはＥＥ２の奏する効果に加え、決定される確率が低い動的表示期間が決定されることで特殊演出が実行されるので、連続して特殊演出が実行されることで特定動的表示期間群が継続して設定されていることを判別でき、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

【８６２３】

＜特徴ＥＦ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記動的表示期間決定手段により決定される前記動的表示期間として異なる動的表示期間が複数設定された動的表示期間群が複数記憶された記憶手段を有し、前記動的期間群には、設定されている前記動的表示期間に対して前記動的表示期間決定手段により決定される決定確率が予め設定されており、前記複数の動的表示期間群には、特定動的表示期間が決定される確率が他の動的表示期間よりも高く設定された特定動的表示期間群が設定されており、前記動的表示期間決定手段は、所定条件が成立したことに基づいて前記特定動的表示期間群より動的表示期間を決定するものであり、前記特定動的表示期間群より前記動的表示期間が決定される場合に、遊技者に特定の示唆態様が報知されるものであることを特徴とする遊技機ＥＦ１。

【８６２４】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される。当たり等の抽選結果が報知される当たり遊技が実行され、特定のタイミングに遊技者に有利な確変当たりであること等の報知が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【８６２５】

しかしながら、報知が実行されるタイミングが一定となり易く、遊技が単調となる不具合があった。

【８６２６】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となる不具合を抑制した遊技機を提供することを目的とする。

【８６２７】

遊技機ＥＦ１によれば、示唆態様が報知されることで特定動的表示期間により動的表示がされることを期待させることで遊技が単調となる不具合を抑制することができるという効果がある。

【８６２８】

＜特徴ＥＧ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、設定情報に基づいて演出を実行可能な演出実行手段と、前記識別情報が動的表示されている期間に成立可能な特定条件が成立することに基づいて情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記演出実行手段は、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＥＧ１。

【８６２９】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される。遊技者に抽選結果に関する情報等の遊技に関わる情報が遊技者に報知される構成が提案されている（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【８６３０】

しかしながら、遊技が単調となり、早期に遊技に飽きてしまう不具合があった。

【８６３１】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制した遊技機を提供することを目的とする。

【８６３２】

遊技機ＥＧ１によれば、記憶手段に記憶されている情報に基づいて演出が実行されるので、識別情報を動的表示させることで演出の実行がされることとなり、遊技を継続して実行させ易くできるという効果がある。

【８６３３】

遊技機ＥＧ１において、前記演出条件の成立に基づいて特定演出が実行することが可能な特定演出実行手段を有し、前記所定条件は、前記特定演出が実行されている期間に成立可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＧ２。

【８６３４】

遊技機ＥＧ２によれば、遊技機ＥＧ１の奏する効果に加え、特定演出が実行されている期間に所定条件が成立するように構成されていることで、特定演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【８６３５】

＜特徴ＥＨ群＞

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に対応した識別図柄を前記表示手段に表示させることが可能な識別図柄表示手段と、設定情報に対応した演出を実行可能な演出実行手段と、を有し、前記演出実行手段は、前記識別図柄が表示されることに基づいて前記演出を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＨ１。

【８６３６】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される。遊技者に抽選結果に関する情報等の遊技に関わる情報が遊技者に報知される構成が提案されている（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【８６３７】

しかしながら、遊技が単調となり、早期に遊技に飽きてしまう不具合があった。

【８６３８】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制した遊技機を提供することを目的とする。

【８６３９】

遊技機ＥＨ１によれば、遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【８６４０】

＜特徴ＥＧＥＢ１群＞（設定示唆演出が実行され易い期間と、され難い期間と、を決定）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の前記判別結果である場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記特定の判別結果となる確率が第１確率に設定された第１設定値と、前記第１確率よりも高確率に設定された第２設定値と、を少なくとも含む複数の設定値の中から１の設定値を設定可能な設定値設定手段と、その設定値設定手段により設定された設定値に関する情報を記憶可能な設定値記憶手段と、その設定値記憶手段に記憶されている情報に基づく演出を実行可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記演出実行手段により前記演出を実行することが可能な第１期間と、その第１期間よりも前記演出が実行され難くなる第２期間と、を少なくとも設定可能な期間設定手段を有することを特徴とする遊技機ＥＧＥＢ１。

【８６４１】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【８６４２】

しかしながら、当たり遊技が実行されるか否かについては遊技者に興味を持たせることができるが、遊技が実行される期間に応じて遊技内容を異ならせることができず、遊技が単調となってしまうという問題点があった。

【８６４３】

これに対して遊技機ＥＧＥＢ１によれば、期間設定手段により設定される期間に応じて演出の実行され易さを異ならせることができるので、遊技期間に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８６４４】

遊技機ＥＧＥＢ１において、前記判別手段による前記判別結果を示すための識別情報を動的表示可能な動的表示手段と、その動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている期間を用いて所定演出を実行可能な動的表示演出実行手段と、その動的表示演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有し、前記演出実行手段は、前記演出態様決定手段により前記特定の判別結果であることを示すための演出態様とは異なる演出態様が決定された場合に前記演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＥＧＥＢ２。

【８６４５】

遊技機ＥＧＥＢ２によれば、遊技機ＥＧＥＢ１の奏する効果に加え、判別手段の判別結果が前記特定の判別結果では無いことを示す演出が実行された場合に、演出実行手段により設定値に関する演出が実行されるため、遊技者の遊技意欲が低下する事態を抑制することができるという効果がある。

【８６４６】

＜特徴ＥＧＥＣ群＞（設定示唆演出が実行される頻度に応じて演出内容を決定）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の前記判別結果である場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記特定の判別結果となる確率が第１確率に設定された第１設定値と、前記第１確率よりも高確率に設定された第２設定値と、を少なくとも含む複数の設定値の中から１の設定値を設定可能な設定値設定手段と、

その設定値設定手段により設定された設定値に関する情報を記憶可能な設定値記憶手段と、その設定値記憶手段に記憶されている情報に基づく演出を実行可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記演出実行手段による前記演出の実行頻度に基づいて、前記演出の演出態様を決定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＧＥＣ１。

【８６４７】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【８６４８】

しかしながら、当たり遊技が実行されるか否かについては遊技者に興味を持たせることができるが、遊技が実行される期間に応じて遊技内容を異ならせることができず、遊技が単調となってしまうという問題点があった。

【８６４９】

これに対して遊技機ＥＧＥＣ１によれば、期間設定手段により設定される期間に応じて演出の実行され易さを異ならせることができるので、遊技期間に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８６５０】

遊技機ＥＧＥＣ１によれば、設定値に関する演出の実行頻度に基づいて、その演出の演出態様を決定することができるため、実行される演出に基づいて、遊技者に容易に設定値を予測されてしまうことを抑制することができる。一方、演出の実行頻度が少ない場合であっても、遊技者が設定値を予測することができず、遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【８６５１】

遊技機ＥＧＥＣ１において、前記演出実行手段により実行される前記演出の演出態様として、前記情報を把握可能な第１態様と、その第１態様よりも前記情報を把握困難な第２態様と、を含む複数の態様の中から所定の態様を設定可能な演出態様設定手段を有し、前記演出態様設定手段は、所定期間内における前記演出の実行回数が特定回数未満である場合に、前記特定回数以上である場合よりも前記第１態様を設定し易いものであることを特徴とする遊技機ＥＧＥＣ２。

【８６５２】

遊技機ＥＧＥＣ２によれば、遊技機ＥＧＥＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定期間における演出の実行回数が少ない場合には、設定値が分かり易い態様の演出が実行され易くなるため、演出が実行されないことを期待させるという斬新な遊技性を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８６５３】

遊技機ＥＧＥＣ１またはＥＧＥＣ２において、遊技者が操作可能な操作手段と、前記演出実行手段による前記演出の実行頻度を異ならせた状態として、前記演出が実行され難い第１状態と、その第１状態よりも前記演出が実行され易い第２状態と、を少なくとも設定可能な状態設定手段と、前記操作手段に対する操作に基づいて、前記状態設定手段により設定される前記状態として、前記第１状態、或いは前記第２状態を選択可能な選択手段と、を有することを特徴とする遊技機ＥＧＥＣ３。

【８６５４】

遊技機ＥＧＥＣ３によれば、遊技機ＥＧＥＣ１またはＥＧＥＣ２の奏する効果に加え、選択手段により第１状態、第２状態を選択することが可能となる。よって、演出の実行頻度を高くすることで設定値を予測する遊技性と、演出の内容に基づいて設定値を予測する

遊技性と、を遊技者に選択させることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８６５５】

＜特徴ＥＩ群＞

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に前記情報が記憶されたことに対応して識別図柄を表示手段の識別図柄表示領域に表示させることが可能な識別図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄表示手段は、前記記憶手段に前記情報が記憶された場合に記憶されている前記情報の数に対応した位置に前記識別図柄を表示させ、前記識別情報の動的表示が開始される場合に対応する識別図柄を前記識別図柄表示領域に表示させないようにし、表示されている前記識別図柄の表示位置を更新し表示させることが可能に構成され、所定条件の成立に基づいて、１の識別図柄に表示されていた態様をその識別図柄とは異なる前記識別図柄の態様として移動させて表示させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＩ１。

【８６５６】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される。始動口に遊技球が入球し、当たり乱数等の情報が取得されると所定数までは保留球として記憶されることが可能に構成され、記憶されている保留数を示すための保留図柄が保留球に対応して１ずつ表示され、その保留球に対応する特別図柄の変動表示が開始される場合に非表示にされ、表示されている保留図柄の順序が更新されて表示される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【８６５７】

しかしながら、保留図柄による演出が単調であり、遊技者が早期に飽きてしまうという不具合があった。

【８６５８】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【８６５９】

遊技機ＥＩ１によれば、識別図柄の態様を他の識別図柄の態様として移動し表示させることで、識別情報の動的表示が開始されていない場合にも、識別情報が動的表示されて識別図柄の表示位置が更新されたように思わせることができ、遊技性を多様にすることで遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【８６６０】

遊技機ＥＩ１において、前記識別図柄表示手段は、前記識別図柄の態様を移動させて表示させる場合には、表示されている前記識別図柄よりも先に表示されている前記識別図柄に移動させて表示させるものであることを特徴とする遊技機ＥＩ２。

【８６６１】

遊技機ＥＩ２によれば、遊技機ＥＩ１の奏する効果に加え、識別情報の動的表示が開始されていない場合にも識別情報が新たに動的表示されたように思わせることで、動的表示回数を実際よりも多く思わせることができるという効果がある。

【８６６２】

遊技機ＥＩ１またはＥＩ２において、前記識別情報が動的表示される動的表示態様として、前記識別情報が動的表示された後に仮停止表示され、再び動的表示が開始される特殊動的表示態様が設定されており、前記所定条件は、前記特殊動的表示態様において成立可

能にされているものであることを特徴とする遊技機ＥＩ３。
【８６６３】
遊技機ＥＩ３によれば、遊技機ＥＩ１またはＥＩ２の奏する効果に加え、特殊動的表示態様を実際に複数回動的表示が実行されているように遊技者に識別図柄の態様が移動することで思わせ易くできるという効果がある。
【８６６４】
＜特徴ＥＪ群＞
特定条件が成立した場合に遊技に必要な特定処理を実行可能な処理実行手段と、前記処理実行手段により前記特定処理が実行されている場合に特定の音声を出力させることが可能な音声出力手段と、を有した遊技機において、前記音声出力手段により出力される音量を設定可能な音量設定手段を有し、前記音声出力手段は、前記特定の音声を出力する場合に前記音量設定手段により設定されている音量で前記特定の音声を出力する場合と、前記音量とは異なる音量で前記特定の音声を出力する場合とを切り替えて出力させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＪ１。
【８６６５】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される。遊技機に電源が投入された場合に遊技に必要な初期処理が実行された後に、遊技が可能な状態となる遊技機が提案されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【８６６６】
しかしながら、遊技機が初期処理等の特定の処理が実行されている場合に、外部にどのような処理が実行されているか分かり難いという問題点があった。
【８６６７】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、実行されている処理が分かり易い遊技機を提供することを目的とする。
【８６６８】
遊技機ＥＪ１によれば、特定処理が実行される場合に、特定の音声が出力されることで特定処理が実行されていることを分かり易くし、設定されている音量で報知される場合と、異なる音量で報知される場合とがあるので報知に気づきやすくすることができるという効果がある。
【８６６９】
遊技機ＥＪ１において、前記特定処理は、遊技の設定が遊技機外部からの操作に基づいて実行されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＪ２。
【８６７０】
遊技機ＥＪ２によれば、遊技機ＥＪ１の奏する効果に加え、不正に設定が切り替えられることを抑制できるという効果がある。
【８６７１】
遊技機ＥＪ１またはＥＪ２において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記遊技機は、前記操作手段の操作に基づいて音量を可変して設定可能に構成され、前記特定処理が実行されている期間に前記操作手段が操作された場合には、新たに設定された音量で前記特定の音声が出力可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＪ３。
【８６７２】
遊技機ＥＪ３によれば、遊技機ＥＪ１またはＥＪ２の奏する効果に加え、特定処理が実行されている場合にも操作手段による音量設定を分かり易く実行できるという効果がある。
【８６７３】
＜特徴ＥＫ群＞（大当たり遊技の開始タイミングに応じて異なる設定示唆内容を決定）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の前記判別結果である場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、所定の演出を実行可能な演出実行

手段と、を有した遊技において、特定期間を設定可能な特定期間設定手段を有し、前記演出実行手段は、前記特典遊技が実行されるタイミングが前記特定期間である場合と、前記特定期間では無い場合とで、予め定められた特定演出の実行のし易さが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＥＫ１。

【８６７４】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【８６７５】

しかしながら、当たり遊技が実行されるか否かについては遊技者に興味を持たせることができるが、どのタイミングで当たり遊技が実行された場合であっても遊技者への有利度合いが一定であるため、当たり遊技の実行タイミングに対して遊技者に興味を持たせることができず、遊技が単調となってしまうという問題点があった。

【８６７６】

これに対して遊技機ＥＫ１によれば、特典遊技が実行されるタイミングによって、特定演出の実行し易さを異ならせることができるので、特典遊技の実行タイミングに対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８６７７】

遊技機ＥＫ１において、前記特定の判別結果となる確率が第１確率に設定された第１設定値と、前記第１確率よりも高確率に設定された第２設定値と、を少なくとも含む複数の設定値の中から１の設定値を設定可能な設定値設定手段と、その設定値設定手段により設定された設定値に関する情報を記憶可能な設定値記憶手段と、を有し、前記演出実行手段は、前記設定値記憶手段により記憶されている前記情報に基づく演出を前記特定演出として実行可能であることを特徴とする遊技機ＥＫ２。

【８６７８】

遊技機ＥＫ２によれば、遊技機ＥＫ１の奏する効果に加え、演出実行手段により設定値に関する情報に基づいた演出を特定演出として実行することができるため、特典遊技の実行タイミングに対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８６７９】

遊技機ＥＫ１またはＥＫ２において、前記演出実行手段は、前記特典遊技が実行されるタイミングが前記特定期間である場合のうち、前記特典遊技が終了したタイミングが前記特定期間内である場合のほうが、前記特定期間内では無い場合よりも、前記特定演出を実行し易いものであることを特徴とする遊技機ＥＫ３。

【８６８０】

遊技機ＥＫ３によれば、遊技機ＥＫ１またはＥＫ２の奏する効果に加え、特典遊技が実行されるタイミングだけでは無く、特典遊技が終了するタイミングにも基づいて特定演出を実行のし易さを異ならせることができる。さらに、特典遊技が実行されるタイミングも終了するタイミングも特定期間内であるほうが特定演出を実行させ易くすることができる。よって、遊技者に対して、特定期間内で特典遊技を終了させようと意欲的に遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが出来るという効果がある。

【８６８１】

＜特徴ＥＬ群＞

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、前記表

示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特典遊技中に付与された特典に対応する示唆態様を実行可能な示唆態様実行手段と、前記示唆態様実行手段により前記示唆態様が実行される場合に、特定情報を付与することが可能な付与手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＬ１。

【８６８２】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される。当たり等の抽選結果が報知される当たり遊技が実行され、特定のタイミングに遊技者に有利な確変当たりであること等の報知が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【８６８３】

しかしながら、報知が実行されるタイミングが一定となり易く、遊技が単調となる不具合があった。

【８６８４】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、不具合を抑制した遊技機を提供することを目的とする。

【８６８５】

遊技機ＥＬ１によれば、特典遊技中に付与された特典に対応した示唆態様が実行されるタイミングで特定情報が報知されることが可能となるので、特定情報が報知されるタイミングを多様にすることができるという効果がある。

【８６８６】

遊技機ＥＬ１において、前記特典遊技中に付与される前記特典の特典量を判別可能な特典量判別手段と、所定の前記特典量が付与されたタイミングを判別可能な付与タイミング判別手段と、を有し、前記付与手段は、前記特典量判別手段の判別結果と、前記付与タイミング判別手段の判別結果とに基づいて前記特定情報を付与可能であることを特徴とする遊技機ＥＬ２。

【８６８７】

遊技機ＥＬ２によれば、遊技機ＥＬ１の奏する効果に加え、特典量と付与タイミングとに基づいて、特定情報を付与されるため、遊技者に対して特典の付与度合いに興味を持たせることができるという効果がある。

【８６８８】

遊技機ＥＬ２において、遊技者に有利な有利期間を設定可能な有利期間設定手段を有し、前記有利期間設定手段は、少なくとも前記特典遊技が実行される期間を含む期間を前記有利期間として設定可能であり、前記特典量判別手段は、前記有利期間中に付与された前記特典の特典量を判別可能であることを特徴とする遊技機ＥＬ３。

【８６８９】

遊技機ＥＬ３によれば、遊技機ＥＬ２の奏する効果に加え、有利期間中に付与される特典量に基づいて特定情報を付与されるため、遊技者に対して特典遊技以外の期間に付与される特典についても興味を持たせることができるという効果がある。

【８６９０】

＜特徴ＥＭ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記動的表示期間決定手段により決定される前記動的表示期間として異なる動的表示期間が複数設定された動的表示期間群が複数記憶された記憶手段を有し、前記動的期間群には、設定されている前記動的表示期間に対して前記動的表示期間決定手段により決定される決定確率が予め設定されており、前記複数の動的表示期間群に

は、特定動的表示期間が決定される確率が他の動的表示期間よりも高く設定された特定動的表示期間群が設定されており、所定条件が成立している状態で、前記特定動的表示期間が決定される場合に、特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＭ１。

【８６９１】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される。当たり等の抽選結果が報知される当たり遊技が実行され、特定のタイミングに遊技者に有利な確変当たりであること等の報知が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【８６９２】

しかしながら、遊技が単調となる不具合があった。

【８６９３】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となる不具合を抑制した遊技機を提供することを目的とする。

【８６９４】

遊技機ＥＭ１によれば、特定動的表示期間が決定される場合に特定演出を実行することができるため、特定動的表示期間で動的表示がされることを遊技者に分かり易く報知することができるという効果がある。

【８６９５】

遊技機ＥＭ１において、前記動的表示期間決定手段は、終了条件が成立するまで前記特定動的表示期間群より前記動的表示期間を決定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＭ２。

【８６９６】

遊技機ＥＭ２によれば、遊技機ＥＭ１の奏する効果に加え、特定動的表示期間群より動的表示期間が決定される状態が、特定動的表示期間が連続して実行され易くでき、特殊な動的表示期間により遊技に新鮮味を与えることができるという効果がある。

【８６９７】

遊技機ＥＭ１またはＥＭ２において、前記動的表示期間決定手段により前記特定動的表示期間群より動的表示期間を決定した場合に前記特定動的表示期間とは異なる動的表示期間が決定された場合に特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＭ３。

【８６９８】

＜特徴ＥＮ群＞

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に前記情報が記憶されたことに対応して識別図柄を表示手段の識別図柄表示領域に表示させることが可能な識別図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄表示手段は、前記記憶手段に前記情報が記憶された場合に記憶されている前記情報の数に対応した位置に前記識別図柄を表示させ、前記識別情報の動的表示が開始される場合に対応する識別図柄を前記識別図柄表示領域に表示させないようにし、表示されている前記識別図柄の表示位置を更新し表示させることが可能に構成され、前記遊技機は、所定条件の成立に基づいて、前記識別図柄の表示態様を可変させることが可能な表示態様可変手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＮ１。

【８６９９】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球

すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される。始動口に遊技球が入球し、当たり乱数等の情報が取得されると所定数までは保留球として記憶されることが可能に構成され、記憶されている保留数を示すための保留図柄が保留球に対応して１ずつ表示され、その保留球に対応する特別図柄の変動表示が開始される場合に非表示にされ、表示されている保留図柄の順序が更新されて表示される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【８７００】

しかしながら、保留図柄による演出が単調であり、遊技者が早期に飽きてしまうという不具合があった。

【８７０１】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【８７０２】

遊技機ＥＮ１よれば、識別図柄の態様を他の識別図柄の態様として移動し表示させることで、識別情報の動的表示が開始されていない場合にも、識別情報が動的表示されて識別図柄の表示位置が更新されたように思わせることができ、遊技性を多様にすることで遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【８７０３】

遊技機ＥＮ１において、前記識別図柄表示手段は、前記識別図柄の態様を移動させて表示させる場合には、表示されている前記識別図柄よりも先に表示されている前記識別図柄に移動させて表示させるものであることを特徴とする遊技機ＥＮ２。

【８７０４】

遊技機ＥＮ２によれば、遊技機ＥＮ１の奏する効果に加え、識別情報の動的表示が開始されていない場合にも識別情報が新たに動的表示されたように思わせることで、動的表示回数を実際よりも多く思わせることができるという効果がある。

【８７０５】

遊技機ＥＮ１またはＥＮ２において、前記識別情報が動的表示される動的表示態様として、前記識別情報が動的表示された後に仮停止表示され、再び動的表示が開始される特殊動的表示態様が設定されており、前記所定条件は、前記特殊動的表示態様において成立可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＥＮ３。

【８７０６】

遊技機ＥＮ３によれば、遊技機ＥＮ１またはＥＮ２の奏する効果に加え、特殊動的表示態様を実際に複数回動的表示が実行されているように遊技者に識別図柄の態様が移動することで思わせ易くできるという効果がある。

【８７０７】

＜特徴ＥＯ群＞（大当たり遊技の開始タイミングに応じて異なる設定示唆内容を決定）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の前記判別結果である場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を有した遊技において、特定期間を設定可能な特定期間設定手段を有し、前記演出実行手段は、前記特典遊技が実行されるタイミングが前記特定期間である場合と、前記特定期間では無い場合とで、予め定められた特定演出の実行のし易さが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機ＥＯ１。

【８７０８】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【８７０９】

しかしながら、当たり遊技が実行されるか否かについては遊技者に興味を持たせることができるが、どのタイミングで当たり遊技が実行された場合であっても遊技者への有利度合いが一定であるため、当たり遊技の実行タイミングに対して遊技者に興味を持たせることができず、遊技が単調となってしまうという問題点があった。

【８７１０】

これに対して遊技機ＥＫ１によれば、特典遊技が実行されるタイミングによって、特定演出の実行し易さを異ならせることができるので、特典遊技の実行タイミングに対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８７１１】

遊技機ＥＯ１において、前記特定の判別結果となる確率が第１確率に設定された第１設定値と、前記第１確率よりも高確率に設定された第２設定値と、を少なくとも含む複数の設定値の中から１の設定値を設定可能な設定値設定手段と、その設定値設定手段により設定された設定値に関する情報を記憶可能な設定値記憶手段と、を有し、前記演出実行手段は、前記設定値記憶手段により記憶されている前記情報に基づく演出を前記特定演出として実行可能であることを特徴とする遊技機ＥＯ２。

【８７１２】

遊技機ＥＯ２によれば、遊技機ＥＯ１の奏する効果に加え、演出実行手段により設定値に関する情報に基づいた演出を特定演出として実行することができるため、特典遊技の実行タイミングに対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８７１３】

遊技機ＥＯ１またはＥＯ２において、前記演出実行手段は、前記特典遊技が実行されるタイミングが前記特定期間である場合のうち、前記特典遊技が終了したタイミングが前記特定期間内である場合のほうが、前記特定期間内では無い場合よりも、前記特定演出を実行し易いものであることを特徴とする遊技機ＥＯ３。

【８７１４】

遊技機ＥＯ３によれば、遊技機ＥＯ１またはＥＯ２の奏する効果に加え、特典遊技が実行されるタイミングだけでは無く、特典遊技が終了するタイミングにも基づいて特定演出を実行のし易さを異ならせることができる。さらに、特典遊技が実行されるタイミングも終了するタイミングも特定期間内であるほうが特定演出を実行させ易くすることができる。よって、遊技者に対して、特定期間内で特典遊技を終了させようと意欲的に遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが出来るという効果がある。

【８７１５】

＜特徴Ａ群＞（上限出玉後に、ベース維持モード移行）

付与条件の成立に基づいて遊技者に遊技媒体を付与することが可能な付与手段と、前記遊技媒体を使用することにより成立する判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に、前記付与条件が成立し易い特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、通常遊技状態において切替条件が成立した場合に、所定期間で遊技者が遊技において消費することが可能な前記遊技媒体よりも多くの遊技媒体が付与手段により付与されることが可能となる第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも所定期間に前記付与手段により付与される前記遊技媒体の数が制限されることが可能な第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定され、終了条件が成立した後に前記第２遊技状態を特定条件が成立するまで設定することが可能に構成され、前記特定条件は、前記第２遊技状態が設定されている期間が所定期間以上となった後に成立するようにされており、前記第２遊技状態は、前記通常遊技状態よりも前記遊技媒体が付与され易く設定されているものであることを特

徴とする遊技機Ａ１。
【８７１６】
従来より、遊技盤面上に設けられた始動口へ遊技球が入球すると抽選が実行され、抽選結果が当たりとなると、特典遊技が実行され、抽選結果が当たりとなる確率が高くなる高確率状態へと遊技状態が移行するパチンコ機等の遊技機が知られている。このような遊技機の中には、抽選結果が当たりとなる確率が高くなる高確率状態へと遊技状態が移行すると、抽選結果が当たりとなり、次の特典遊技が実行されるまで、高確率状態が継続して設定されるものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。
【８７１７】
この種の遊技機において、抽選結果が当たりとなる確率が高くなる高確率状態へと遊技状態が移行してから、抽選結果が当たりとなり、再度高確率状態が設定されることが連続することにより、短期間の間に特典遊技が複数回実行されることで、遊技媒体が過剰に付与され、遊技の射幸性が高くなり過ぎてしまう虞れがあった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の射幸性を抑制することができる遊技機を提供することを目的としている。
【８７１８】
遊技機Ａ１によれば、遊技者が保有する遊技媒体が増大する第１遊技状態が実行された後に、通常遊技状態よりは遊技媒体が付与されながらも、遊技媒体の付与が制限される第２遊技状態が所定期間以上の期間で設定されるので、遊技者に付与される単位時間あたりの遊技媒体の数を抑制することができ、継続して長期間の間、遊技媒体が過剰に付与されることを抑制でき、遊技の射幸性を抑制できるという効果がある。
【８７１９】
遊技機Ａ１において、前記第２遊技状態では、前記特典遊技よりも前記付与条件が成立し難い小特典遊技が前記第１遊技状態よりも実行され易く設定されており、前記特定条件は、前記小特典遊技が所定回数実行された場合に成立することが可能に設定されているものであることを特徴とする遊技機Ａ２。
【８７２０】
遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、小特典遊技が所定回数実行されるまで第２遊技状態が継続されることが可能であるので、消費する遊技媒体を小特典遊技によって補いながら長時間、第２遊技状態で遊技を行うことができるという効果がある。
【８７２１】
遊技機Ａ１またはＡ２において、前記終了条件は、前記特典遊技が所定回数実行されたことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ａ３。
【８７２２】
遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１またはＡ２の奏する効果に加え、特典遊技が所定回数実行されるまで第１遊技状態が継続して設定されるので、第１遊技状態で付与される遊技媒体を安定させることができるという効果がある。
【８７２３】
遊技機Ａ１からＡ３のいずれかにおいて、前記特典遊技実行手段により実行される特典遊技種別を決定することが可能な特典遊技種別決定手段を有し、前記第１遊技状態では、設定数以上の遊技媒体が遊技者に付与されることが可能となる前記特典遊技の実行が可能となる設定がされ、前記第２遊技状態では、前記設定数以上の遊技媒体が付与される特典遊技の実行が規制される設定がされるものであることを特徴とする遊技機Ａ４。
【８７２４】
遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３のいずれかの奏する効果に加え、第２遊技状態では、設定数以上の特典遊技の実行が規制されるので、第２遊技状態に付与される遊技媒体の数が過剰となる不具合を抑制できるという効果がある。
【８７２５】
遊技機Ａ４において、前記第２遊技状態が設定されている場合に実行される特典遊技種別では、前記第２遊技状態が設定される前の前記第１遊技状態で付与された遊技媒体と前

記第１遊技状態で消費した遊技媒体との差分を所定範囲内で維持することが可能な特典遊技が実行されるものであることを特徴とする遊技機Ａ５。

【８７２６】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ４の奏する効果に加え、第２遊技状態では、第１遊技状態で増大した遊技媒体を所定範囲内で維持することが可能であるので、遊技者の遊技に対する意欲が減退することを抑制しながら、第２遊技状態を遊技させることができるという効果がある。

【８７２７】

遊技機Ａ１からＡ５のいずれかにおいて、前記遊技媒体として遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第１入球手段に遊技球が入球し易くなる第１状態と、その第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態に可変可能な可変手段と、を有し、前記判別手段は、前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記判別として第１判別を実行可能であり、前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記判別として第２判別を実行可能に構成され、前記第１判別による第１判別結果を示すための第１識別情報が表示手段に動的表示され、前記第２判別による第２判別結果を示すための第２識別情報が表示手段に動的表示されるものであり、前記第１遊技状態が設定されている場合には、前記第２識別情報よりも前記第１識別情報の動的表示として短い動的表示期間が決定され易くされることで前記第１判別に基づく判別が実行され易く、前記第２遊技状態が設定されている場合には、前記第１識別情報よりも前記第２識別情報の動的表示として短い動的表示期間が決定され易くされることで前記第２判別に基づく判別が実行され易くされるものであることを特徴とする遊技機Ａ６。

【８７２８】

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ１からＡ５のいずれかの奏する効果に加え、動的表示期間が遊技状態によって切り替えて選択されることで、第１判別と第２判別とを遊技状態によって切り替えやすくでき、実行される特典遊技を制御し易いという効果がある。

【８７２９】

＜特徴Ｂ群＞（出玉速度可変）

付与条件の成立に基づいて遊技者に遊技媒体を付与することが可能な付与手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記付与条件が成立し易い第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定され、終了条件が成立した場合に前記第２遊技状態を設定することが可能であり、前記第１遊技状態は、遊技者が単位時間あたりに消費可能な遊技媒体よりも多くの遊技媒体が付与されることが許容される期間として設定されており、前記第２遊技状態は、遊技者が単位時間あたりに消費可能な遊技媒体よりも多くの遊技媒体が付与されることを抑制可能であり、前記第１遊技状態で付与されることにより増加した前記遊技媒体の数が減少することを抑制することが可能な期間として設定されているものであることを特徴する遊技機Ｂ１。

【８７３０】

従来より、遊技盤面上に設けられた始動口へ遊技球が入球すると抽選が実行され、抽選結果が当たりとなると、特典遊技が実行され、抽選結果が当たりとなる確率が高くなる高確率状態へと遊技状態が移行するパチンコ機等の遊技機が知られている。このような遊技機の中には、抽選結果が当たりとなる確率が高くなる高確率状態へと遊技状態が移行すると、抽選結果が当たりとなり、次の特典遊技が実行されるまで、高確率状態が継続して設定されるものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。

【８７３１】

この種の遊技機において、抽選結果が当たりとなる確率が高くなる高確率状態へと遊技状態が移行してから、抽選結果が当たりとなり、再度高確率状態が設定されることが連続することにより、短期間の間に特典遊技が複数回実行されることで、遊技媒体が過剰に付与され、遊技の射幸性が高くなり過ぎてしまう虞れがあった。

【８７３２】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の射幸性を抑制することができる遊技機を提供することを目的としている。

【８７３３】

遊技機Ｂ１によれば、遊技者が保有する遊技媒体が増大する第１遊技状態が終了した後にも、遊技媒体がさらに増大することを抑制しつつ、遊技媒体の減少も抑制されることが可能な第２遊技状態が設定されるので、遊技の射幸性を抑制することができるという効果がある。

【８７３４】

遊技機Ｂ１において、前記遊技媒体を使用することにより成立する判別条件の成立に基づいて所定の確率で判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により前記識別情報を動的表示させるための動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に、前記付与条件が成立し易い特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記第１遊技状態よりも前記第２遊技状態において長い動的表示期間を決定し易いものであることを特徴とする遊技機Ｂ２。

【８７３５】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、第２遊技状態の方が長い動的表示期間が決定され易いので、第２遊技状態の期間をより長くすることができるという効果がある。

【８７３６】

遊技機Ｂ１またはＢ２において、前記動的表示期間決定手段は、前記第２遊技状態が決定されている場合に、所定回数、前記識別情報が動的表示されるまでの期間、前記特定の判別結果に対応した前記識別情報の動的表示期間を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ３。

【８７３７】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ１またはＢ２の奏する効果に加え、第２遊技状態が設定された後に、短期間で特定の判別結果と判別された場合にも特殊動的表示期間が決定されるので、第２遊技状態が設定されている最小期間を安定した期間とすることができるという効果がある。

【８７３８】

遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかにおいて、前記動的表示期間決定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で前記特定の判別結果と判別された前記識別情報の動的表示期間を決定する場合に、前記第２遊技状態が設定されてからの経過期間に対応した期間を設定することが可能にされていることを特徴とする遊技機Ｂ４。

【８７３９】

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかの奏する効果に加え、第２遊技状態が設定される期間を一定期間とし易くできるので、遊技媒体の付与率を均一化することを可能にできるという効果がある。

【８７４０】

＜特徴Ｃ群＞（有利状態期間の均一化）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に、遊技者に有利となる特殊期間を設定することが可能な特殊期間設定手段と、前記特殊期間が設定されている場合に、所定回数の前記特典遊技が実行された場合に、前記特殊期間が設定されることを規制する規制手段と、前記特殊期間において所定回数の特典遊技が実行されるまでの期間を一定期間にし易くする補助手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【８７４１】
従来より、遊技盤面上に設けられた始動口へ遊技球が入球すると抽選が実行され、抽選結果が当たりとなると、特典遊技が実行され、通常遊技状態とは異なる遊技者に有利となる遊技状態へと移行するパチンコ機等の遊技機が知られている。かかる遊技状態では、抽選結果が当たりとなる確率が高確率となる遊技状態や、普通図柄の抽選結果が当たりとなる確率が高くなり、始動口へ遊技球が入球しやすくなる遊技状態が設定され、遊技の興趣向上が図られている。
【８７４２】
このような遊技機において、例えば、抽選結果が当たりとなり、遊技状態が高確率状態へと移行した場合に、抽選が所定回数実行されると、遊技状態が通常状態へ移行するものがある。また、遊技状態が高確率状態である場合に、抽選結果が当たりとなると、所定の確率で、遊技状態が通常状態へと再度移行するものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。
【８７４３】
この種の遊技機において、遊技状態が高確率状態へと移行してからすぐに、通常状態に移行する当たりに当選してしまった場合や、変動時間が短い抽選が所定回数実行され、遊技状態が通常状態に移行してしまった場合に、遊技者にとって有利となる期間がすぐに終了してしまい、遊技者に公平性に欠けているのではないかという印象を抱かせてしまう虞れがあった。本発明は、上記例示した問題点などを解決するためになされたものであり、公平性を高めた遊技機を提供することを目的としている。
【８７４４】
遊技機Ｃ１によれば、特殊期間を一定期間にし易くすることで、遊技者に有利となる期間を平等にすることができ、公平性を高めた遊技を提供することができるという効果がある。
【８７４５】
遊技機Ｃ１またはＣ２において、前記規制手段により特殊期間の設定が規制された場合に、前記特殊期間で付与された特典の減少を抑制することが可能な特定期間を所定期間以上設定することが可能な特定期間設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｃ３。
【８７４６】
遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１またはＣ２の奏する効果に加え、特定期間が設定されることで、特殊期間で付与された特典を維持する期間を長くすることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【８７４７】
＜特徴Ｄ群＞（リミット回数制御）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特典遊技が実行された後に、第１設定とその第１設定とは異なる第２設定とが少なくとも設定することが可能な設定手段と、第１回数の前記特典遊技が実行された場合に前記第１設定を解除することが可能な第１解除手段と、前記第１回数とは異なる第２回数の前記特典遊技が実行された場合に前記第２設定を解除することが可能な第２解除手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｄ１。
【８７４８】
従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が連続して設定される回数に制限を設けることで、遊技の射幸性の抑制を図るものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。
【８７４９】

この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が連続して設定される回数の設定内容が、常に同一の回数が設定される場合には、遊技者により次に設定される遊技状態が予測されてしまい、遊技の興趣を損ねてしまう虞れがあった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【８７５０】

遊技機Ｄ１によれば、第１回数と第２回数とが異なるので、第１設定が解除されるタイミングと第２設定が解除されるタイミングとを可変させることができ、多様な状態で遊技を実行させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【８７５１】

遊技機Ｄ１において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第２入球手段に遊技球が入球することが容易となる第１状態と、その第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変手段と、を有し、前記判別手段は、前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第１判別を実行可能であり、前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第２判別を実行することが可能であり、前記第２設定が実行されることに基づいて、前記可変手段が前記第１状態へと可変され易くされるものであることを特徴とする遊技機Ｄ２。

【８７５２】

遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、第２設定がされることで第２入球手段へ遊技球を入球させ易くできるので、遊技を多様にして遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【８７５３】

遊技機Ｄ１またはＤ２において、前記第１設定がされることで特定の判別結果と判別される確率が高く設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｄ３。

【８７５４】

遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ１またはＤ２の奏する効果に加え、第１設定がされることで特定の判別結果と判別され易くされるので、特典遊技への期待度を高めることができるという効果がある。

【８７５５】

＜特徴Ｅ群＞（低確サポ無しは左打ち、高確サポ有りは右打ちが有利）

遊技領域に向けて遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により発射される遊技球の発射強度を遊技者の操作に応じて調整可能な調整手段と、前記発射手段によって第１の発射強度で発射された遊技球が流下可能な第１領域と、前記発射手段によって前記第１の発射強度とは異なる第２の発射強度で発射された遊技球が流下可能な第２領域と、を有し、前記第１領域を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第２領域を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第１入球手段、或いは前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別条件が成立した場合に判別を実行可能な判別手段と、前記第２入球手段への遊技球の入球を許容する第１状態と、その第１状態よりも前記第２入球手段への遊技球の入球を規制する第２状態とに可変可能な可変手段と、可変条件の成立に基づいて前記可変手段を所定の可変パターンで可変制御可能な可変制御手段と、その可変制御手段によって前記可変手段が前記第１状態へと可変され易い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記第１状態へと可変され難い第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記第１遊技状態が設定されている間は、前記第２の発射強度で遊技球を発射したほうが、前記第１の発射強度で遊技球を発射するよりも判別手段による前記判別を実行させ易くするものであり、前記第２遊技状態が設定されている状態において、前記第２の発射強度で遊技球を発射したほうが、前記第１の発射強度で遊技球を発射するよりも判別手段による前記判別を実行させ易くする第１期間と、前記第１の発射強度で遊技球を発射したほうが、前記第２の発射強度で遊技球を発射するよりも判別手段による前記判別を実行させ易くする第２期間と、を設定可能な期間設定手段を有することを特徴とする遊技機Ｅ１。

【８７５６】
従来より、遊技者が、発射装置の発射強度を調整して操作することで、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球を入球させることを狙う遊技性を備えたパチンコ機等の遊技機が知られている。このような遊技機において、設定されている遊技状態に基づいて、発射強度を調整して、遊技球を入球させる始動口を切り替えることで、抽選の実行されやすい遊技方法を選択するものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。
【８７５７】
この種の遊技機において、抽選が実行され易い始動口は、遊技状態に基づいて決定されるため、遊技状態が移行しないと、発射装置の発射強度の調整が常に一定となってしまい、遊技が単調となり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞れがあった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することが出来る遊技機を提供することを目的とする。
【８７５８】
遊技機Ｅ１によれば、第１遊技状態では、第２の発射強度で発射することで判別がされ易くされる一方で、第２遊技状態では、判別のされ易い遊技方法が期間によって切り替えられることが可能に構成されているので、遊技者の操作によって有利度合いを可変させることが可能な割合が高い場合と低い場合とを切り替えることができ、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【８７５９】
遊技機Ｅ１において、前記判別手段により特定の判別結果と判別されたことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行に基づいて情報を更新することが可能な更新手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、特定の特典遊技が実行された場合に前記第１遊技状態を設定可能であり、特定の前記情報であることに基づいて前記第２遊技状態を強制的に設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｅ２。
【８７６０】
遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、特典遊技が実行されることで更新される情報によって、強制的に第２遊技状態が設定されるので特定の特典遊技が連続して実行された場合にも第２遊技状態へと移行させることが可能となり射幸性が高くなりすぎる不具合を抑制できるという効果がある。
【８７６１】
遊技機Ｅ１または遊技機Ｅ２において、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、を有し、動的表示期間決定手段は、前記第２遊技状態が設定されている場合に、前記第１期間では、前記第１入球手段に入球したことに対応した前記識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間の決定確率を高くし、前記第２期間では、前記第２入球手段に入球したことに対応した前記識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間の決定確率を高くされるものであることを特徴とする遊技機Ｅ３。
【８７６２】
遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ１またはＥ２の奏する効果に加え、動的表示期間を可変させることで判別され易い入球手段を可変させることができるので、容易に判別の実行されやすさを可変させることができるという効果がある。
【８７６３】
＜特徴Ｆ群＞（Ｖ確機で、特図低確で有利振分、特図高確で不利振分）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、遊技状態として、前記特定の判別結果となる確率として第１確率が設定される第１遊技状態と、前記特定の判別結果となる確率として前記第１確率よりも高い第２確率が設定される第２遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手

段は、前記特典遊技が実行されている間に特定領域へと遊技球が入球した場合に、前記特典遊技の終了後に前記第２遊技状態を設定し、前記特定領域へと遊技球が入球しなかった場合に、前記特典遊技の終了後に特定の前記第１遊技状態を設定するものであり、前記遊技機は、前記第１遊技状態において前記特定の判別結果となる場合に、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果となる場合よりも、前記特典遊技終了後に有利度合いの高い特典を付与し易いものであることを特徴とする遊技機Ｆ１。

【８７６４】

従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態に移行した場合に、次の当たりに当選するまで、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。

【８７６５】

この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されると、次の当たりを待つだけの単調な遊技となってしまい、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞れがあった。

【８７６６】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することが出来る遊技機を提供することを目的とする。

【８７６７】

遊技機Ｆ１によれば、特定領域に遊技球を通過させるか否かを遊技者に判断させた遊技を行わせることができ、遊技が単調となることを抑制でき、遊技者が遊技に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【８７６８】

遊技機Ｆ１において、遊技球が入球することに基づいて前記判別手段による判別として第１判別が実行されることが可能な第１入球手段と、遊技球が入球することに基づいて前記判別手段による判別として第２判別が実行されることが可能な第２入球手段と、前記第１入球手段に遊技球が入球し易い第１状態と、その第１状態よりも入球が困難となる第２状態とに可変されることが可能な可変手段と、前記第１判別による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、前記第２判別による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示期間をそれぞれ決定することが可能な動的表示期間決定手段と、を有し、前記第１入球手段は、前記可変手段が付随された可変第１入球手段と、前記可変手段が付随されない通常第１入球手段と、がそれぞれ配置されており、前記可変第１入球手段に遊技球が入球し易い第１流路に遊技球を流下させて遊技を行うことが許容される許容状態と、前記第１流路に遊技球を流下させて遊技を行うことが規制される規制状態と、が設定される状態設定手段と、前記特定の第１遊技状態では、前記許容状態が前記状態設定手段により設定され、前記特定の第１遊技状態以外の第１遊技状態では、前記規制状態が前記状態設定手段により設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｆ２。

【８７６９】

遊技機Ｆ２によれば、特定の領域に通過させずに第１遊技状態が設定される場合には、第１入球手段へ入球させた遊技がし易くなるので、より有利に遊技を行わせることができるという効果がある。

【８７７０】

遊技機Ｆ１またはＦ２において、前記第２遊技状態では、前記遊技者が保有する特典が増加する有利第２遊技状態と、前記特典が増加することが抑制される不利第２遊技状態とのどちらか一方が設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｆ３。

【８７７１】

遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ１またはＦ２の奏する効果に加え、遊技者が設定されて

いる第２遊技状態の種別を判断して、特定領域へ通過させるか決定することができ、より遊技を多様にすることができるという効果がある。

【８７７２】

＜特徴Ｇ群＞（維持モード良化制御）

付与条件の成立に基づいて遊技者に遊技媒体を付与することが可能な付与手段と、前記遊技媒体を使用することにより成立する判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に、前記付与条件が成立し易い特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、通常遊技状態において切替条件が成立した場合に、所定期間で遊技者が遊技において消費することが可能な前記遊技媒体よりも多くの遊技媒体が付与手段により付与されることが可能となる第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも所定期間に前記付与手段により付与される前記遊技媒体の数が制限されることが可能であり、前記通常遊技状態よりも遊技媒体が付与され易い第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定され、終了条件が成立した後に前記第２遊技状態を特定条件が成立するまで設定することが可能に構成され、前記特定条件は、前記第２遊技状態が設定されている期間が所定期間以上となった後に成立するようにされており、前記遊技機は、前記第２遊技状態において前記特典遊技が実行された後に前記識別情報の動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易くすることが可能な動的表示期間決定手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｇ１。

【８７７３】

従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態に移行した場合に、次の当たりに当選するまで、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。

【８７７４】

この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されると、次の当たりを待つだけの単調な遊技となってしまい、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞れがあった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することが出来る遊技機を提供することを目的とする。

【８７７５】

遊技機Ｇ１によれば、遊技媒体の付与が制限される第２遊技状態が設定された場合にも、特典遊技が複数回実行された後に、識別情報の動的表示期間が短くされることで、特典遊技の実行間隔を短くすることができ、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することが出来るという効果がある。

【８７７６】

遊技機Ｇ１において、前記第２遊技状態が設定された場合に、前記識別情報が動的表示された回数を前記特典遊技が実行された後も継続してカウントすることが可能なカウント手段を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記カウント手段によるカウント値に基づいて動的表示期間を決定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｇ２。

【８７７７】

遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、第２遊技状態で識別情報が動的表示された回数により動的表示期間が決定されるので、第２遊技状態で一定した規則で動的表示期間を可変させることができ、安定した遊技を行うことができるという効果がある。

【８７７８】

遊技機Ｇ１またはＧ２において、前記判別手段は、前記特定の判別結果よりも判別され

易い特殊判別結果を判別可能に構成され、前記遊技機は、前記特殊判別結果が判別された場合に、遊技媒体を得ることが可能な特殊遊技を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｇ３。

【８７７９】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ１またはＧ２の奏する効果に加え、特定の判別結果と判別されない場合にも特殊判別結果と判別されることで特殊遊技が実行されることで、遊技媒体を得ることができ、遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

【８７８０】

＜特徴Ｈ群＞（異なる遊技状態へと移行させる複数の条件が同時に成立した場合に有利状態を設定）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特典遊技が実行された場合に、第１情報と前記第２情報との少なくとも一方を更新することが可能な更新手段と、前記更新手段により前記第１情報または前記第２情報が更新され、更新後の前記第１情報と前記第２情報とが特定状態である場合に、遊技者に有利な特典を設定可能な特典設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｈ１。

【８７８１】

従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が連続して設定される回数に制限を設けることで、遊技の射幸性の抑制を図るものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。

【８７８２】

この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が連続して設定される回数の設定内容が、常に同一の回数が設定される場合には、遊技者により次に設定される遊技状態が予測されてしまい、遊技の興趣を損ねてしまう虞れがあった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【８７８３】

遊技機Ｈ１によれば、第１情報と第２情報とが特定状態となった場合に特典が付与されるため、遊技者に対して特典遊技が実行されたことにより第１情報と第２情報とがどのように更新されたかに興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８７８４】

遊技機Ｈ１において、遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に不利となる第２遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記更新手段により前記第１情報が特定情報まで更新された場合に、前記第２遊技状態を設定可能であり、前記特定状態は、少なくとも前記第１情報が前記特定情報まで更新された状態であることを特徴とする遊技機Ｈ２。

【８７８５】

遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に不利となる第２遊技状態が設定される条件が成立した場合に、特典を設定させることができるため、第２遊技状態が設定される条件が成立した遊技者に対して、最後まで期待感を持たせながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【８７８６】

遊技機Ｈ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態とは異なるものであって、前記第１遊技状態よりも遊技者に不利となる第３遊技状態を設定可能であり、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記更新手段により前記第２情報が第２特定情報まで更新された場合に、前記第３遊技状態を設定可能であり、前

記特定状態は、少なくとも前記第２情報が前記第２特定情報まで更新された状態であることを特徴とする遊技機Ｈ３。

【８７８７】

遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に不利となる第３遊技状態が設定される条件が成立した場合に、特典を設定させることができるため、第３遊技状態が設定される条件が成立した遊技者に対して、最後まで期待感を持たせながら遊技を行わせることができるという効果がある。また、特定状態を形成する複数の情報の個々が特定情報まで更新された場合に、遊技者に不利な遊技状態が設定されるように構成しているため、遊技者に対して、特典が設定されることを期待しながら遊技者に不利となる遊技を実行させるという意外性のある遊技を行わせることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【８７８８】

遊技機Ｈ２またはＨ３において、前記更新手段は、前記第１情報を初期段階から特定段階更新することにより、前記特定情報へと更新可能であり、前記特定段階の段階数として、異なる複数の値の中から１の値を設定可能な段階数設定手段を有することを特徴とする遊技機Ｈ４。

【８７８９】

遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ２または遊技機Ｈ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１情報が特定情報へと更新されるために必要となる情報更新の段階数として異なる値を設定することができるため、第１情報と第２情報とが特定状態となるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。よって、遊技者に特典が付与されるか否かを事前に把握させ難くすることができるため、特典が付与させることを期待させながら遊技を行わせ易くすることができるという効果がある。

【８７９０】

＜特徴Ｉ群＞（高確サポ無し状態において確変リミットまでの残回数に応じた演出）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、遊技状態として、前記特定の判別結果となる確率として第１確率が設定されている第１遊技状態と、前記特定の判別結果となる確率として前記第１確率よりも低い第２確率が設定されている第２遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、特定期間中において前記第１遊技状態が設定される上限回数を決定可能な上限決定手段と、その上限回数決定手段により決定された前記上限回数に到達した場合に、前記第２遊技状態を強制的に設定可能な強制設定手段と、前記上限回数に到達するまでの残回数を判別可能な残回数判別手段と、その残回数判別手段の判別結果に基づいた演出を実行可能な演出実行手段と、を有することを特徴とする遊技機Ｉ１。

【８７９１】

従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態に移行した場合に、次の当たりに当選するまで、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。

【８７９２】

この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されると、次の当たりを待つだけの単調な遊技となってしまい、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞れがあった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することが出来る遊技機を提供することを目的とする。

【８７９３】

遊技機Ｉ１によれば、演出実行手段により実行される演出の内容を把握することで、上限回数に到達するまでの残回数を遊技者に把握させ易くすることが可能となる。よって、

上限回数に到達するまでに実行され得る後の遊技内容を予測しながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【８７９４】

遊技機Ｉ１において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態において、前記第１確率が設定され、且つ前記第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第３遊技状態を設定可能であり、前記特定期間中において前記第３遊技状態が設定される第２上限回数を決定可能な第２上限決定手段と、残回数判別手段により判別された前記残回数と、前記第２上限回数との判別結果に基づいて前記演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有することを特徴とする遊技機Ｉ２。

【８７９５】

遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２上限回数分第３遊技状態を設定可能な状態であるか否かの判別結果に基づいて演出態様を決定することができるため、実行される演出の演出態様に対して遊技者に強い興味を持たせることができる。よって、演出効果を高めることができるという効果がある。

【８７９６】

遊技機Ｉ２において、前記演出態様決定手段は、前記残回数と、前記第２上限回数とが同一であると判別した場合に、特定演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機Ｉ３。

【８７９７】

遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出態様の演出が実行された場合には、それ以上、第１遊技状態が設定された場合には、第３遊技状態を第２上限回数設定することができない状態となることを遊技者に報知することができるため、第３遊技状態が設定されることを期待させながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【８７９８】

＜特徴Ｊ群＞（確変リミット残回数と、時短リミット残回数とに基づいて確変中の演出態様を決定）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、演出を実行することが可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記特典遊技の実行に基づいて第１情報と、その第１情報とは異なる第２情報とをそれぞれ更新することが可能な更新手段と、その更新手段による更新の結果に基づいて、複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記第１情報と前記第２情報との少なくとも一方に基づいて前記演出実行手段により実行される演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｊ１。

【８７９９】

従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態に移行した場合に、次の当たりに当選するまで、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。

【８８００】

この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されると、次の当たりを待つだけの単調な遊技となってしまい、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞れがあった。

【８８０１】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することが出来る遊技機を提供することを目的とする。

【８８０２】

遊技機Ｊ１によれば、演出実行手段により実行される演出の演出態様に基づいて更新手段による更新状況を遊技者に予測させることが可能となる。よって、次に設定され得る遊技状態を遊技者に予測させながら遊技を行わせることができるため、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【８８０３】

遊技機Ｊ１において、前記遊技状態設定手段は、前記更新手段により前記第１情報が第１特定情報へと更新されたことに基づいて第１遊技状態を設定し、前記更新手段により前記第２情報が第２特定情報へと更新されたことに基づいて前記第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機Ｊ２。

【８８０４】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、更新手段による更新内容によって、遊技状態設定手段により設定される遊技状態の有利度合いを異ならせることが可能となるため、遊技者に対して更新手段により更新された第１情報、第２情報の更新内容に興味を持たせることができる。よって、実行される演出の演出態様により興味を持たせることができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【８８０５】

遊技機Ｊ２において、前記更新手段は、前記第１情報を初期段階から特定段階更新することにより、前記第１特定情報へと更新可能であり、前記特定段階の段階数として、異なる複数の値の中から１の値を設定可能な段階数設定手段を有することを特徴とする遊技機Ｊ３。

【８８０６】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１情報が特定情報へと更新されるために必要となる情報更新の段階数として異なる値を設定することができるため、第１情報が第１特定情報へと更新されるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。よって、遊技者に特典が付与されるか否かを事前に把握させ難くすることができるため、特典が付与させることを期待させながら遊技を行わせ易くすることができるという効果がある。

【８８０７】

＜特徴Ｋ群＞（リミット回数更新報知制御）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技とを少なくとも含む複数の特典遊技種別の内からいずれかの特典遊技種別を決定する特典遊技種別決定手段と、遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に不利となる第２遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第１遊技状態中に実行された前記判別結果を示すための演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記第１特典遊技の実行に基づいて情報を更新することが可能な更新手段と、を有し、前記特典遊技の実行後の遊技状態として特定の情報が記憶されている場合に、前記第２遊技状態を強制的に設定することが可能な設定手段と、前記演出態様決定手段は、前記情報に基づいて前記演出態様を決定することが可能であることを特徴とする遊技機Ｋ１。

【８８０８】

従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態に移行した場合に、次の当たりに当選するまで、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるものがある（先行技術文献：特開２０１０－０７５７４１号公報）。

【８８０９】

この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されると、次の当たりを待つだけの単調な遊技となってしまい、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞れがあった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することが出来る遊技機を提供することを目的とする。

【８８１０】

遊技機Ｋ１によれば、第１遊技状態が設定されている場合に、第１特典遊技の実行に基づき更新される情報に基づいて演出態様が決定され、特定の情報に更新された場合には強制的に第２遊技状態が設定されるため、遊技者に対して実行される演出態様から第２遊技状態が設定されるか否かを予測させることが可能となり、特定の情報に更新され得る状態で特定の判別結果となった場合に第１特典遊技が決定されるか否かに強い興味を持たせることにより遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【８８１１】

遊技機Ｋ１において、前記遊技状態設定手段により前記第１特典遊技終了後に前記第１遊技状態が設定された設定回数を計測する計測手段を有し、前記情報は、前記計測手段により計測された設定回数を示すものであり、前記更新手段は、前記第１特典遊技の実行に基づいて更新された前記情報を前記第２特典遊技の実行に基づいて初期化することが可能であることを特徴とする遊技機Ｋ２。

【８８１２】

遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、第２特典遊技が実行されることで情報が初期化されるので、第２特典遊技が実行されることで特定の情報に更新されるまでの期間を長くし、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【８８１３】

遊技機Ｋ１またはＫ２において、前記更新手段は、前記第２特典遊技の実行に基づいて前記情報とは異なる第２情報を更新することが可能であり、前記設定手段は、前記特典遊技の実行後の遊技状態として特定の第２情報が記憶されている場合に、前記第２遊技状態を強制的に設定することが可能であり、前記演出態様決定手段は、前記第２情報に基づいて前記演出態様を決定することが可能であることを特徴とする遊技機Ｋ３。

【８８１４】

遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ１またはＫ２の奏する効果に加え、第２遊技状態に切り替えられるまでの期間を演出態様により予測させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【８８１５】

遊技機Ｋ１からＫ３のいずれかにおいて、前記演出態様決定手段は、所定の前記情報と所定の前記第２情報とが記憶されていることに基づいて前記演出態様として予め定められた特殊演出態様を決定することが可能であることを特徴とする遊技機Ｋ４。

【８８１６】

遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ１からＫ３の奏する効果に加え、特殊演出が実行されることで、記憶されている情報の状態を判別でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【８８１７】

＜特徴Ｌ群＞（Ｖ確機で、特図低確で有利振分、特図高確で不利振分）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記特典遊技が実行される場合に遊技球が入球可能となる特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、第１遊技状態を設定し、前記特定領域へと遊技球が入球しなかった場合に、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記特典遊技が実行されている期間に演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記演出の演出態様として前記特定領域へ遊技球を入球させることを

示唆することが可能な示唆演出態様を少なくとも含む複数の演出態様から演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を有した遊技機において、前記特定領域へ遊技球を入球させることが可能な期間に前記示唆演出態様を実行させる第１設定と、前記示唆演出態様とは異なる演出態様を実行させる第２設定とのどちらか一方を特定情報に基づいて設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｌ１。

【８８１８】

従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態に移行した場合に、次の当たりに当選するまで、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。

【８８１９】

この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されると、次の当たりを待つだけの単調な遊技となってしまい、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞れがあった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することが出来る遊技機を提供することを目的とする。

【８８２０】

遊技機Ｌ１によれば、特定領域へ遊技球を入球させることが可能な期間に実行される演出の演出態様として示唆演出態様を実行させるか否かを、設定手段による設定内容に応じて決定することができるため、実行される演出態様に応じて特典遊技中における特定領域への遊技球の入球のし易さを異ならせることが可能となる。よって、同一の特典遊技が実行された場合において設定される遊技状態の種別を異ならせ易くすることができるため、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【８８２１】

遊技機Ｌ１において、前記特典遊技実行手段により実行される特典遊技種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも有利な第２特典遊技とを少なくとも含む複数の特典遊技種別の内からいずれかの特典遊技種別を決定する特典遊技種別決定手段を有し、前記第１遊技状態では、前記第２遊技状態よりも前記特典遊技が実行され易く、前記特典遊技種別決定手段により前記第１特典遊技が決定され易いことを特徴とする遊技機Ｌ２。

【８８２２】

遊技機Ｌ２によれば、遊技機Ｌ１の奏する効果に加え、遊技状態によって、実行される特典遊技の種別を可変させることができるので、遊技状態の種別によって、遊技の興趣を可変させることができるという効果がある。

【８８２３】

遊技機Ｌ１またはＬ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第２特典遊技の実行中に前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１遊技状態および前記第２遊技状態よりも有利な第３遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機Ｌ３。

【８８２４】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ１またはＬ２の奏する効果に加え、特定領域へ遊技球が入球することで第３遊技状態が設定されるので、特定領域への入球を期待させて遊技を行わせることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【８８２５】

遊技機Ｌ１からＬ３のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態および前記第３遊技状態が設定された設定回数を計測する計測手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、前記計測手段により計測された前記設定回数が予め定められた特定設定回数に達したことに基づき前記第２遊技状態を強制的に設定することが可能であることを特徴とする遊技機Ｌ４。

【８８２６】

遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ１からＬ３のいずれかの奏する効果に加え、第２遊技状

態を強制的に設定できるので、射幸性が高くなり過ぎる不具合を抑制できるという効果がある。

【８８２７】

遊技機Ｌ２からＬ４のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記第２特典遊技実行中には前記第１設定を設定し易いことを特徴とする遊技機Ｌ５。

【８８２８】

遊技機Ｌ５によれば、遊技機Ｌ２からＬ４のいずれかの奏する効果に加え、第２特典遊技が実行されることへの期待を高めることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【８８２９】

遊技機Ｌ４またはＬ５において、前記設定手段は、前記計測手段により計測された前記設定回数が所定の設定回数である場合に、前記第２設定を設定し易いことを特徴とする遊技機Ｌ６。

【８８３０】

遊技機Ｌ６によれば、遊技機Ｌ４またはＬ５の奏する効果に加え、所定の設定回数である場合に第２設定が設定され易いので、設定回数に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【８８３１】

＜特徴Ｍ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特典遊技が実行された後に、第１設定とその第１設定とは異なる第２設定とを少なくとも設定することが可能な設定手段と、前記第１設定が設定されている場合に、第１条件の成立に基づいて第１設定を解除する第１解除手段と、前記第２設定が設定されている場合に、前記２条件の成立に基づいて第２設定を解除する第２解除手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｍ１。

【８８３２】

従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が連続して設定される遊技機が提案されている（先行技術文献：特開２０１０－０７５７４１号公報）。

【８８３３】

この種の遊技機において、設定の解除条件が一定であり、遊技の興趣が低下してしまう不具合があった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【８８３４】

遊技機Ｍ１によれば、第１設定と第２設定とがそれぞれ独立して解除されるので、遊技において設定される状況を多様にすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【８８３５】

＜特徴Ｎ群＞

付与条件の成立に基づいて遊技者に遊技媒体を付与することが可能な付与手段と、前記遊技媒体を使用することにより成立する判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に、前記付与条件が成立し易い特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、通常遊技状態において切替条件が成立した場合に、第１設定とその第１設定とは異なる第２設定との一方を設定可能な設定手段を有し、前

記設定手段は、前記第１設定が設定され、終了条件が成立した後に前記第２設定を特定条件が成立するまで設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｎ１。

【８８３６】

従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態に移行した場合に、次の当たりに当選するまで、遊技者にとって有利となる遊技状態等が設定されるものがある（先行技術文献：特開２０１０－０７５７４１号公報）。

【８８３７】

この種の遊技機において、有利な遊技状態等が終了することで、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞れがあった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することが出来る遊技機を提供することを目的とする。

【８８３８】

遊技機Ｎ１によれば、第１設定の設定が終了された後にも第２設定がされるので、遊技に変化を付けることができ、遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【８８３９】

＜特徴Ｏ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特典遊技が実行された場合に、第１情報と前記第２情報との少なくとも一方を更新することが可能な更新手段と、前記更新手段により前記第１情報または前記第２情報が更新され、更新後の前記第１情報と前記第２情報とが特定状態である場合に、特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｏ１。

【８８４０】

従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が連続して設定される回数に制限を設けることで、遊技の射幸性の抑制を図るものがある（先行技術文献：特開２０１０－０７５７４１号公報）。

【８８４１】

この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が連続して設定される回数の設定内容が、常に同一の回数が設定される場合には、遊技者により次に設定される遊技状態が予測されてしまい、遊技の興趣を損ねてしまう虞れがあった。

【８８４２】

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

【８８４３】

遊技機Ｏ１によれば、第１情報と第２情報とが特定状態となった場合に特定演出が実行されるので、第１情報と第２情報とが特定状態となることを期待させて遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【８８４４】

＜特徴Ｐ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果を示すための識別情報を動的表示可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、前記動的表示手段により動的表示されている前記識別情報が特定の判別結果を示す表示態様で停止表示した場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、特定期間内における前記特典遊技の実行に基づいて情報を更新することが可能な更新手段を有し、前記

遊技機は、前記更新手段により更新された情報が特定情報であることに基づいて、特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機Ｐ１。

【８８４５】

従来より、遊技盤面上に設けられた始動口へ遊技球が入球すると抽選が実行され、抽選結果が当たりとなると、特典遊技が実行され、抽選結果が当たりとなる確率が高くなる高確率状態へと遊技状態が移行するパチンコ機等の遊技機が知られている。このような遊技機の中には、抽選結果が当たりとなる確率が高くなる高確率状態へと遊技状態が移行すると、抽選結果が当たりとなり、特典遊技が実行されるものが提案されていた（先行技術文献：特開２０１０－０７５７４１号公報）。

【８８４６】

この種の遊技機において、特典遊技が実行されることが繰り返されることで遊技が単調になってしまう虞れがあった。

【８８４７】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【８８４８】

遊技機Ｐ１によれば、特典遊技が実行されて特定情報に更新されると特定演出が実行されるので、特典遊技を単調に繰り返し実行するだけでなく、更新される情報についても意識させて遊技を行わせることができるので、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

【８８４９】

＜特徴Ｑ群＞

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記特典遊技が実行される場合に遊技球が入球可能となる特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、第１遊技状態を設定し、前記特定領域へと遊技球が入球しなかった場合に、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、第１状態において前記特定領域へ遊技球が入球しなかった場合に第１特定演出を実行し、前記第１状態とは異なる第２状態において特定領域へ遊技球が入球しなかった場合に前記第１演出とは異なる遊技者に有利な第２特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｑ１。

【８８５０】

従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態に移行した場合に、次の当たりに当選するまで、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるものがある（先行技術文献：特開２０１０－０７５７４１号公報）。

【８８５１】

この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されると、次の当たりを待つだけの単調な遊技となってしまい、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞れがあった。

【８８５２】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することが出来る遊技機を提供することを目的とする。

【８８５３】

遊技機Ｑ１によれば、特定領域へ遊技球が入球しなかった場合にも、状態の種別によって、遊技者に有利となる第２特定演出が実行されるので、遊技者が設定されている状態を意識して、特定領域へ遊技球を通過させるか判断することができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制できるという効果がある。

【８８５４】

＜特徴Ｒ群＞（連チャン回数で間延び）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果を示すための識別情報を動的表示可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、前記動的表示手段により動的表示されている前記識別情報が特定の判別結果を示す表示態様で停止表示した場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、特定期間内における前記特典遊技の実行に基づいて情報を更新することが可能な更新手段を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記情報に基づいて前記動的表示期間を決定可能であることを特徴とする遊技機Ｒ１。
【８８５５】
従来より、遊技盤面上に設けられた始動口へ遊技球が入球すると抽選が実行され、抽選結果が当たりとなると、特典遊技が実行され、抽選結果が当たりとなる確率が高くなる高確率状態へと遊技状態が移行するパチンコ機等の遊技機が知られている。このような遊技機の中には、抽選結果が当たりとなる確率が高くなる高確率状態へと遊技状態が移行すると、抽選結果が当たりとなり、次の特典遊技が実行されるまで、高確率状態が継続して設定されるものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。
【８８５６】
この種の遊技機において、抽選結果が当たりとなる確率が高くなる高確率状態へと遊技状態が移行してから、抽選結果が当たりとなり、再度高確率状態が設定されることが連続することにより、短期間の間に特典遊技が複数回実行されることで、遊技媒体が過剰に付与され、遊技の射幸性が高くなり過ぎてしまう虞れがあった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の射幸性を抑制することができる遊技機を提供することを目的としている。
【８８５７】
遊技機Ｒ１によれば、特定期間内における特典遊技の実行に基づいて更新された情報によって、動的表示期間を異ならせることが可能となるため、特定期間内における判別手段の実行回数を異ならせることができる。よって、特定期間内において過剰に特典遊技が実行されることを抑制することができ、遊技の射幸性を抑制することができるという効果がある。
【８８５８】
遊技機Ｒ１において、前記動的表示期間決定手段は、前記特定期間内における前記情報の更新回数が多いほうが、前記情報の更新回数が少ない場合よりも、前記動的表示期間として長い期間を決定し易くすることが可能であることを特徴とする遊技機Ｒ２。
【８８５９】
遊技機Ｒ２によれば、遊技機Ｒ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定期間内に多くの特典遊技が実行されるほど、長い動的表示期間が設定され易くすることができるため、特定期間内に実行される特典遊技の回数を抑制することができ、遊技の射幸性を抑制できるという効果がある。
【８８６０】
遊技機Ｒ２において、遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記遊技状態設定手段により設定された前記遊技状態に対応させて前記動的表示期間を決定可能であり、前記遊技機は、前記特定期間内に前記更新手段により更新された前記情報に基づいて、設定されている遊技状態を前記第１遊技状態から前記第２遊技状態へと移行させることが可能であることを特徴とする遊技機Ｒ３。
【８８６１】
遊技機Ｒ３によれば、遊技機Ｒ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、更新手段により更新された情報に基づいて遊技状態を移行させ、移行後の遊技状態に対応させて動的表示期間を決定することができる。よって、特定期間内において長い動的表示期間

が決定され易い状態を確実に設定することができるという効果がある。
【８８６２】
遊技機Ｒ３において、前記動的表示期間決定手段は、前記第１遊技状態が設定されている場合よりも前記第２遊技状態が設定されている場合のほうが、長い動的表示期間を決定し易いものであり、前記特定期間は、少なくとも、前記第２遊技状態が設定されるまでは継続するものであることを特徴とする遊技機Ｒ４。
【８８６３】
遊技機Ｒ４によれば、遊技機Ｒ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、長い動的表示期間が決定され易い第２遊技状態が設定されるまでは、少なくとも特定期間を継続させることができる。よって、長い動的表示期間が決定され易い遊技状態が設定されること無く、長時間遊技が実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【８８６４】
＜特徴Ｓ群＞（終了条件要素が更新される当たりと、更新されない当たりを設ける）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技とを少なくとも含む複数の特典遊技種別の内からいずれかの特典遊技種別を決定する特典遊技種別決定手段と、遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に不利となる第２遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第１特典遊技の実行に基づいて情報を更新することが可能な更新手段と、を有し、前記特典遊技の実行後の遊技状態として、前記更新手段により更新された前記情報が特定情報となる場合に、前記第２遊技状態を強制的に設定することが可能な設定手段と、有するものであることを特徴とする遊技機Ｓ１。
【８８６５】
従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が連続して設定される回数に制限を設けることで、遊技の射幸性の抑制を図るものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。
【８８６６】
この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が連続して設定される回数の設定内容が、常に同一の回数が設定される場合には、遊技者により次に設定される遊技状態が予測されてしまい、遊技の興趣を損ねてしまう虞れがあった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。
【８８６７】
遊技機Ｓ１によれば、特典遊技種別決定手段により第１特典遊技が決定された場合に情報が更新され、更新された情報が特定情報となる場合に第２遊技状態が強制的に設定されるため、特典遊技種別決定手段により決定された特典遊技の種別に応じて第２遊技状態が強制的に設定されるまでの特典遊技の実行回数を異ならせることができる。よって、特典遊技の実行回数に基づいて第２遊技状態が強制的に設定される従来型の遊技機と比して、遊技者に対して第２遊技状態が強制的に設定されないことを期待させながら遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【８８６８】
遊技機Ｓ１において、前記特典遊技種別決定手段により前記第２特典遊技が決定された場合に、前記更新手段により前記情報が前記特定情報へと更新され難くする特殊更新を実行可能な特殊更新手段を有することを特徴とする遊技機２。
【８８６９】
遊技機Ｓ２によれば、遊技機Ｓ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２

特典遊技が実行されることにより、特殊更新手段により情報が特定情報へと更新され難くすることが可能となる。よって、第２遊技状態が強制的に設定されるまでの期間を延ばすことができる特典遊技の種別が決定されることを期待させながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【８８７０】

遊技機Ｓ２において、前記更新手段は、前記情報を初期段階から特定段階更新することにより、前記特定情報へと更新可能であり、前記特殊更新手段は、前記情報を前記初期段階へと更新可能であることを特徴とする遊技機Ｓ３。

【８８７１】

遊技機Ｓ３によれば、遊技機Ｓ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特典遊技が実行されたことに基づいて前記情報が前記初期段階から所定段階更新された状態で、第２特典遊技が実行された場合に、所定段階更新された情報を、第２更新手段により初期段階へと更新させることが可能となる。よって、遊技者に対して、第２特典遊技が実行されるタイミングに興味を持たせることができるという効果がある。

【８８７２】

遊技機Ｓ１において、前記第２特典遊技の実行に基づいて前記情報とは異なる第２情報を更新することが可能な第２更新手段を有し、前記特典遊技の実行後の遊技状態として、前記第２更新手段により更新された前記第２情報が特定第２情報となる場合に、前記第２遊技状態を強制的に設定することが可能な第２設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｓ５。

【８８７３】

遊技機Ｓ５によれば、遊技機Ｓ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２設定手段によっても第２遊技状態を強制的に設定することが可能となるため、遊技者に対して、第１特典遊技と、第２特典遊技とが偏ること無く実行されることを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【８８７４】

遊技機Ｓ１からＳ５のいずれかにおいて、前記特典遊技実行手段は、前記第１特典遊技が決定された場合と、前記第２特典遊技が決定された場合とで、同一内容の特典遊技を実行可能であることを特徴とする遊技機Ｓ６。

【８８７５】

遊技機Ｓ６によれば、遊技機Ｓ１からＳ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技実行手段により実行される特典遊技の内容から、何れの特典遊技の種別が決定されているのかを遊技者に把握させ難くすることができる。よって、遊技者に対して特典遊技の種別を予測させる楽しみを提供することができるという効果がある。

【８８７６】

＜特徴Ｔ群＞（時短リミットに応じて確変規制）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とよりも不利となる第２遊技状態を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記特典遊技の実行に基づいて情報を更新することが可能な更新手段と、前記情報が特定の情報であると判別された場合に特典遊技の実行後の遊技状態として前記第２遊技状態を強制的に設定することが可能な設定手段と、実行される前記特典遊技の種別に応じて前記特定の情報と判別される情報に更新されるまでの期間を可変させることが可能な可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｔ１。

【８８７７】

従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が連続して設定される回数に制限を設けることで、遊技の射幸性の抑制を図るものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。

【８８７８】
この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が連続して設定される回数の設定内容が、常に同一の回数が設定される場合には、遊技者により次に設定される遊技状態が予測されてしまい、遊技の興趣を損ねてしまう虞れがあった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。
【８８７９】
遊技機Ｔ１によれば、第１遊技状態が設定されている状態において、設定手段により第２遊技状態が強制的に設定されるまでの期間の長さを、可変手段により可変させることができる。よって、遊技者に対して第１遊技状態が継続する期間を予測させ難くすることができるため、第１遊技状態が長時間継続することを期待させながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【８８８０】
遊技機Ｔ１において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態よりも不利となる第３遊技状態を設定可能であり、前記更新手段により更新された前記情報が特定の第２情報であると判別された場合に、前記第３遊技状態を強制的に設定することが可能な第２設定手段を有し、前記更新手段は、前記情報を、前記特定の第２情報へと更新するよりも前に前記特定の情報へと更新可能であることを特徴とする遊技機Ｔ２。
【８８８１】
遊技機Ｔ２によれば、遊技機Ｔ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態が継続する期間の上限を、第２設定手段により設けることができるため、遊技者に対して過剰に有利な遊技が実行されることを抑制することができるという効果がある。
【８８８２】
遊技機Ｔ２において、前記設定手段により前記第２遊技状態が強制的に設定された場合に、前記更新手段により更新される前記情報の内容に関わらず、前記第３遊技状態を強制的に設定するための設定処理を実行可能な第３設定手段を有することを特徴とする遊技機Ｔ３。
【８８８３】
遊技機Ｔ３によれば、遊技機Ｔ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に有利な第１遊技状態が終了した場合に、強制的に第３遊技状態を設定させることができるため、遊技者に不利な第２遊技状態が無用に長く継続してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【８８８４】
＜特徴Ｕ群＞（複数回の当たりを用いて不利状態設定）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に不利となる第２遊技状態と、前記第２遊技状態よりも不利となる第３遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第１遊技状態が設定されている場合に前記特典遊技が実行されたことにより前記特典遊技後の遊技状態として前記第２遊技状態を設定することが可能な第１設定手段と、前記第２遊技状態が設定されている場合に前記特典遊技が実行されたことにより前記特典遊技後の遊技状態として第３遊技状態を設定することが可能な第２設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｕ１。
【８８８５】
従来より、始動口への入賞に基づいて実行される抽選結果が当たりである場合に、特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技者にとって有利となる遊技状態が設定されるパチンコ機等の遊技機が知られている。この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が連続して設定される回数に制限を設けることで、遊技の射幸性の抑制を図るものがある（例えば、特開２０１０－０７５７４１号公報）。
【８８８６】

この種の遊技機において、遊技者にとって有利となる遊技状態が連続して設定される回数の設定内容が、常に同一の回数が設定される場合には、遊技者により次に設定される遊技状態が予測されてしまい、遊技の興趣を損ねてしまう虞れがあった。本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【８８８７】

遊技機Ｕ１によれば、遊技状態を、第１遊技状態から第３遊技状態へと複数の特典遊技を用いて段階的に移行させることができるため、急に不利な遊技状態が設定されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【８８８８】

遊技機Ｕ１において、前記遊技機は、前記第１遊技状態が設定されている場合に実行される前記特典遊技後に前記第３遊技状態を設定しないように構成されるものであることを特徴とする遊技機Ｕ２。

【８８８９】

遊技機Ｕ２によれば、遊技機Ｕ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。前記第１遊技状態が設定されている場合に実行される１回の特典遊技によって第３遊技状態が設定されることが無いため、遊技者に不利な遊技状態へと段階的に遊技状態を移行させる設定を確実に実行することができる。よって、急に不利な遊技状態が設定されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことをより抑制することができるという効果がある。

【８８９０】

遊技機Ｕ１又はＵ２において、第１遊技状態が設定されてからの特定期間中に前記特典遊技が実行された回数を計測可能な実行回数計測手段を有し、前記第１設定手段は、前記実行回数計測手段により第１回数が計測されたことに基づいて、前記第２遊技状態を設定するものであり、前記第２設定手段は、前記実行回数計測手段により前記第１回数よりも多い第２回数が計測されたことに基づいて、前記第３遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｕ３。

【８８９１】

遊技機Ｕ３によれば、遊技機Ｕ１又はＵ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態が設定されてからの特典遊技の実行回数に基づいて、第２遊技状態、第３遊技状態の順で遊技状態を設定することができるため、第１遊技状態から第３遊技状態までの移行過程を予め規定することができる。よって、第１遊技状態から第３遊技状態へと遊技状態を移行させるための移行期間が過剰に長くなることを抑制することができるという効果がある。

【８８９２】

遊技機Ｕ３において、前記第１回数として異なる回数の中から１の回数を決定可能な第１回数決定手段を有することを特徴とする遊技機Ｕ４。

【８８９３】

遊技機Ｕ４によれば、遊技機Ｕ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１回数決定手段により決定される回数に応じて、第１遊技状態が継続する期間の長さを異ならせることができる。よって、第１遊技状態が長期間継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【８８９４】

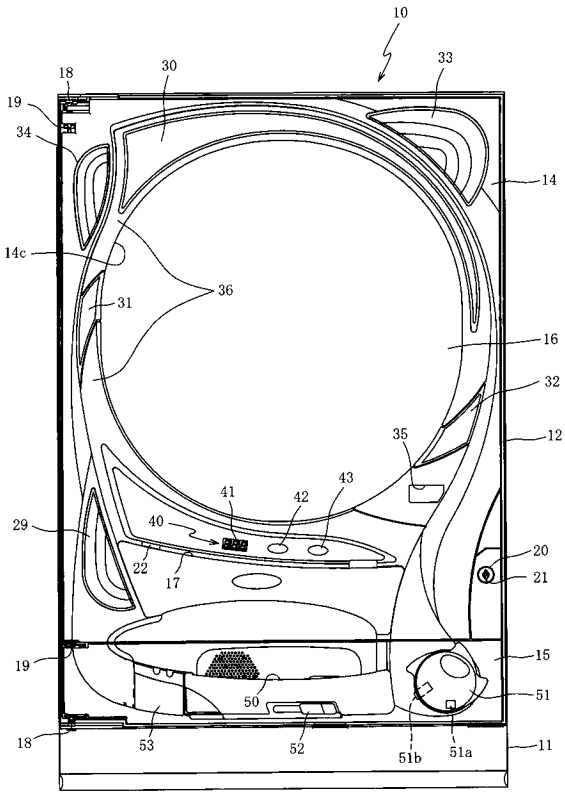
遊技機Ｕ４において、前記遊技機は、前記第１回数に関わらず、前記第１回数と、前記第２回数との差が常に一定となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｕ５。

【８８９５】

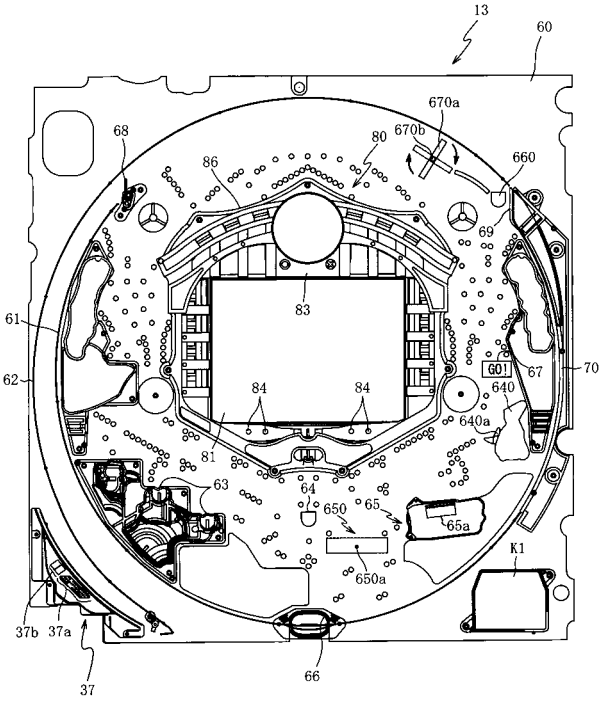
遊技機Ｕ５によれば、遊技機Ｕ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態が継続する期間に関わらず、第２遊技状態が継続する期間の長さを一定にするこ

とができるという効果がある。
【８８９６】
上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【８８９７】
上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【８８９８】
上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【符号の説明】
【８８９９】
１０　　パチンコ機（遊技機）

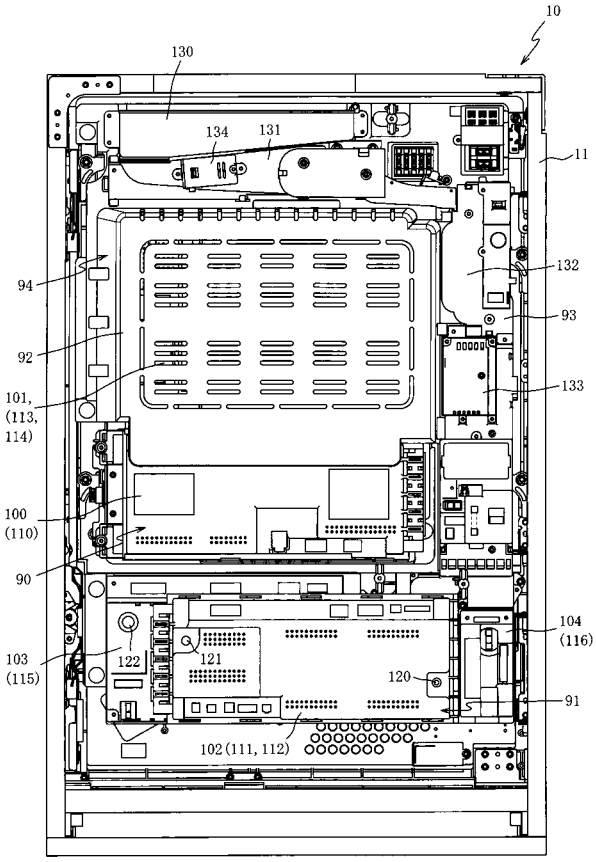
【図１】


10
18
30
33
19
34
14
14c
36
31
16
32
35
12
43
41
42
29
40
20
22
17
21
19
15
50
51
18
53
52
51b
51a
11

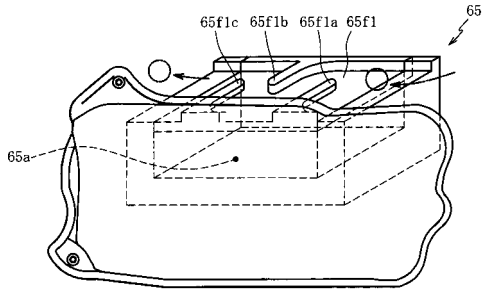
【図２】


13
60
670a
68
80
670b
660
86
69
83
61
62
84
84
GO!
67
70
640
640a
81
63
64
650
65
65a
650a
K1
37b
37a
37
66

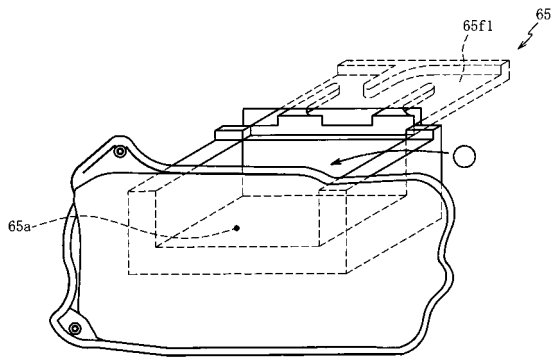
【図３】


10
130
134
131
11
94
132
93
92
101,
(113,
114)
133
100
(110)
90
104
(116)
103
(115)
122
121
120
91
102 (111, 112)

【図４】

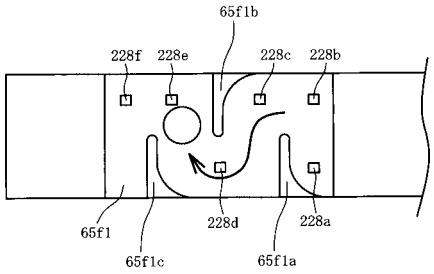

65f1c
65f1b
65f1a
65f1
65
65a

(a)

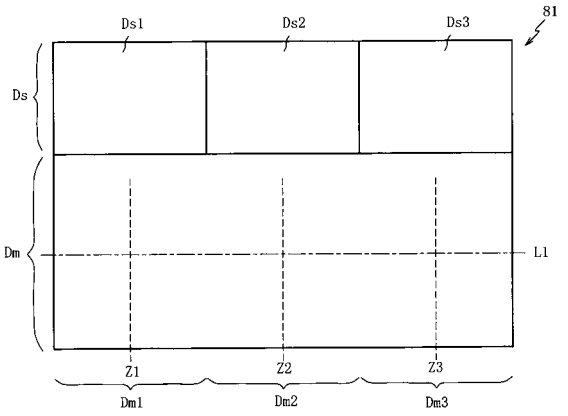

65f1
65
65a

(b)

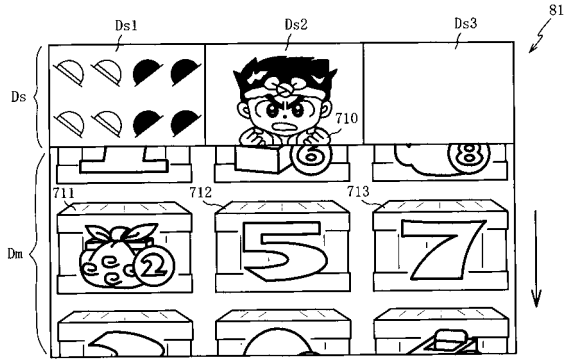
【図５】



【図６】

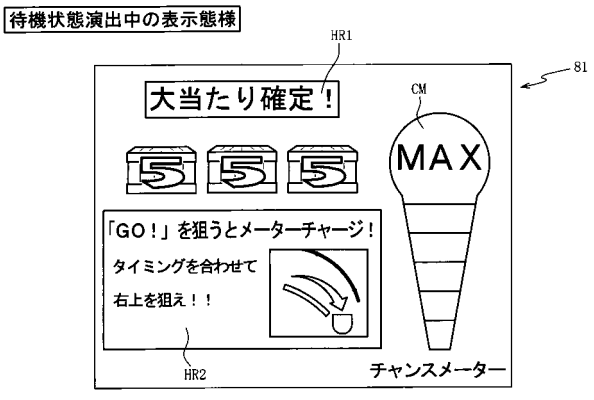


（ａ）

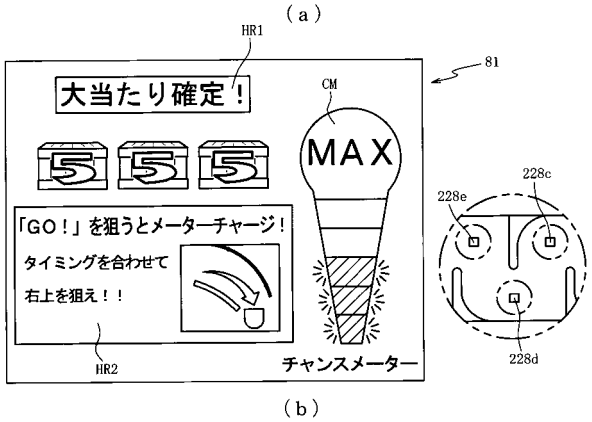


（ｂ）

【図７】

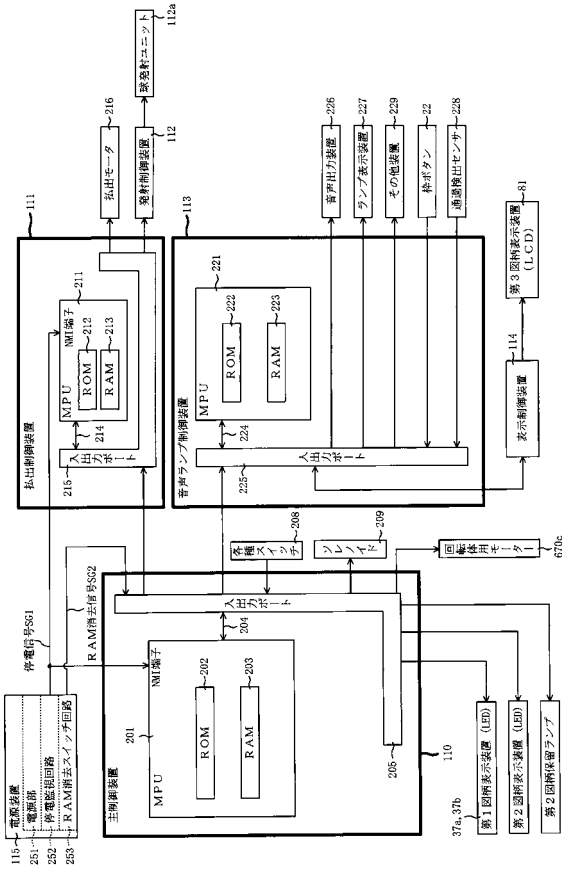


（ａ）



（ｂ）

【図８】



【図９】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
第１当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d

（ｂ）

202

第１当たり乱数テーブル202a

遊技状態	第１当たり乱数 カウンタ値(0～399)	
特別図柄の 低確率状態	0,1	202a1
特別図柄の 高確率状態	0～19	202a2

【図１０】

（ａ）

202

第１当たり種別選択テーブル202b

特別図柄の 種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値(0～99)	
第１特別図柄	大当たりＡ (8Ｒ確変大当たり)	0～4	202b1
	大当たりＢ (5Ｒ確変大当たり)	5～64	202b2
	大当たりＣ (5Ｒ通常大当たり)	65～99	202b3
第２特別図柄	大当たりＤ (16Ｒ確変大当たり)	0～4	202b4
	大当たりＥ (10Ｒ確変大当たり)	5～64	202b5
	大当たりＦ (10Ｒ通常大当たり)	65～99	202b6

（ｂ）

202

第２当たり乱数テーブル202c

遊技状態	第２当たり乱数 カウンタ値（0～239）	
普通図柄の 通常状態	5～28	202c1
普通図柄の 高確率状態	5～204	202c2

【図１１】

変動パターン選択テーブル	202d
大当たり用変動パターンテーブル	202d1
外れ用（通常）変動パターンテーブル	202d2
外れ用（確変）変動パターンテーブル	202d3

（ａ）

202d1

大当たり用変動パターンテーブル202d1

変動種別 カウンタＣＳ１	0～50	51～179	180～198
常時	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

（ｂ）

202d2

外れ用（通常）変動パターンテーブル202d2

変動種別 カウンタＣＳ１	0～98	99～149	150～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)		スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

（ｃ）

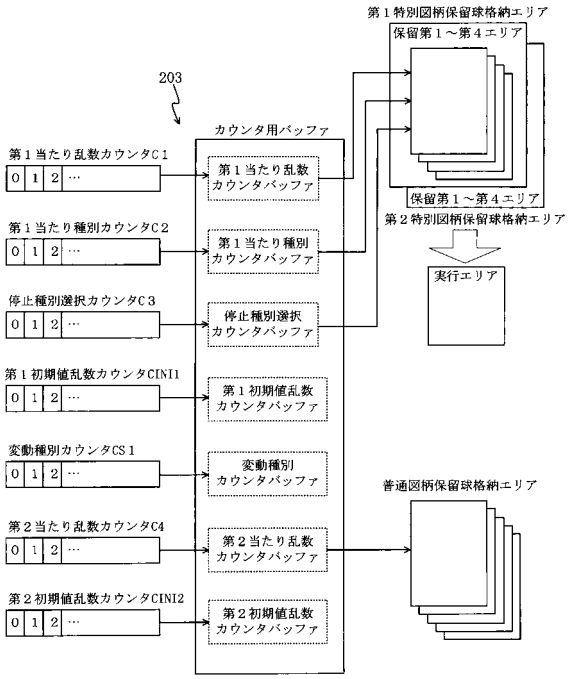
202d3

外れ用（確変）変動パターンテーブル202d3

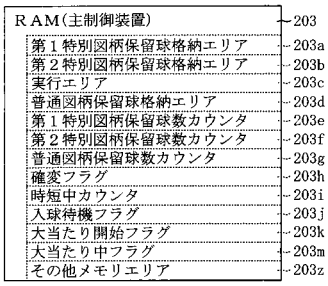
変動種別 カウンタＣＳ１	0～190	191～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)	
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

（ｄ）

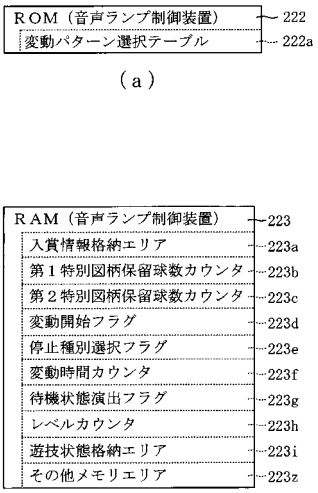
【図１２】



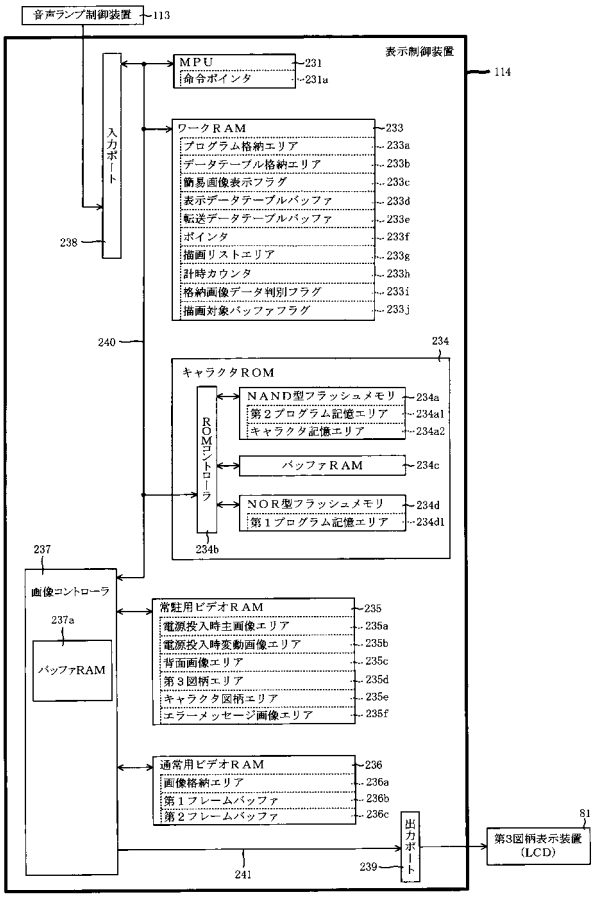
【図１３】



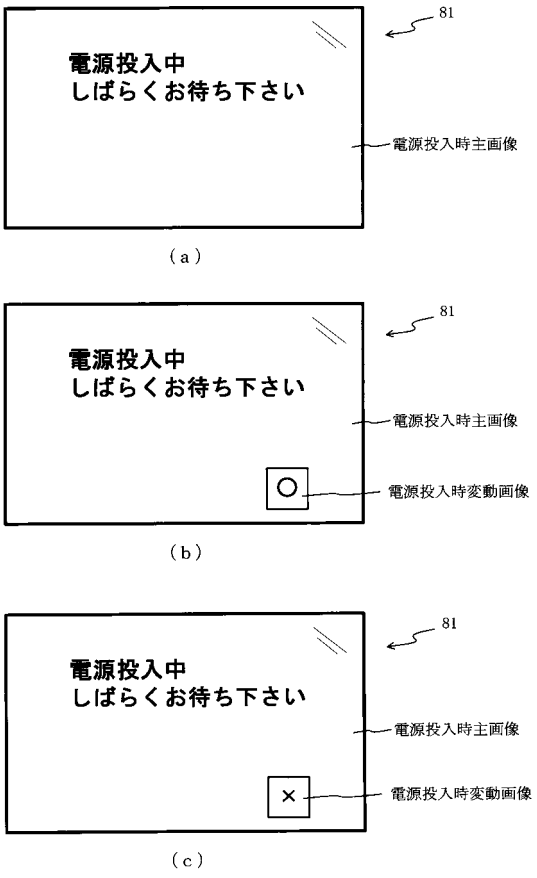
【図１４】



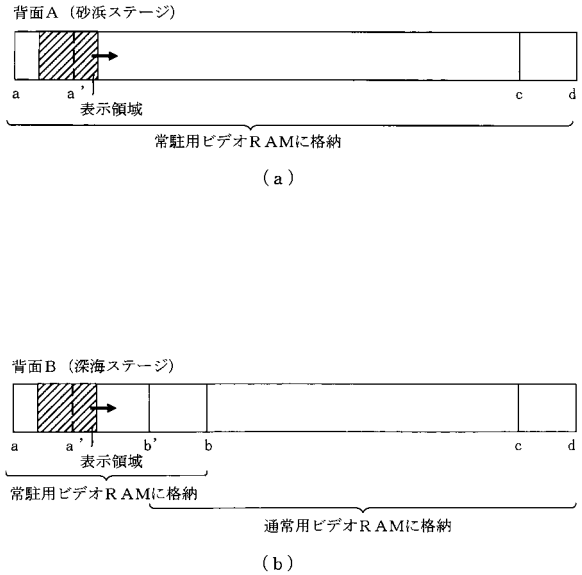
【図１５】



【図１６】



【図１７】



【図１８】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ エフェクト１：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト２：… ⋮ キャラクタ１：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図１９】

転送データテーブル

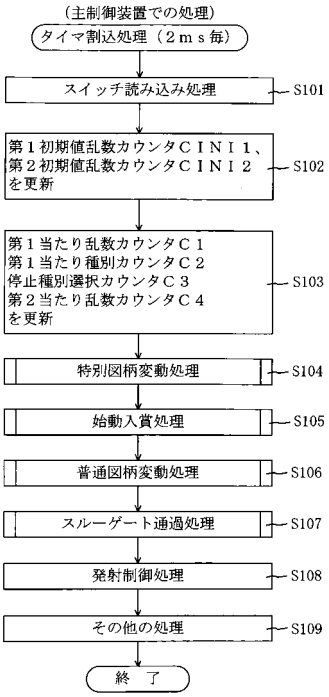
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図２０】

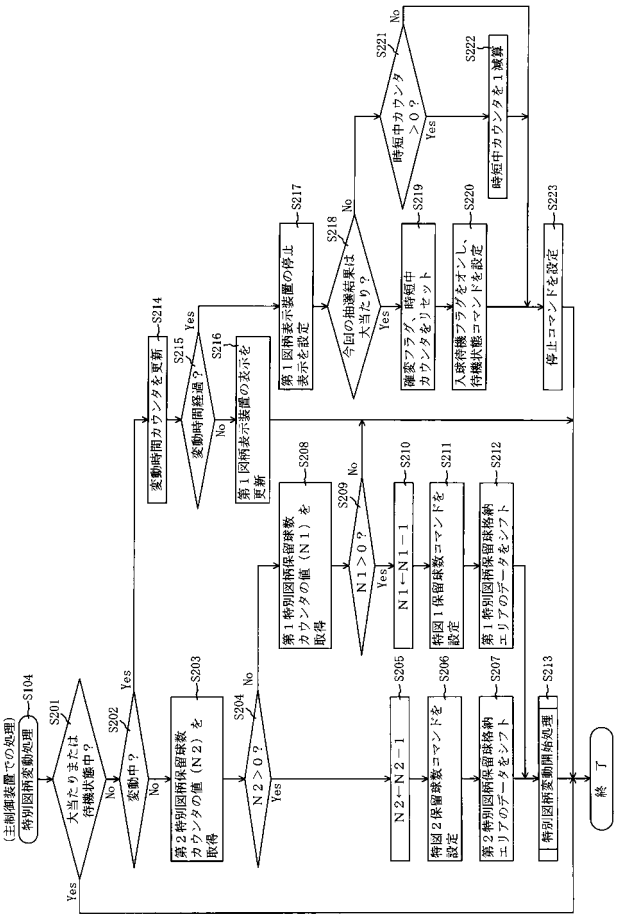
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト(表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
…	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
…	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
…	⋮
保留球数図柄１	⋮
…	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

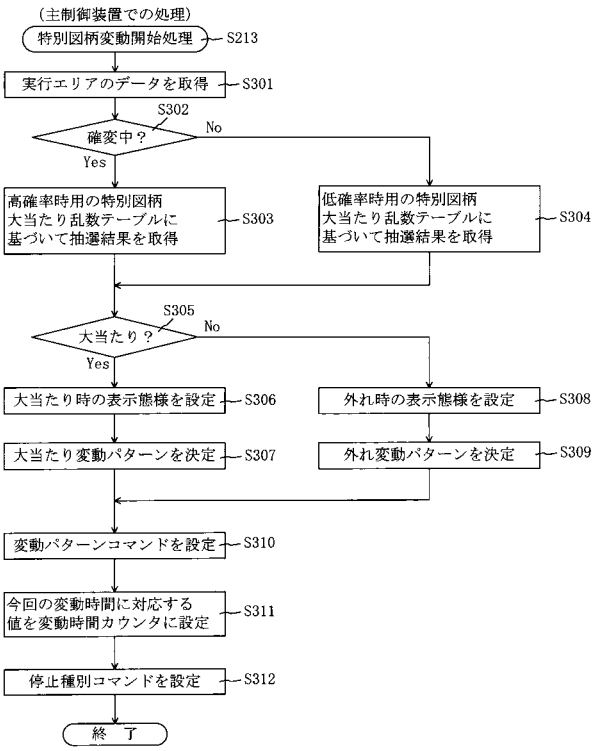
【図２１】



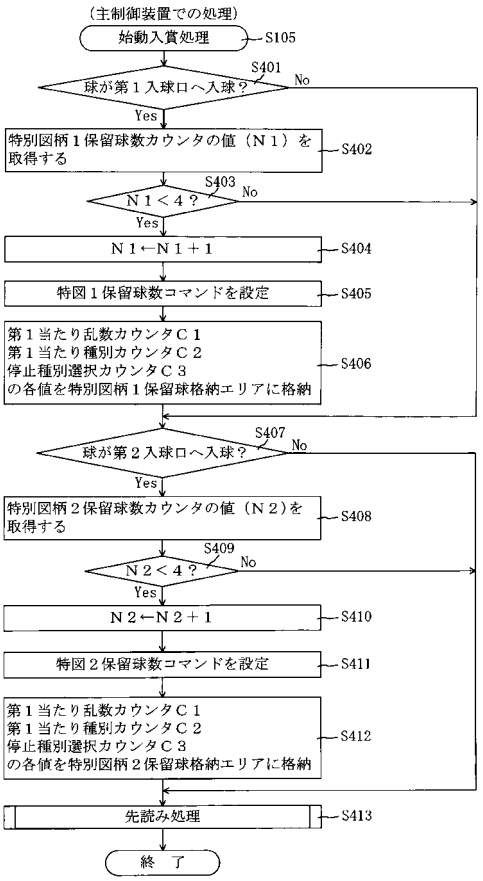
【図２２】



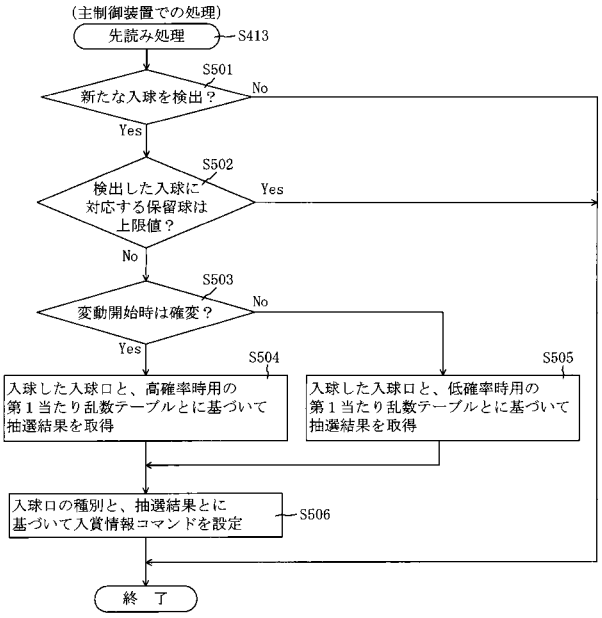
【図２３】



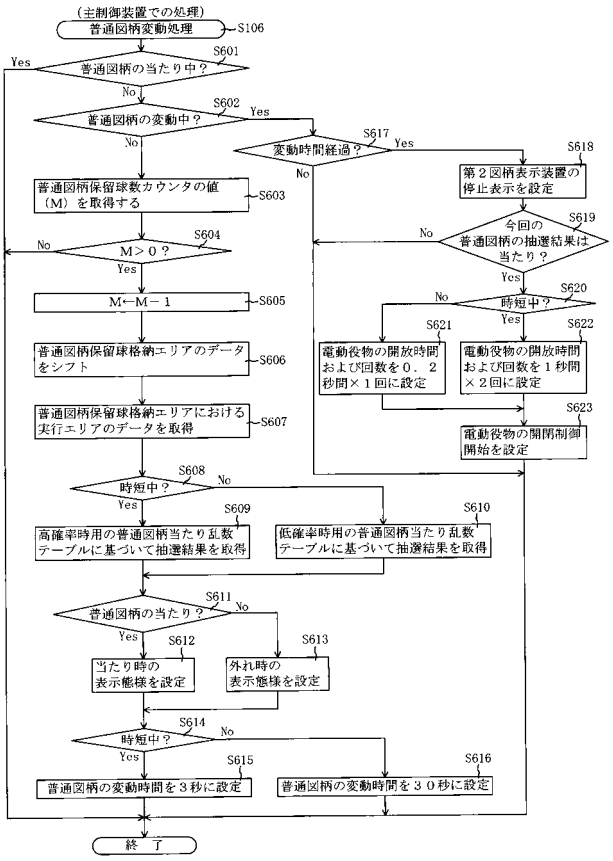
【図２４】



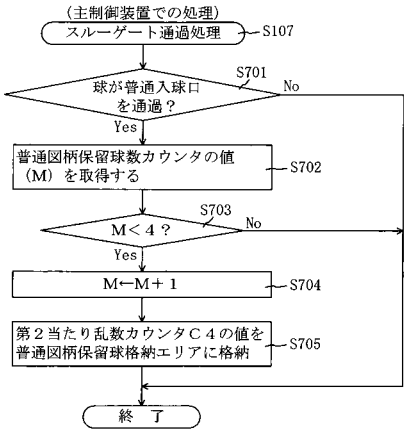
【図２５】



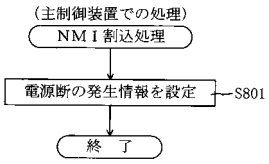
【図２６】



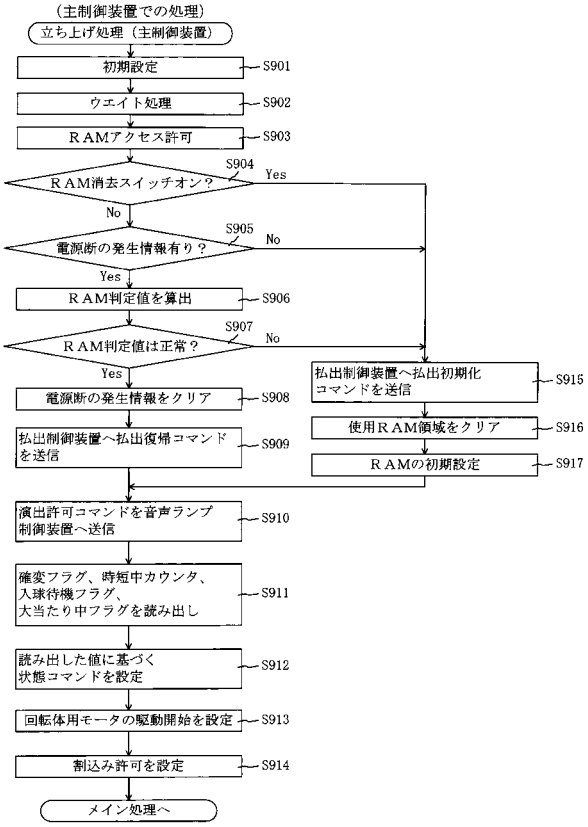
【図２７】



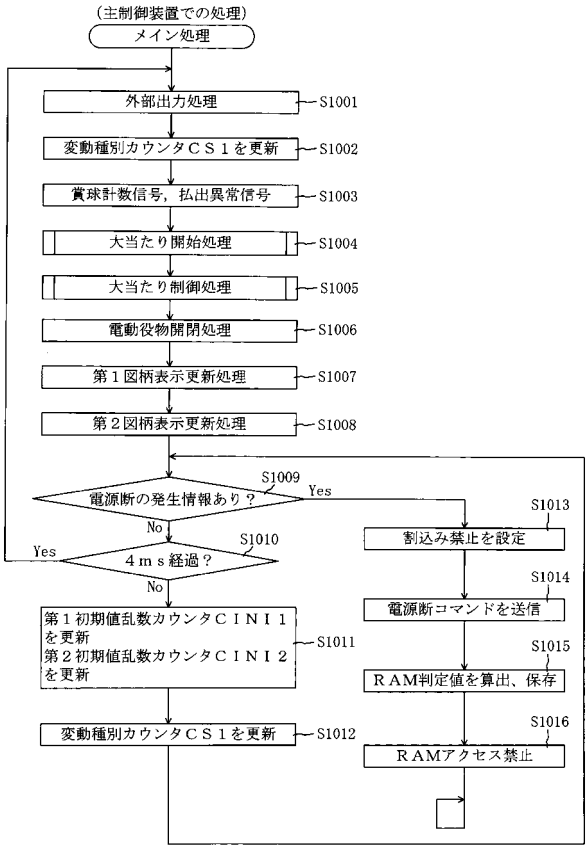
【図２８】



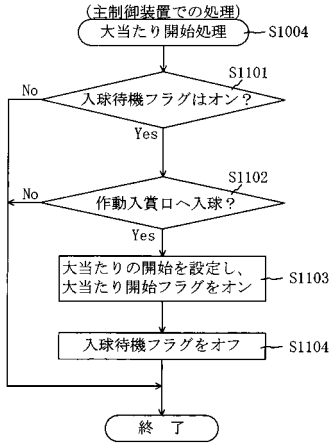
【図２９】



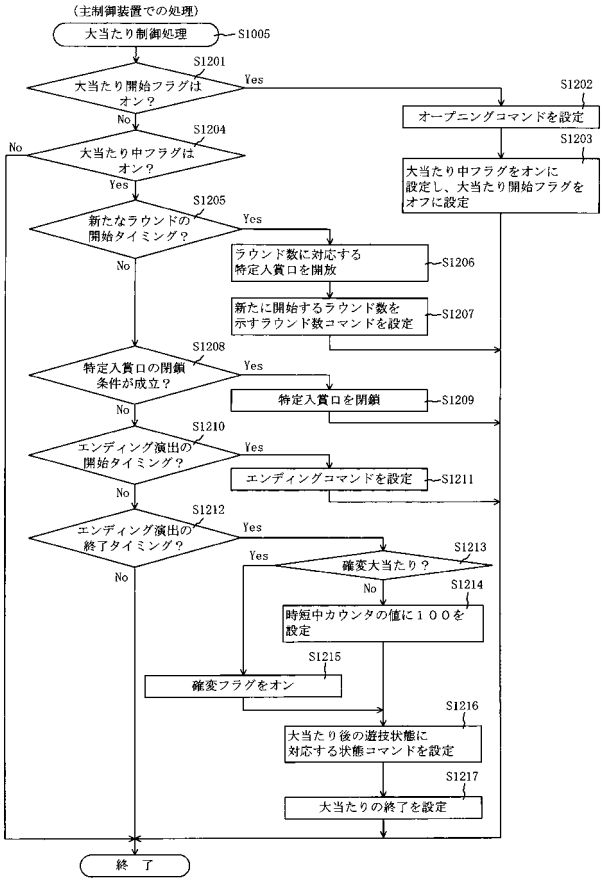
【図３０】



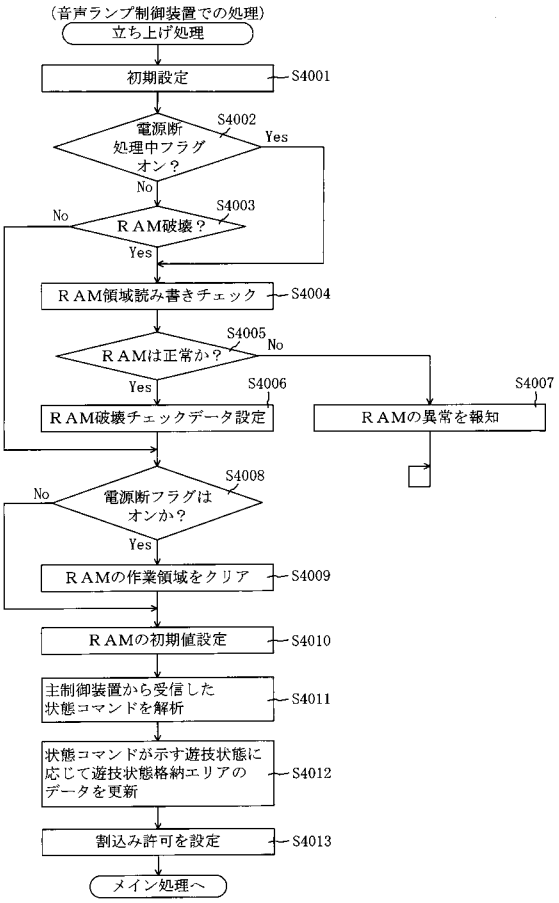
【図３１】



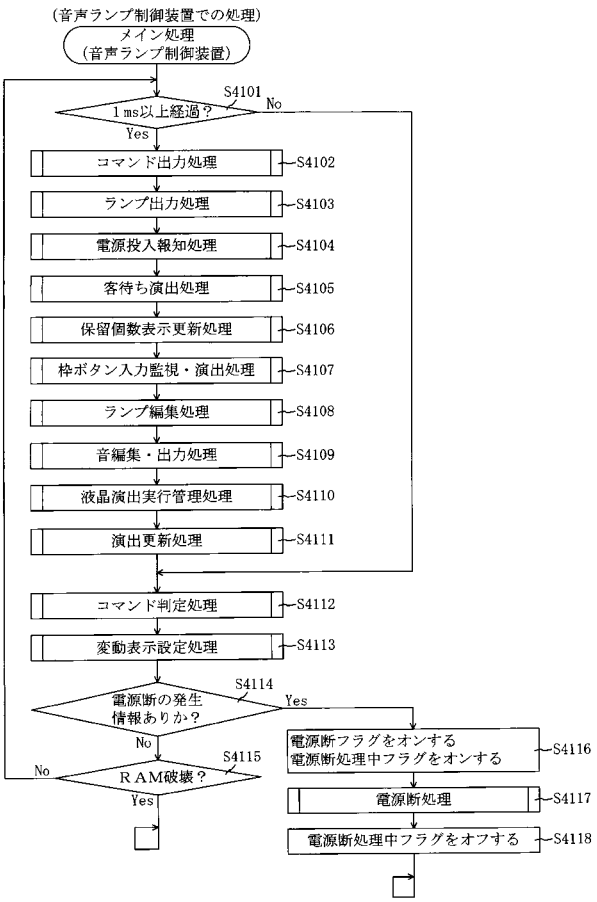
【図３２】



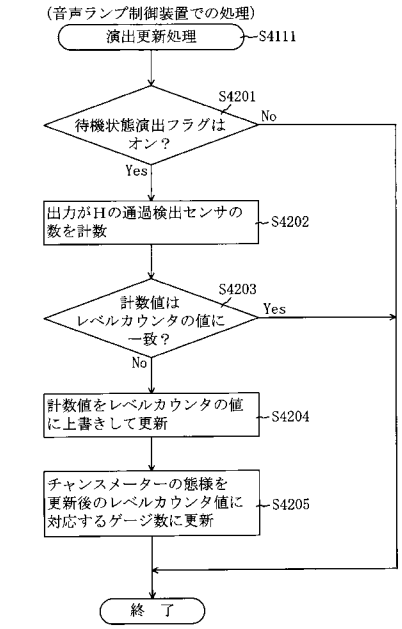
【図３３】



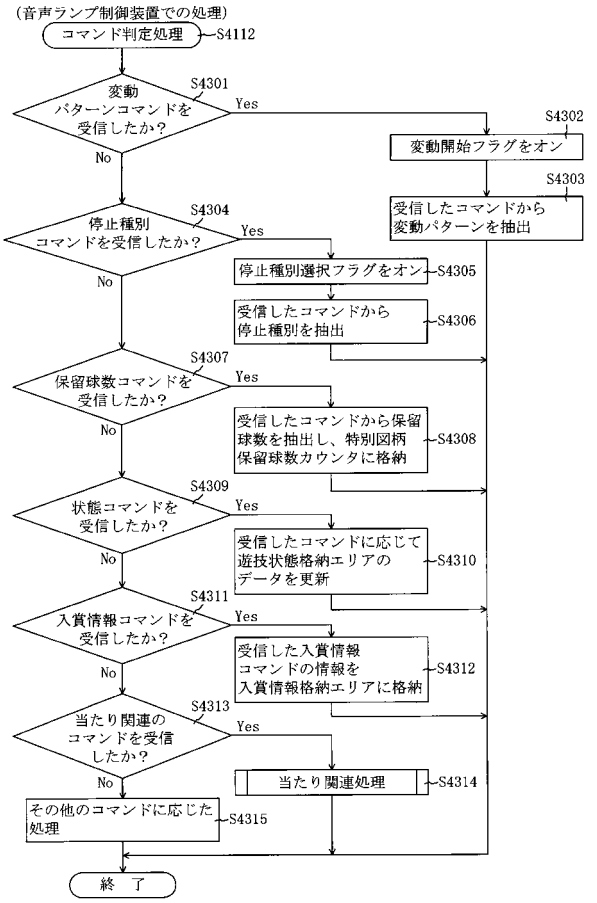
【図３４】



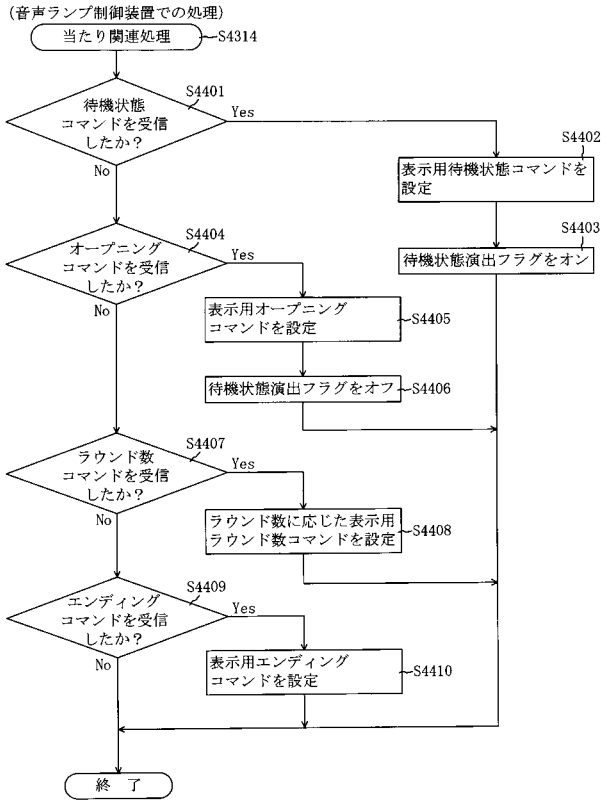
【図３５】



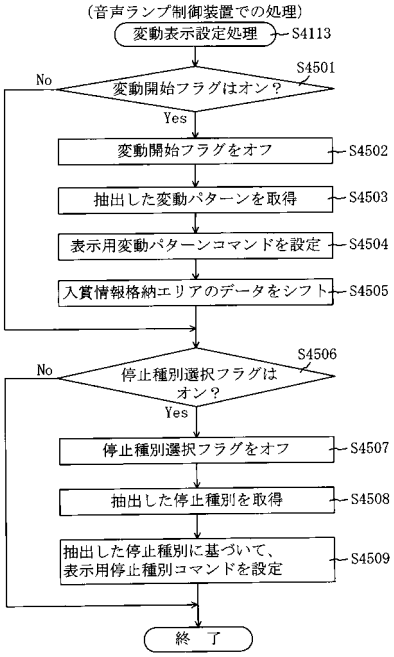
【図３６】



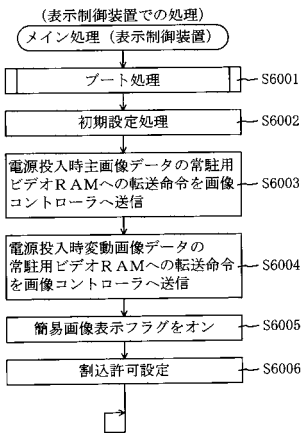
【図３７】



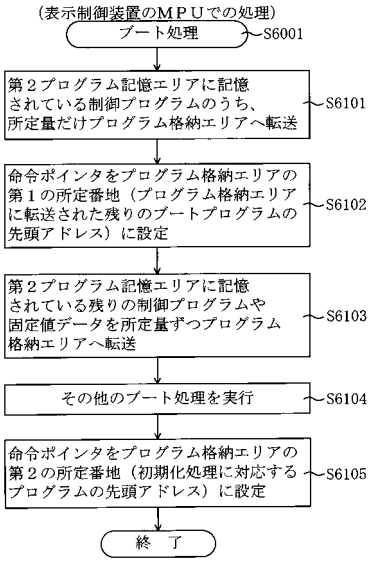
【図３８】



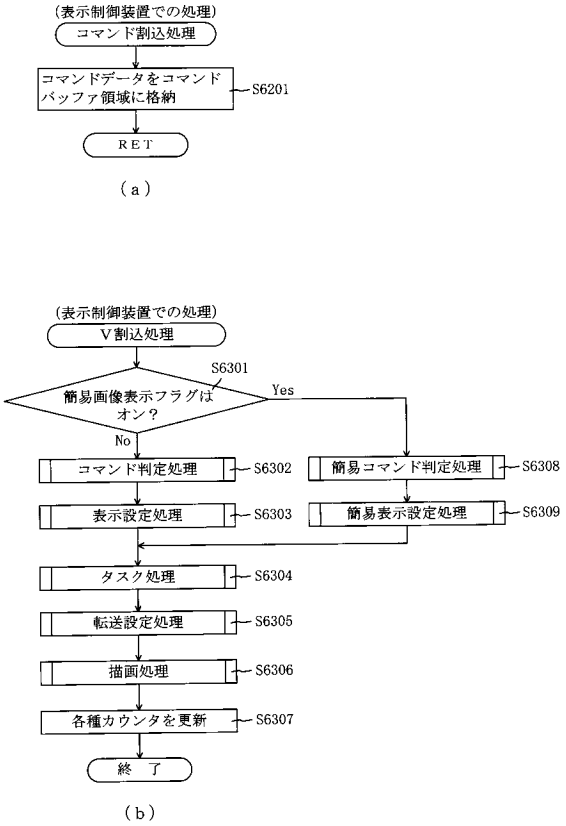
【図３９】



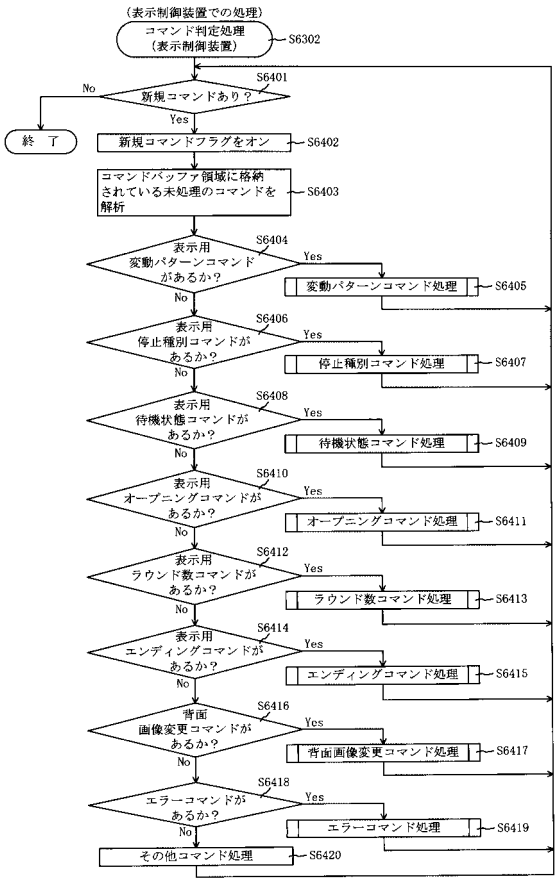
【図４０】



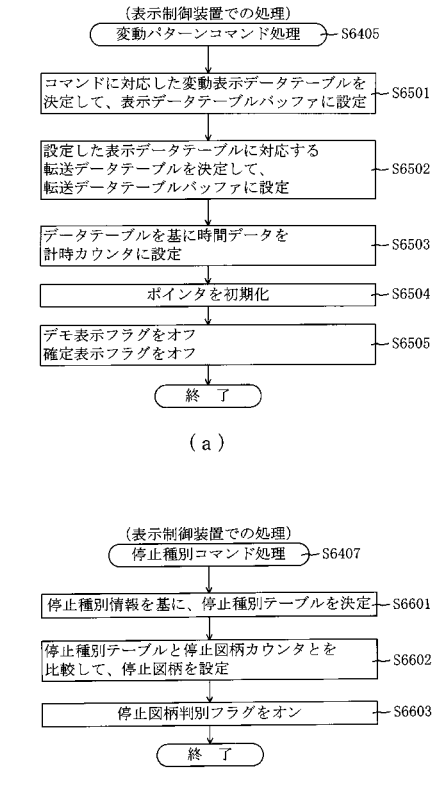
【図４１】



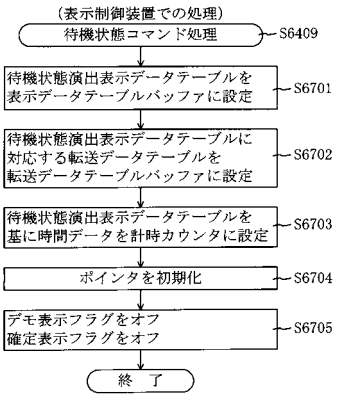
【図４２】



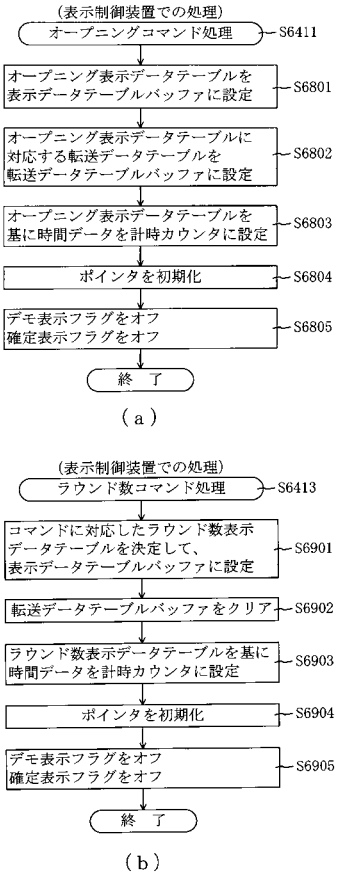
【図４３】



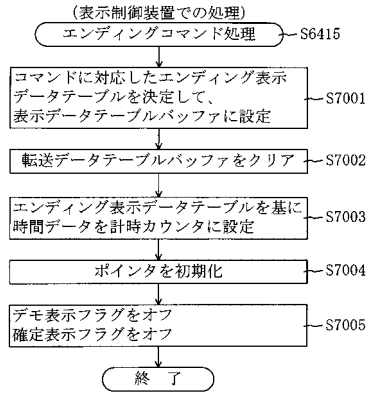
【図４４】



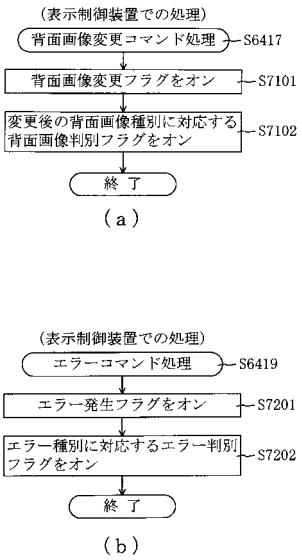
【図４５】



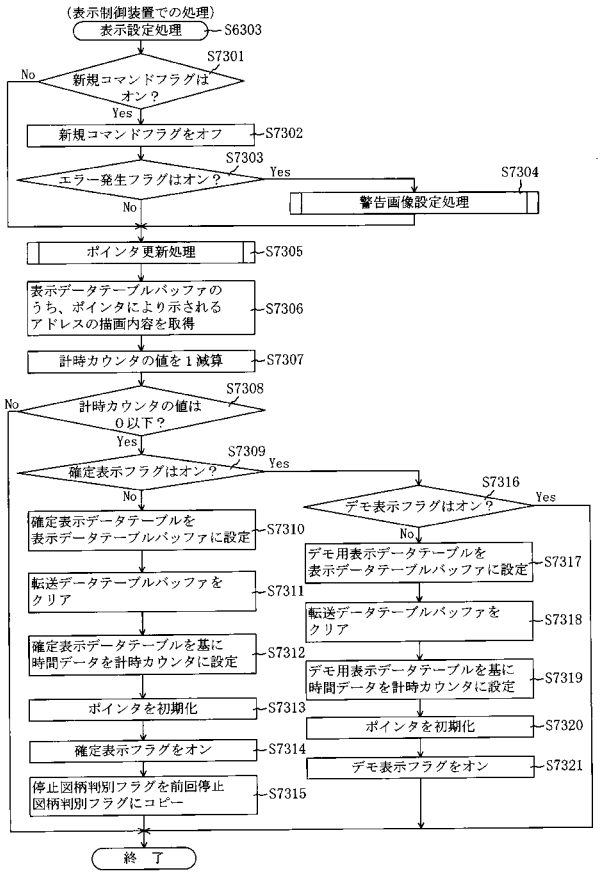
【図４６】



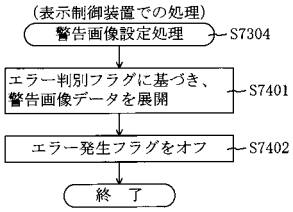
【図４７】



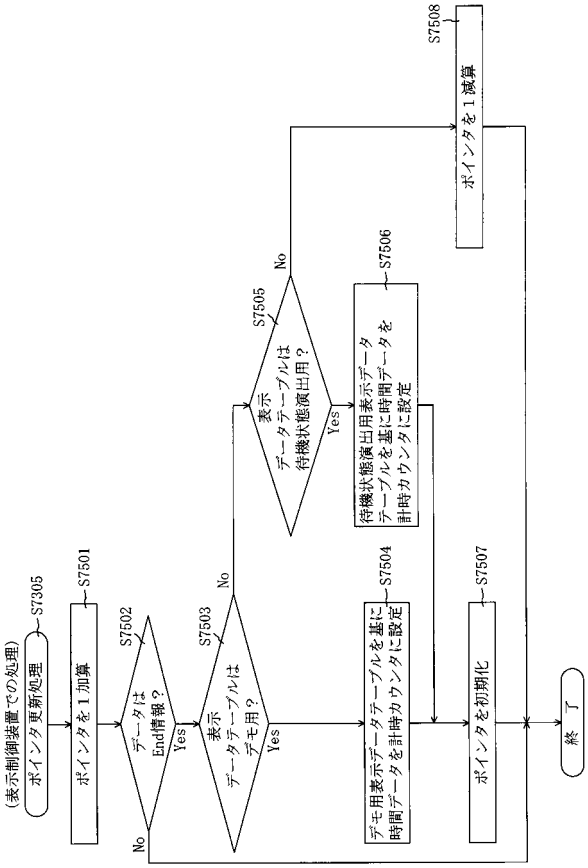
【図４８】



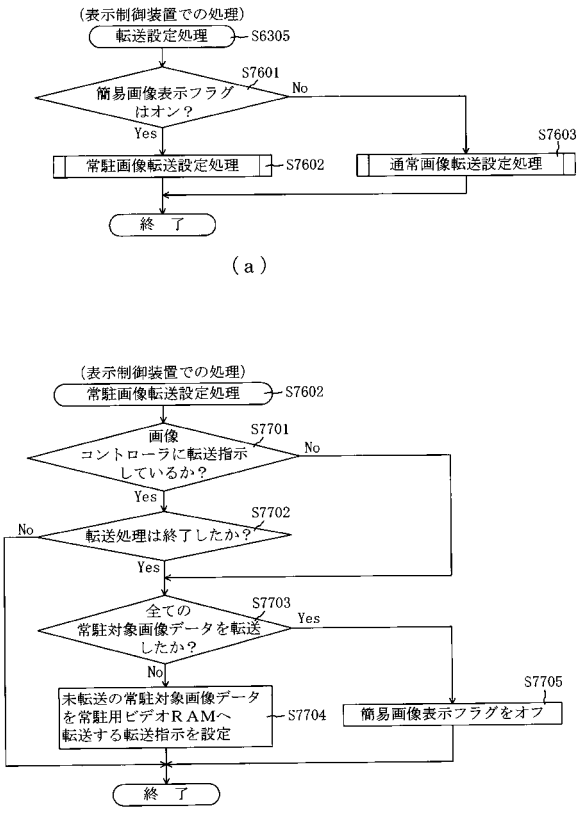
【図４９】



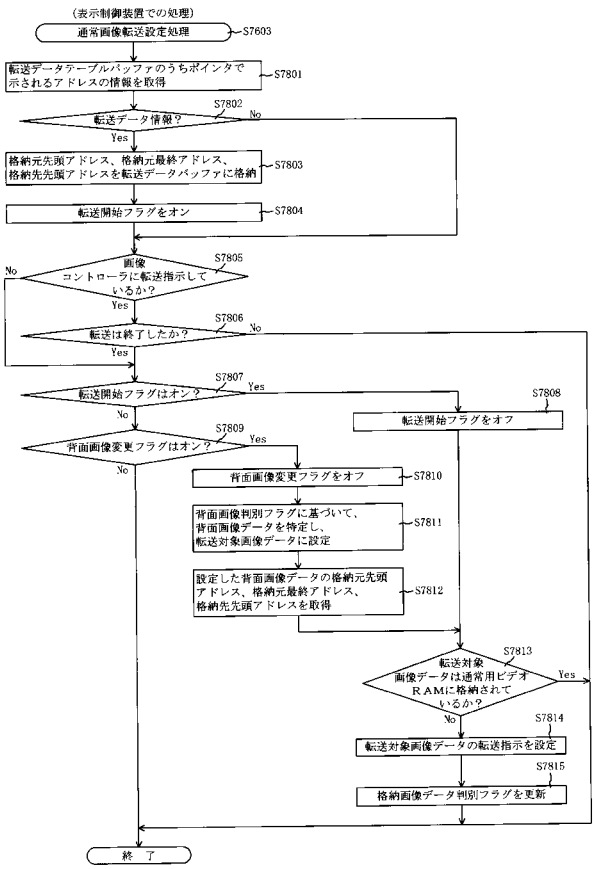
【図５０】



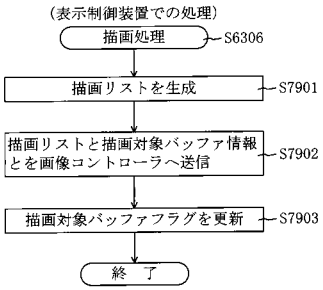
【図５１】



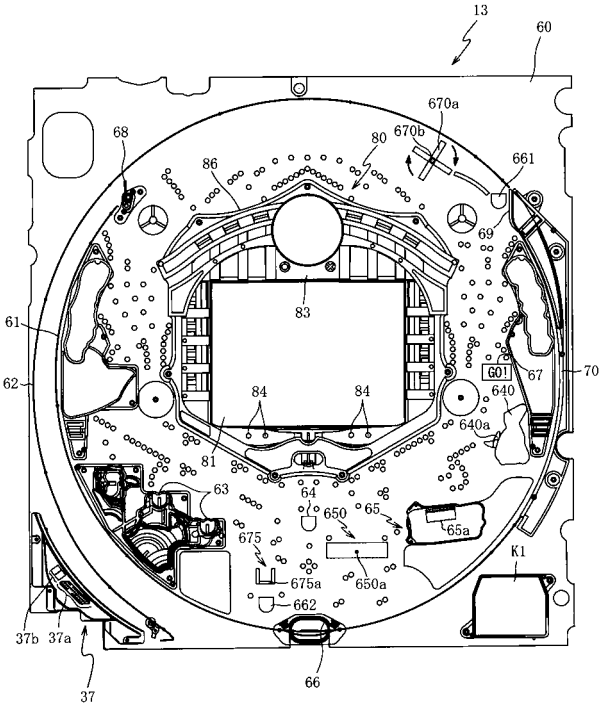
【図５２】



【図５３】



【図５４】



【図５５】

202

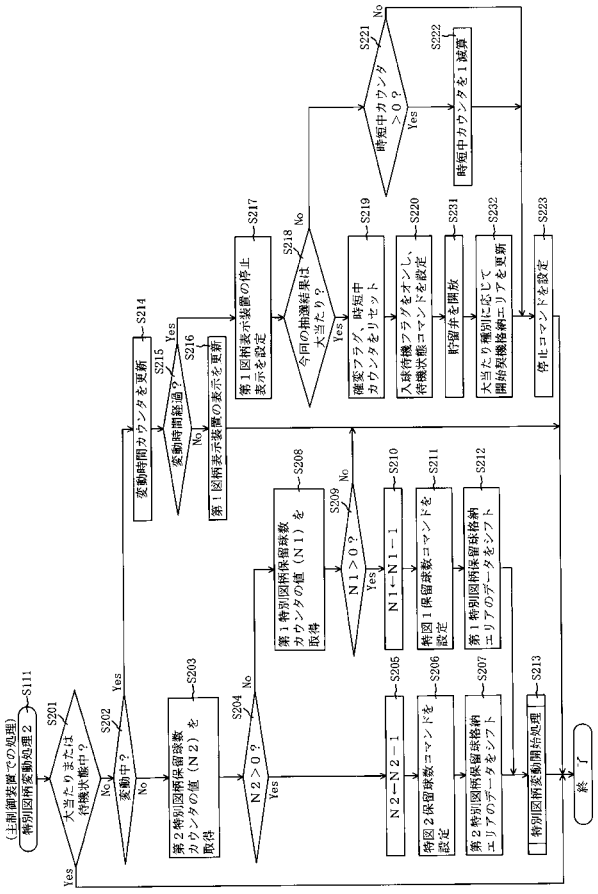
第１当たり種別選択テーブル202b

特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値（0～99）	
第１特別図柄	大当たりＡ２（8R右契機確変大当たり）	0～4	202b1
	大当たりＢ２（5R右契機確変大当たり）	5～14	202b2
	大当たりＣ２（5R左契機確変大当たり）	15～64	202b3
	大当たりＤ２（5R右契機通常大当たり）	65～74	202b4
	大当たりＥ２（5R左契機通常大当たり）	75～99	202b5
第２特別図柄	大当たりＦ２（16R右契機確変大当たり）	0～4	202b6
	大当たりＧ２（10R右契機確変大当たり）	5～64	202b7
	大当たりＨ２（10R右契機通常大当たり）	65～99	202b8

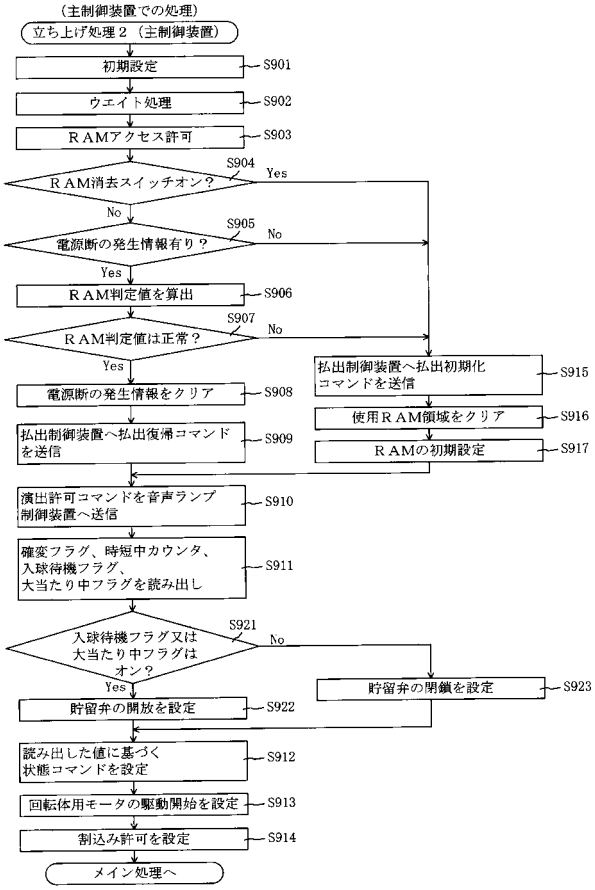
【図５６】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
実行エリア	203c
普通図柄保留球格納エリア	203d
第１特別図柄保留球数カウンタ	203e
第２特別図柄保留球数カウンタ	203f
普通図柄保留球数カウンタ	203g
確変フラグ	203h
時短中カウンタ	203i
入球待機フラグ	203j
大当たり開始フラグ	203k
大当たり中フラグ	203m
開始契機格納エリア	203n
その他メモリエリア	203z

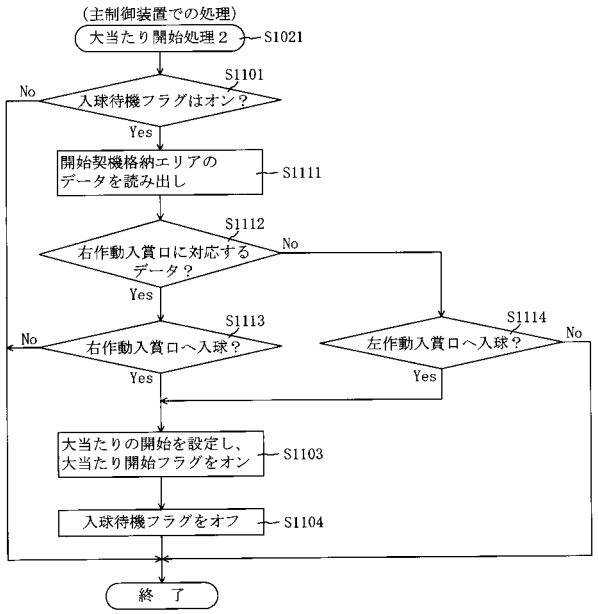
【図５７】



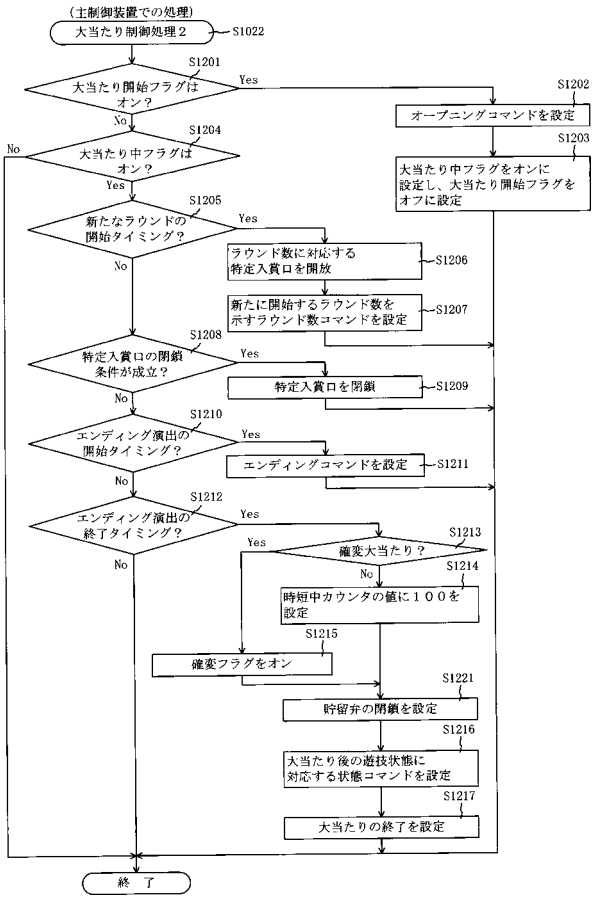
【図５８】



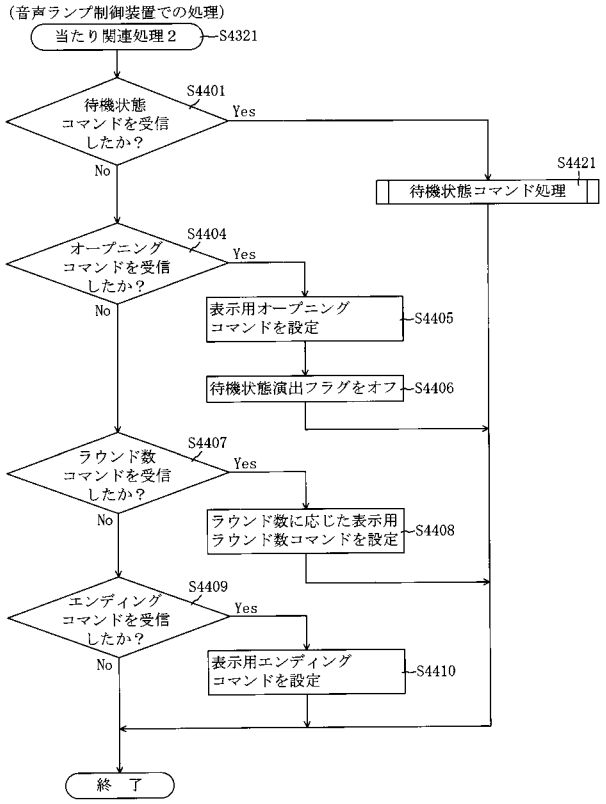
【図５９】



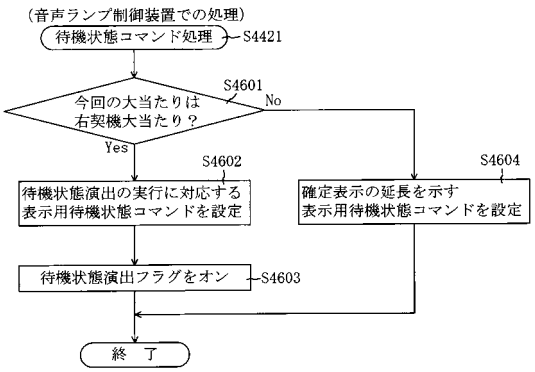
【図６０】



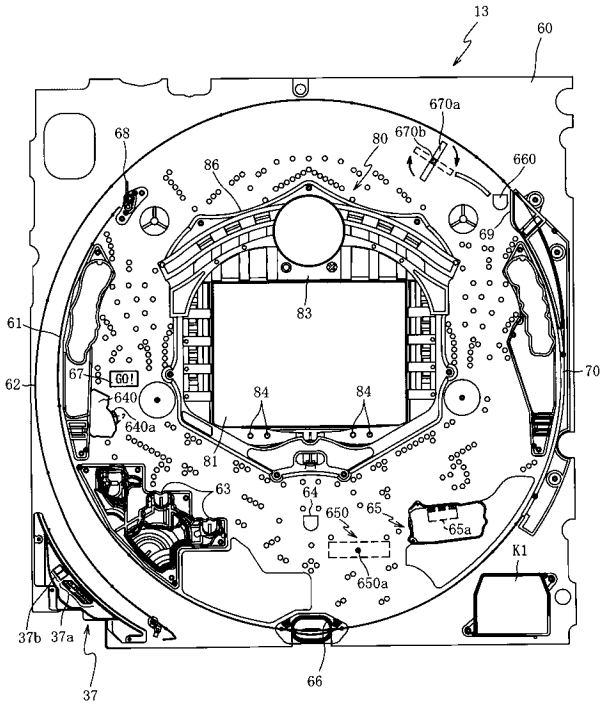
【図６１】



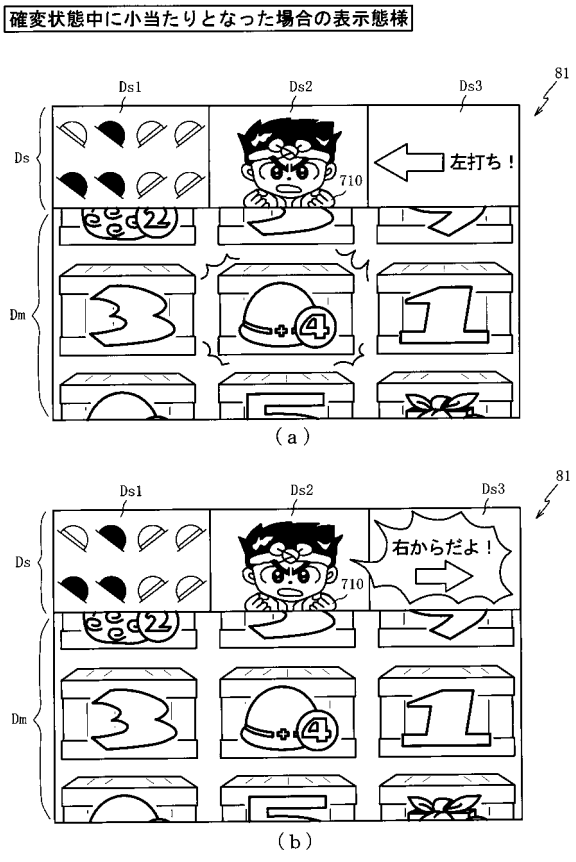
【図６２】



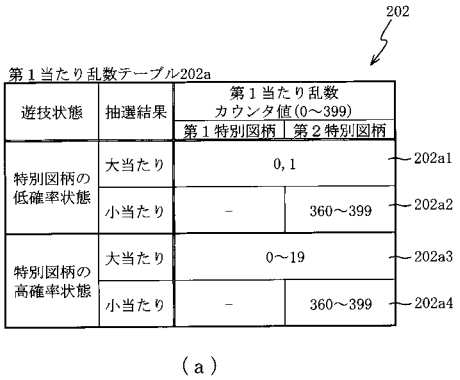
【図６３】



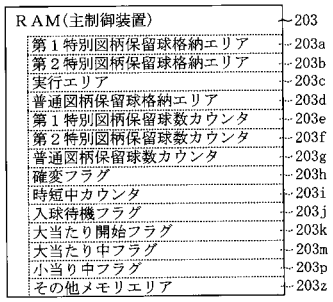
【図６４】



【図６５】

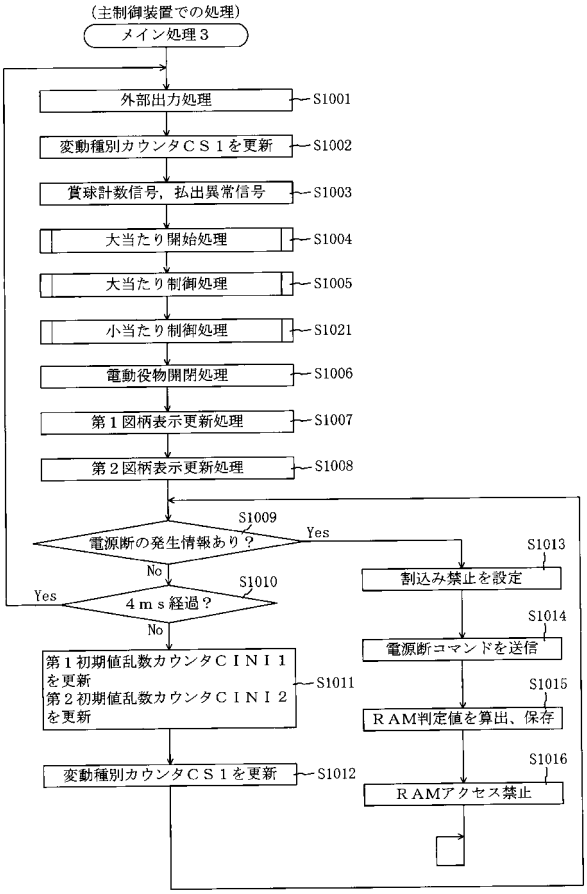


（ａ）

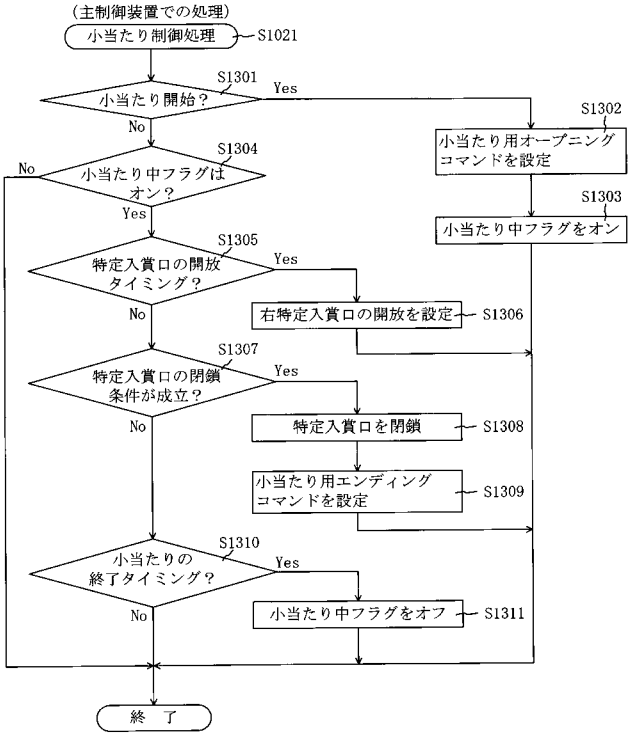


（ｂ）

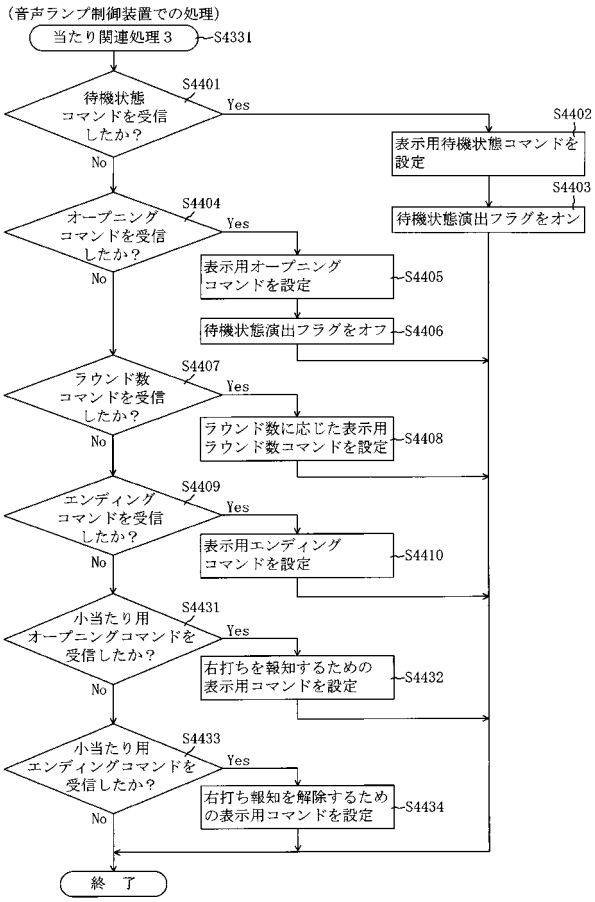
【図６６】



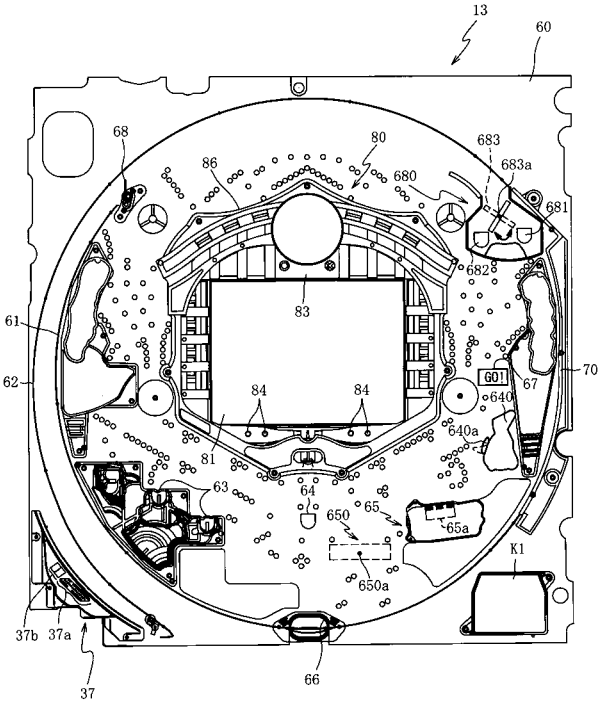
【図６７】



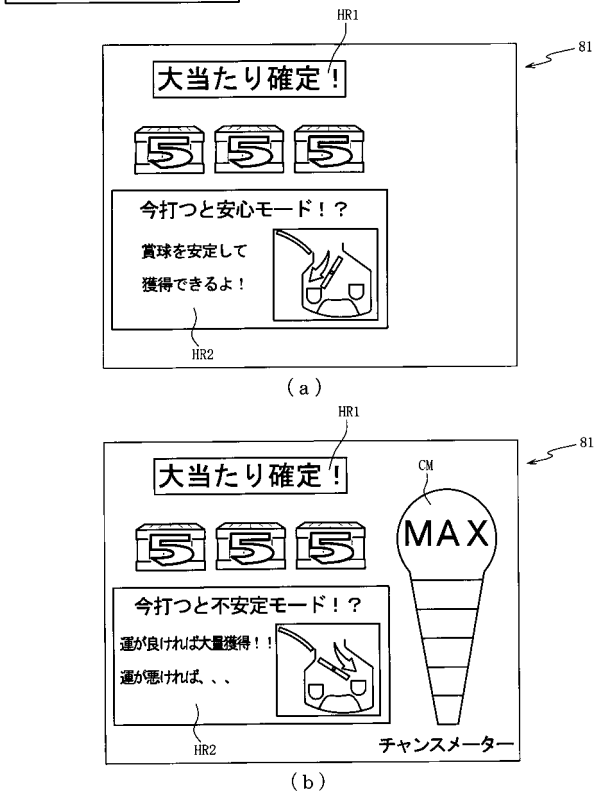
【図６８】



【図６９】



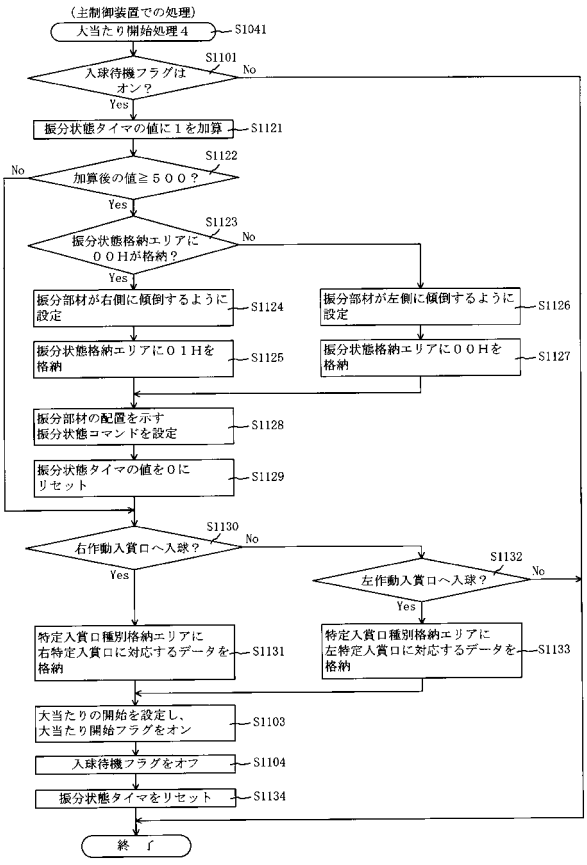
【図７０】



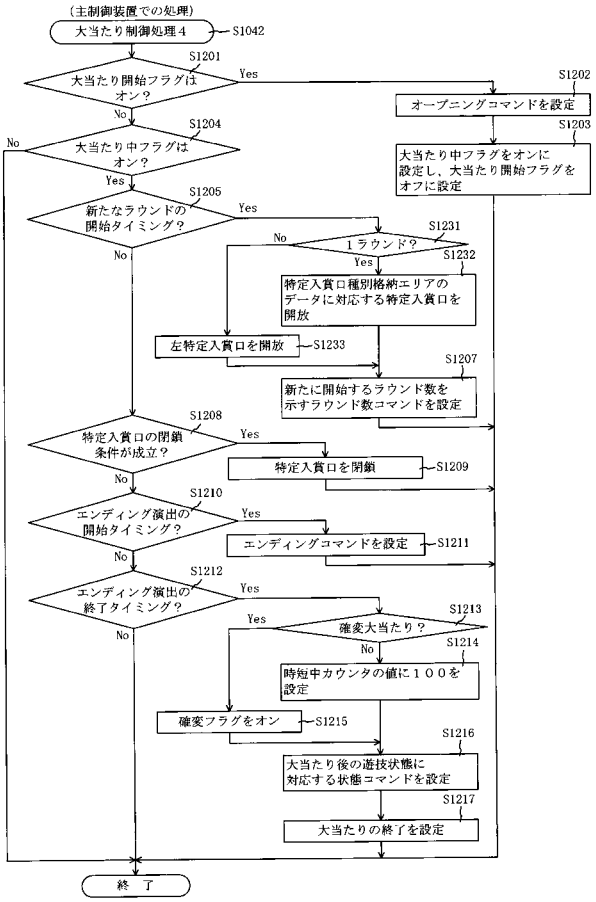
【図７１】

ＲＡＭ(主制御装置)	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
実行エリア	203c
普通図柄保留球格納エリア	203d
第１特別図柄保留球数カウンタ	203e
第２特別図柄保留球数カウンタ	203f
普通図柄保留球数カウンタ	203g
確変フラグ	203h
時短中カウンタ	203i
入球待機フラグ	203j
大当たり開始フラグ	203k
大当たり中フラグ	203m
特定入賞口種別格納エリア	203q
振分状態格納エリア	203r
振分状態タイマ	203s
その他メモリエリア	203z

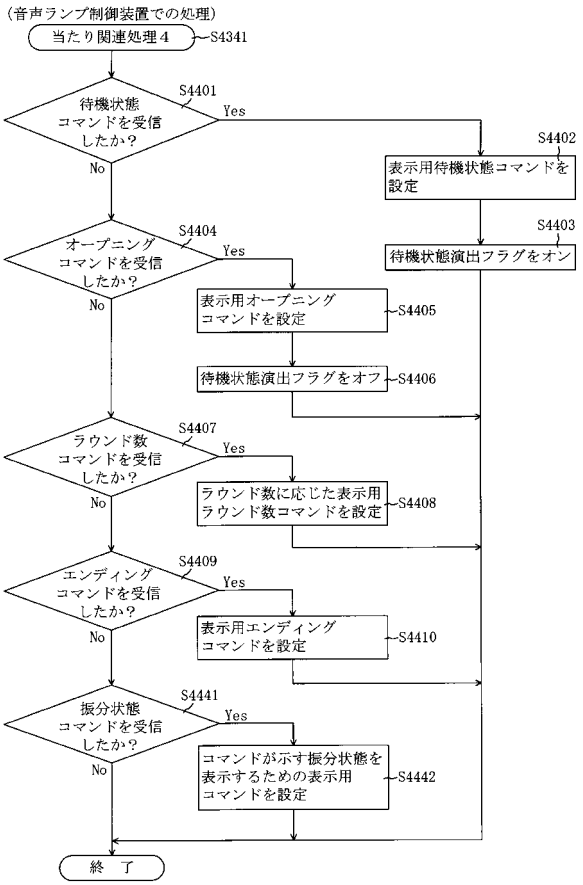
【図７２】



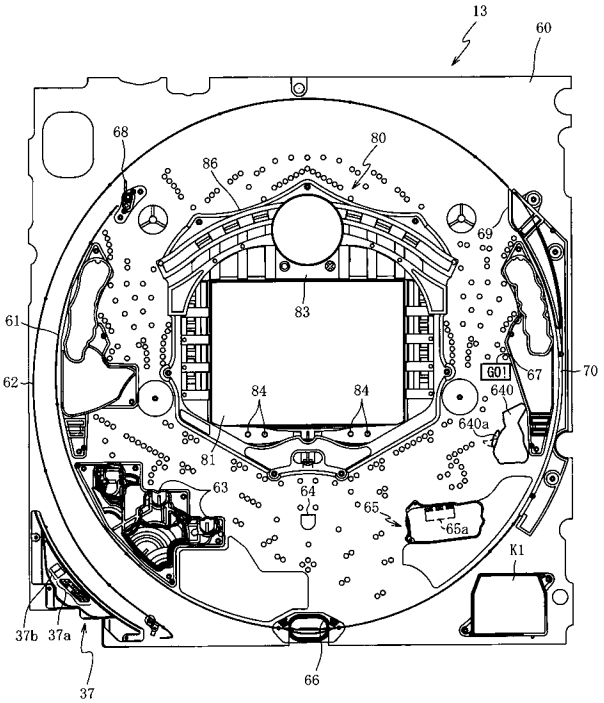
【図７３】



【図７４】



【図７５】



【図７６】

（ａ）

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
第１当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
期間長選択テーブル	202e

（ｂ）

第１当たり種別選択テーブル202b　　202

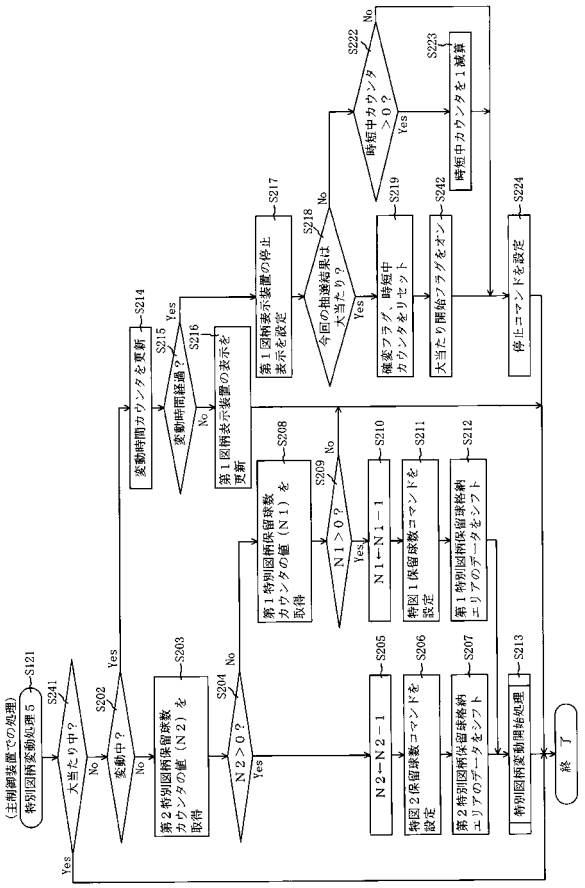
特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値(0～99)	
第１特別図柄	大当たりＡ５（8R長間隔確変大当たり）	0～4	202b1
	大当たりＢ５（5R長間隔確変大当たり）	5～14	202b2
	大当たりＣ５（5R短間隔確変大当たり）	15～64	202b3
	大当たりＤ５（5R長間隔通常大当たり）	65～74	202b4
	大当たりＥ５（5R短間隔通常大当たり）	75～99	202b5
第２特別図柄	大当たりＦ５（16R長間隔確変大当たり）	0～4	202b6
	大当たりＧ５（10R長間隔確変大当たり）	5～64	202b7
	大当たりＨ５（10R長間隔通常大当たり）	65～99	202b8

（ｃ）

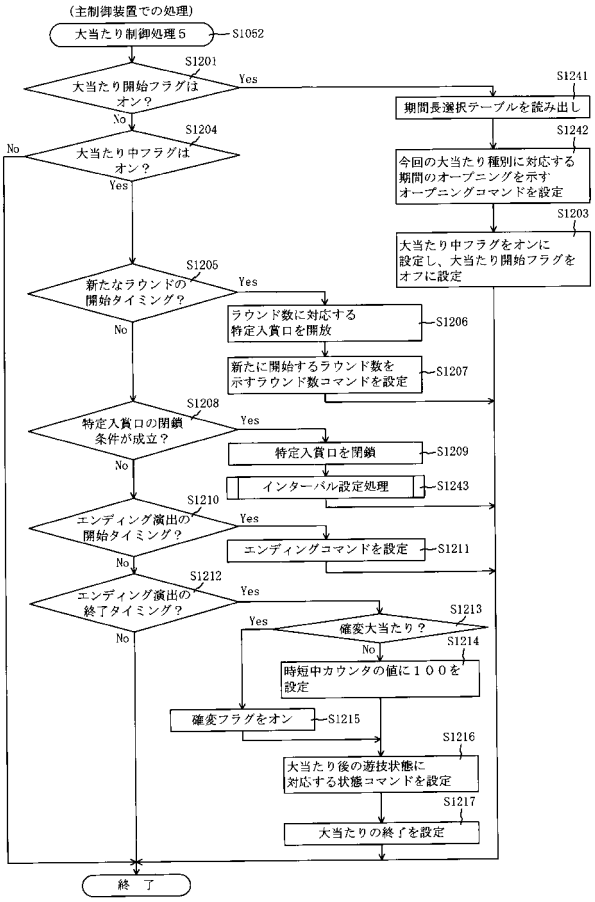
期間長選択テーブル202e　　202

大当たり種別	オープニング期間	インターバル期間	
大当たりＡ５ 大当たりＢ５ 大当たりＤ５ 大当たりＦ５～Ｈ５	５秒間	３秒間	202e1
大当たりＣ５ 大当たりＥ５	１秒間	０．５秒間	202e2

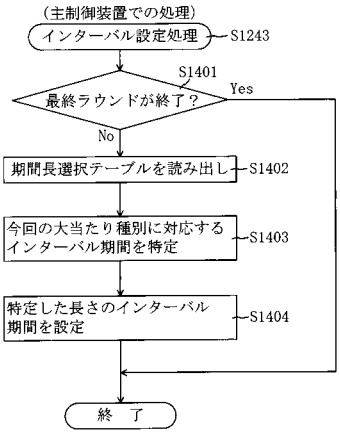
【図７７】



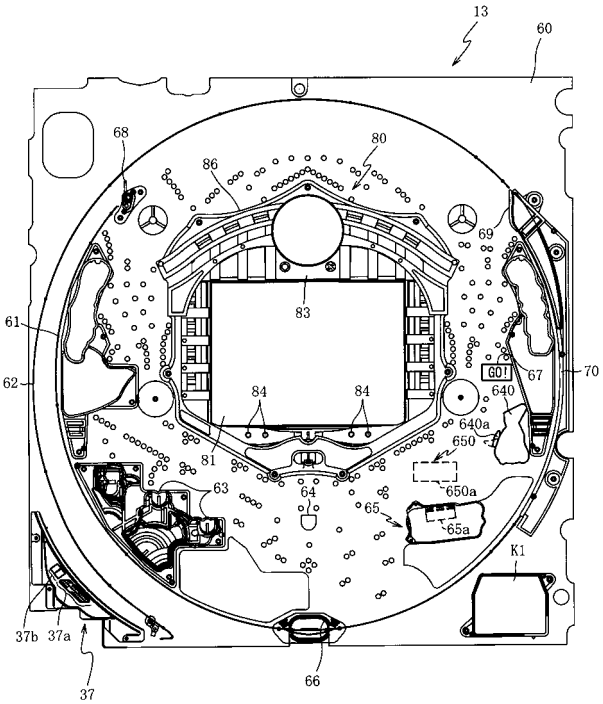
【図７８】



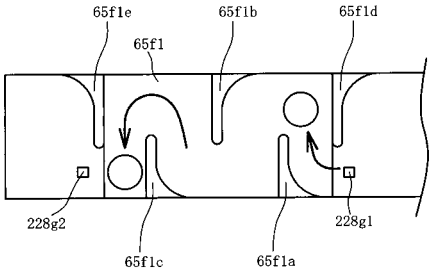
【図７９】



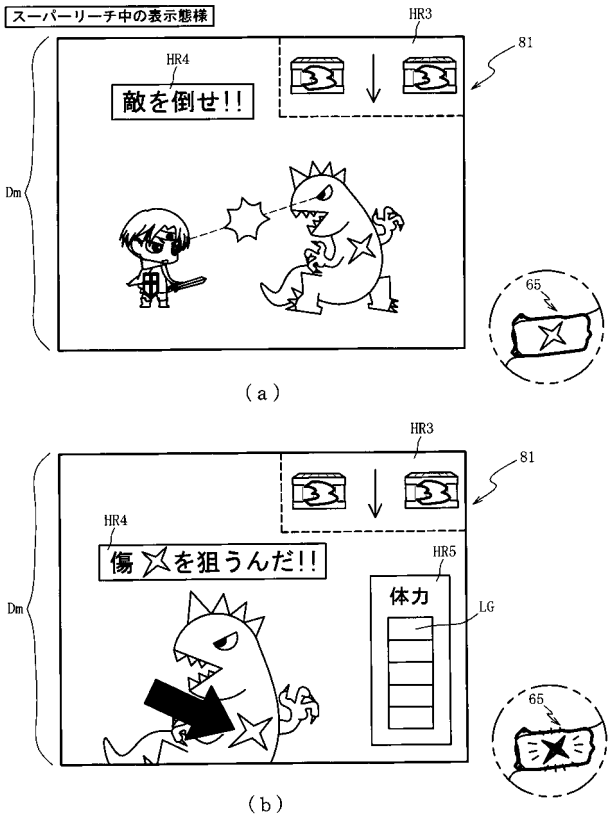
【図８０】



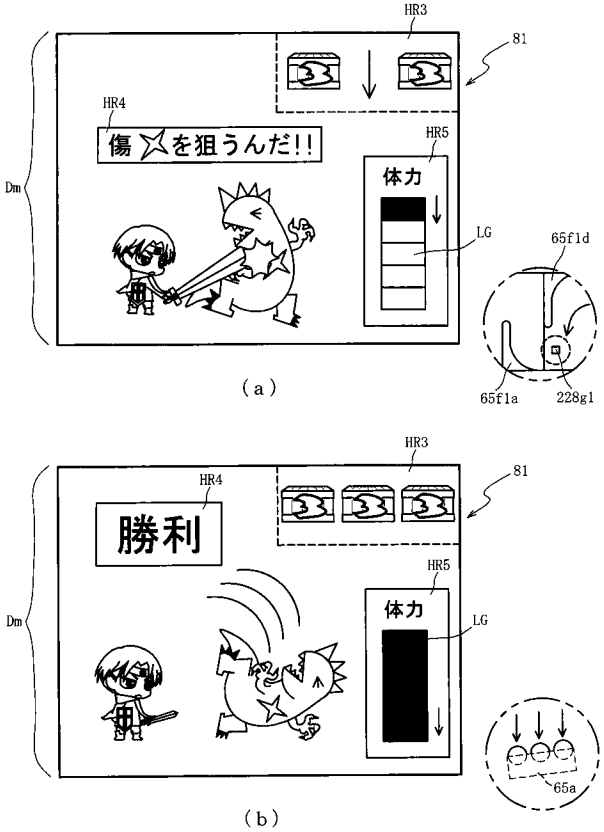
【図８１】



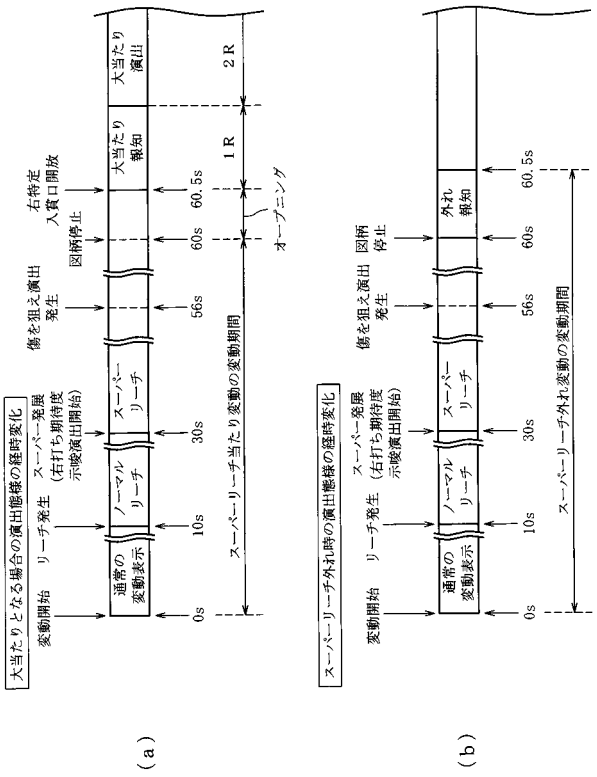
【図８２】



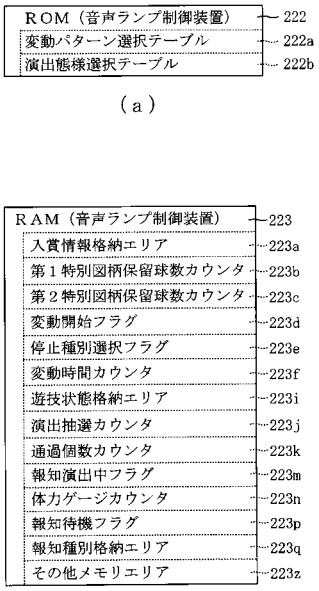
【図８３】



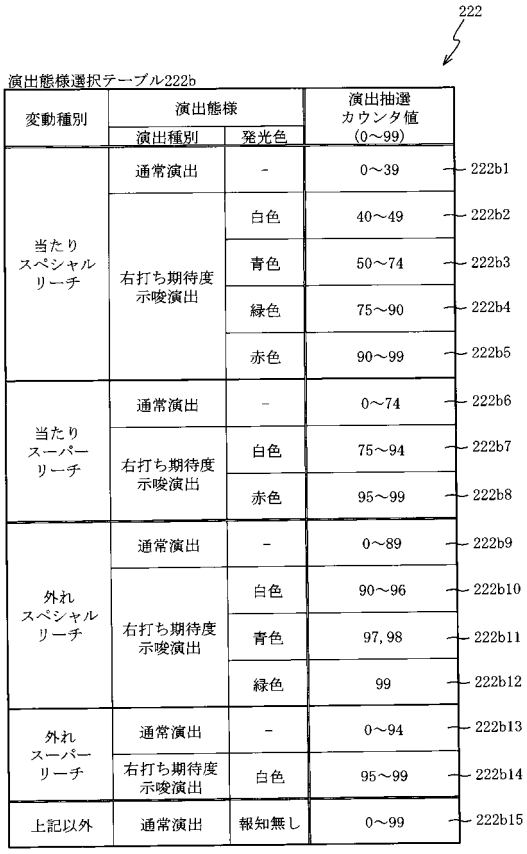
【図８４】



【図８５】

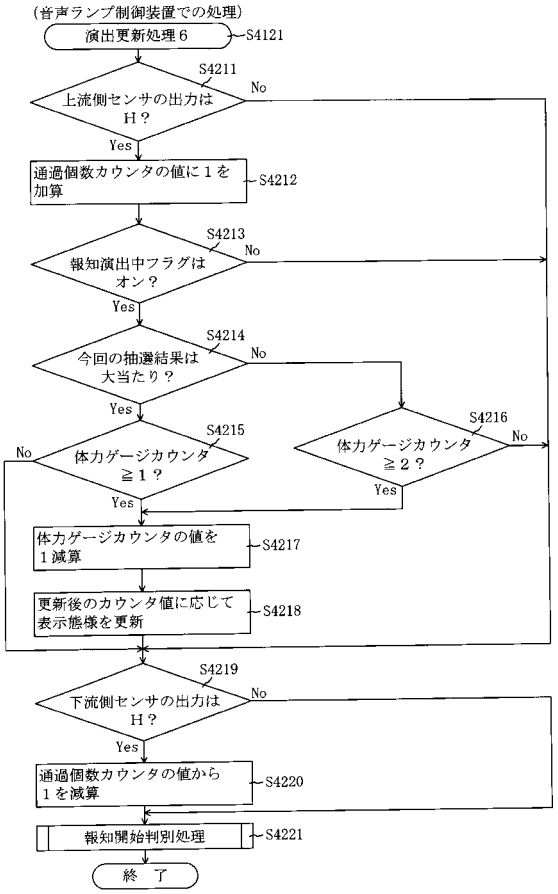


【図８６】

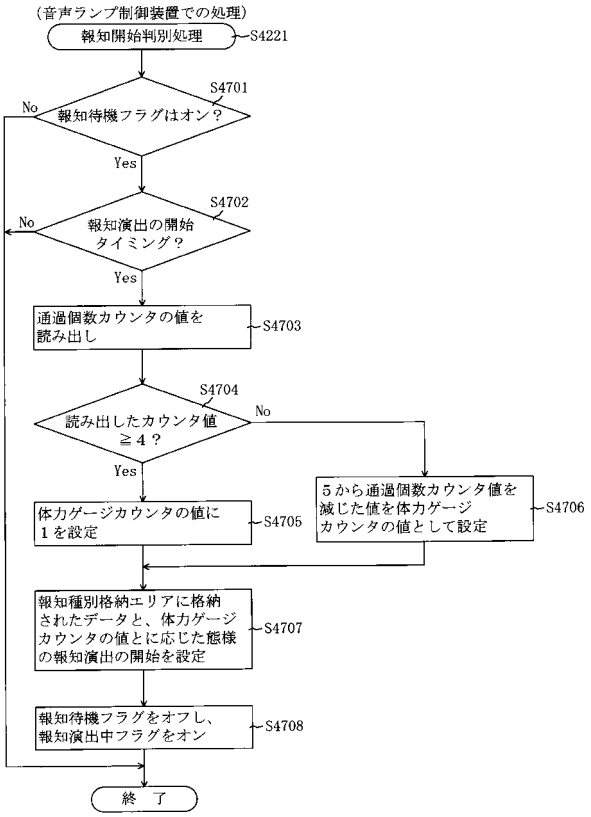


変動種別	演出態様		演出抽選カウンタ値（0～99）	
	演出種別	発光色		
当たりスペシャルリーチ	通常演出	-	0～39	222b1
	右打ち期待度示唆演出	白色	40～49	222b2
		青色	50～74	222b3
		緑色	75～90	222b4
		赤色	90～99	222b5
当たりスーパーリーチ	通常演出	-	0～74	222b6
	右打ち期待度示唆演出	白色	75～94	222b7
		赤色	95～99	222b8
外れスペシャルリーチ	通常演出	-	0～89	222b9
	右打ち期待度示唆演出	白色	90～96	222b10
		青色	97,98	222b11
		緑色	99	222b12
外れスーパーリーチ	通常演出	-	0～94	222b13
	右打ち期待度示唆演出	白色	95～99	222b14
上記以外	通常演出	報知無し	0～99	222b15

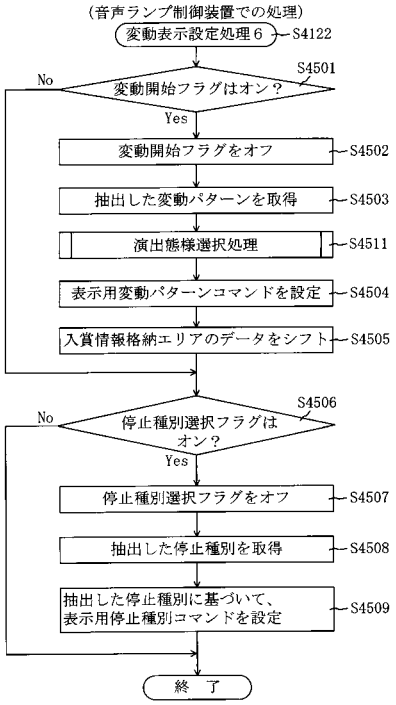
【図８７】



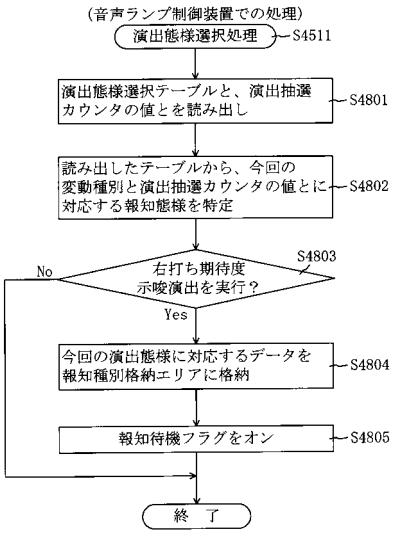
【図８８】



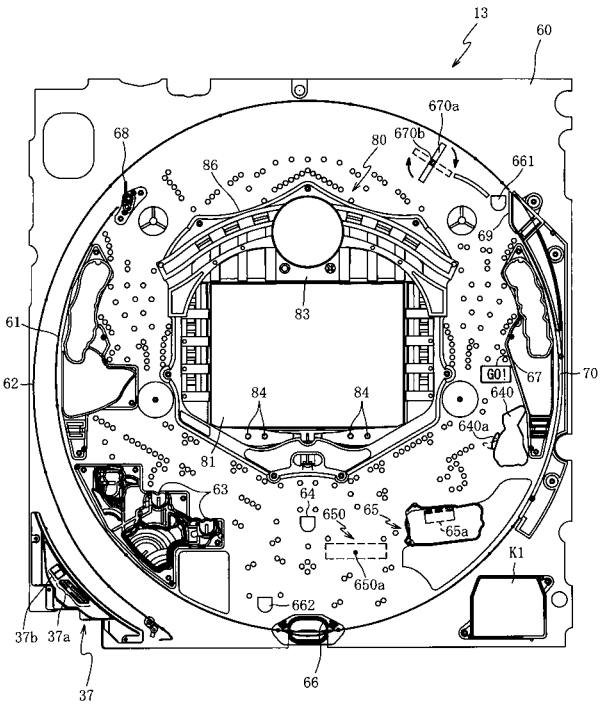
【図８９】



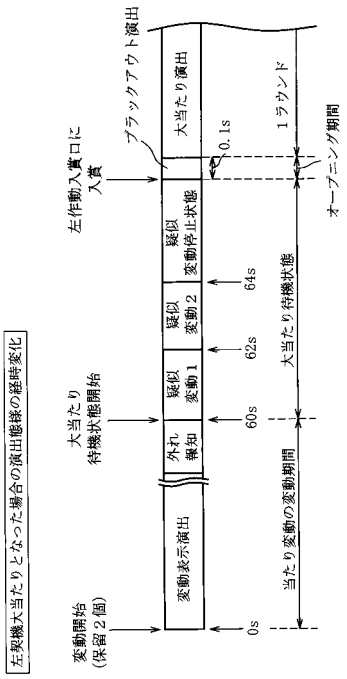
【図９０】



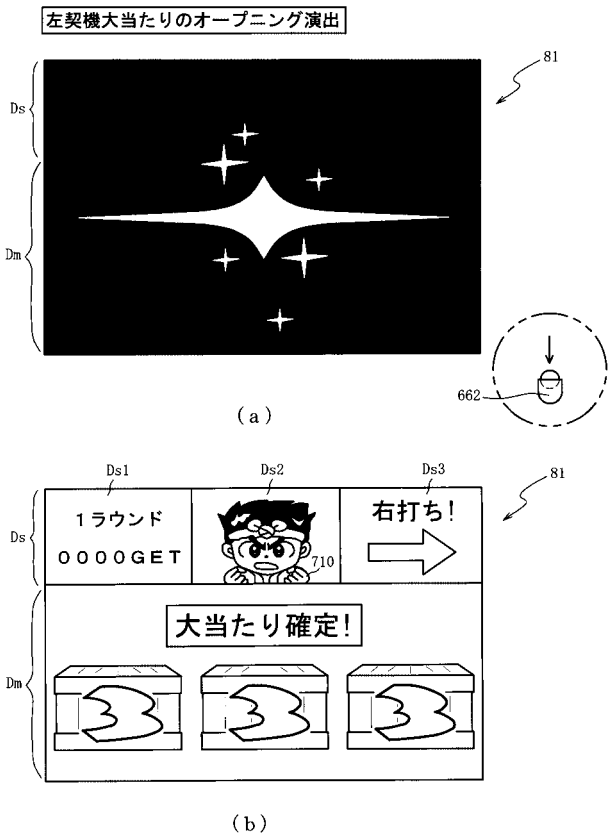
【図９１】



【図９２】



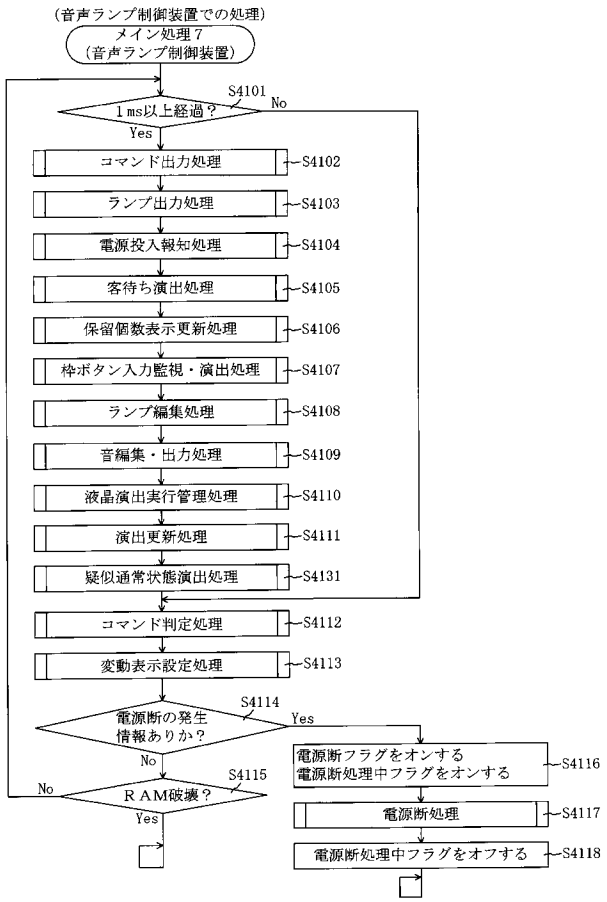
【図９３】



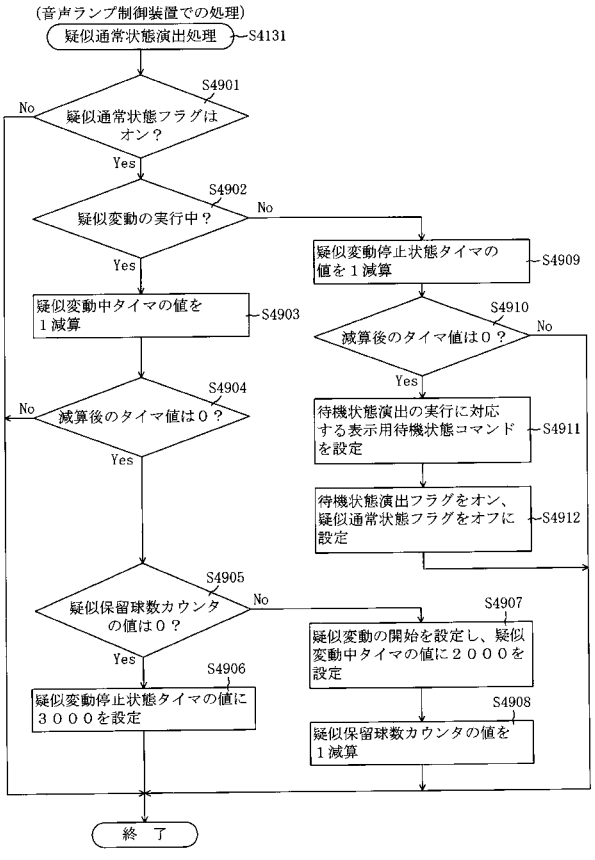
【図９４】

ＲＡＭ（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
第１特別図柄保留球数カウンタ	223b
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
待機状態演出フラグ	223g
レベルカウンタ	223h
遊技状態格納エリア	223i
疑似保留球数カウンタ	223r
疑似通常状態フラグ	223s
疑似変動中タイマ	223t
疑似変動停止状態タイマ	223u
その他メモリエリア	223z

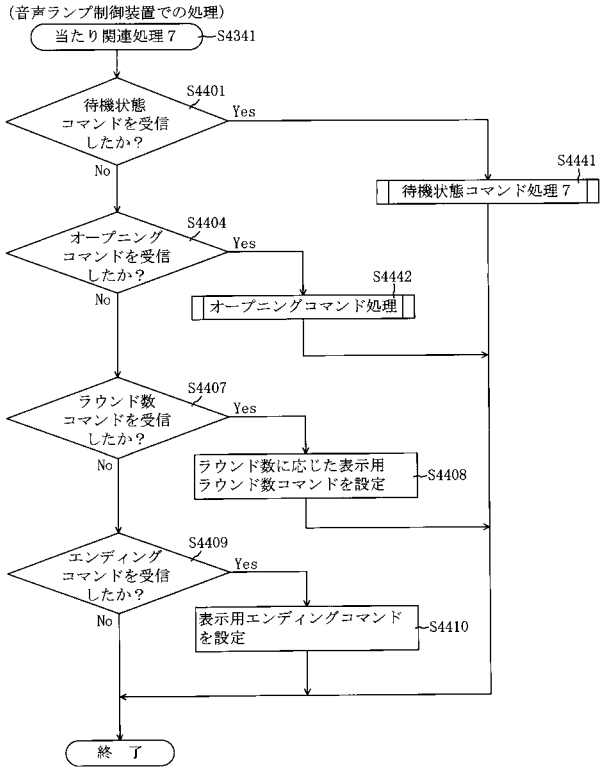
【図９５】



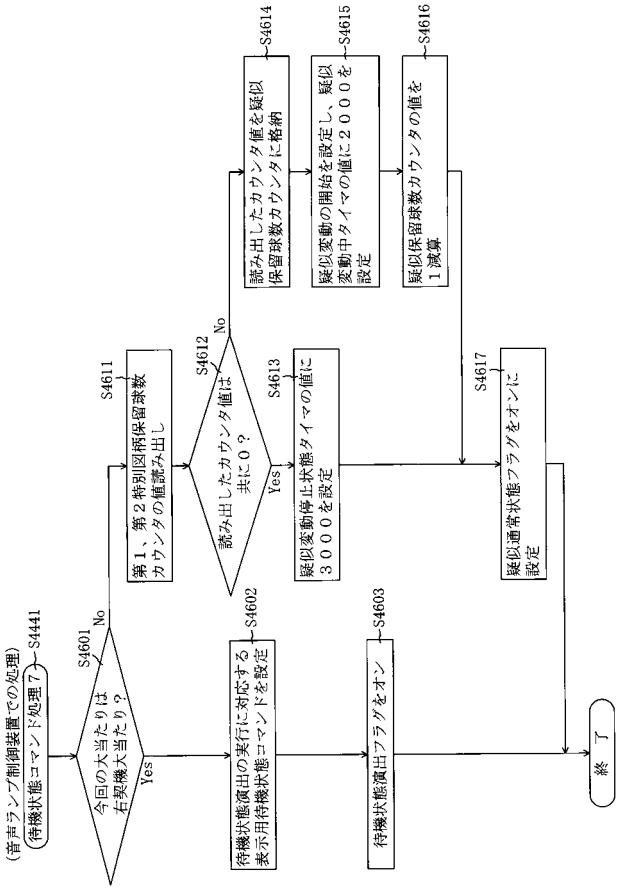
【図９６】



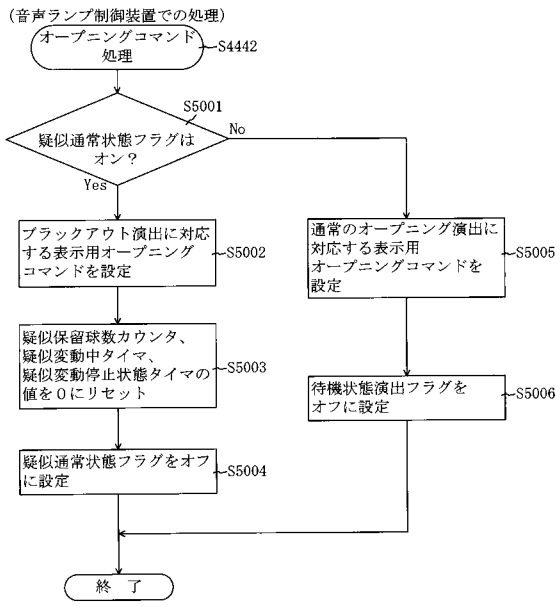
【図９７】



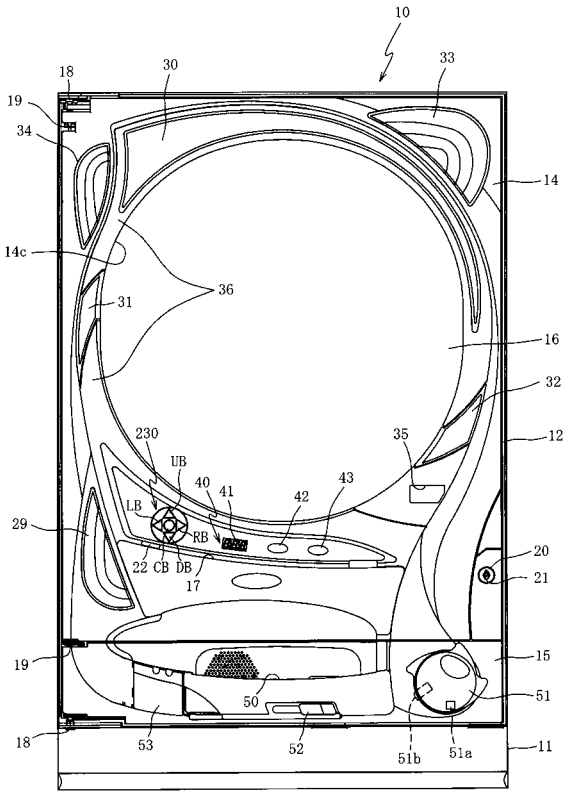
【図９８】



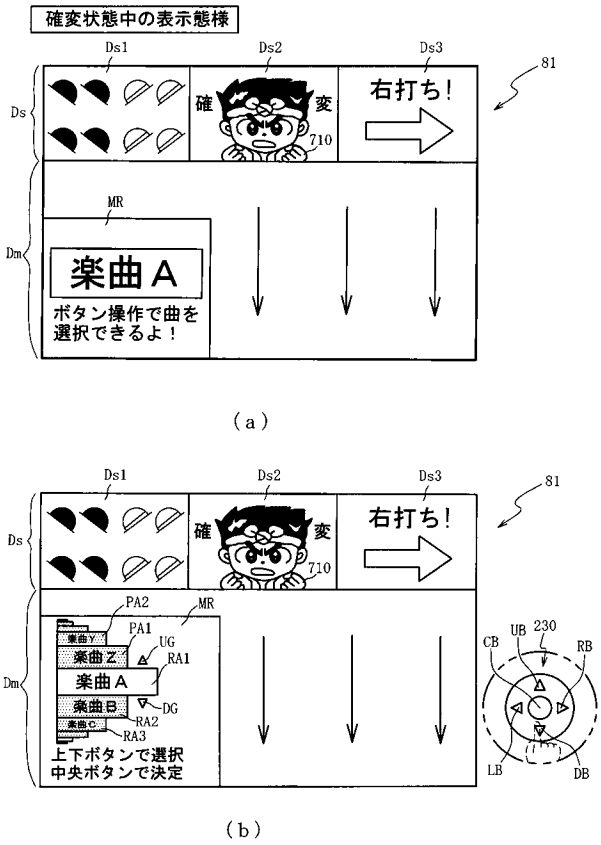
【図９９】



【図１００】



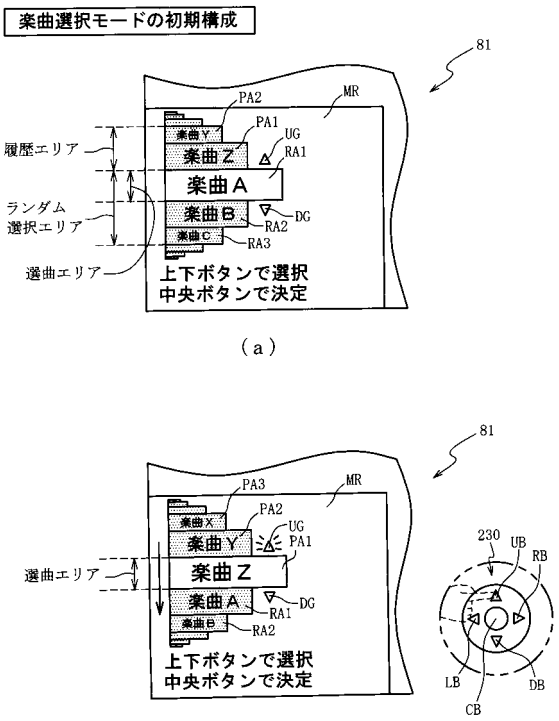
【図１０１】



（ａ）

（ｂ）

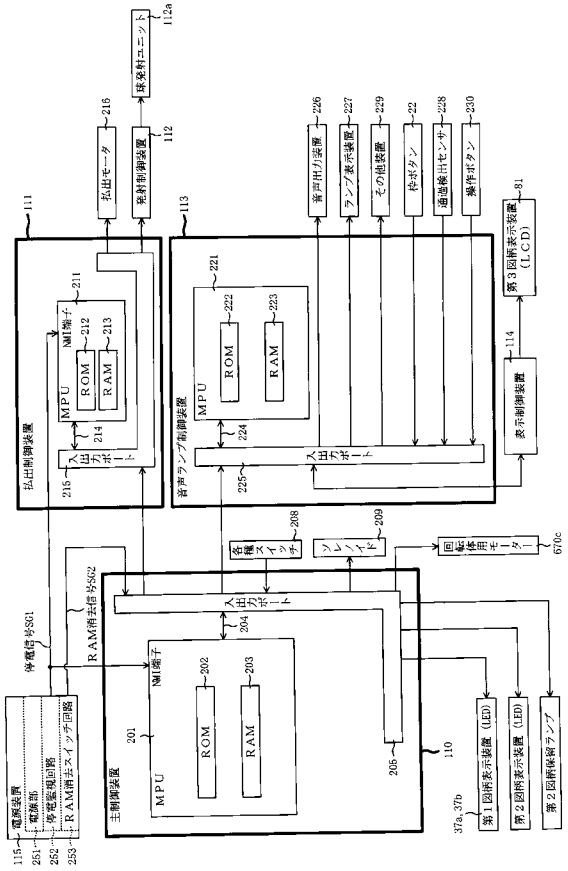
【図１０２】



（ａ）

（ｂ）

【図１０３】



【図１０４】

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置） 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- 項目順記憶エリア 222aa

（ａ）

ＲＡＭ（音声ランプ制御装置） 223
- 入賞情報格納エリア 223a
- 第１特別図柄保留球数カウンタ 223b
- 第２特別図柄保留球数カウンタ 223c
- 変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 変動時間カウンタ 223f
- 待機状態演出フラグ 223g
- レベルカウンタ 223h
- 遊技状態格納エリア 223i
- 項目配置格納エリア 223aa
- メニュー位置ポインタ 223ab
- 選曲回数格納エリア 223ac
- 選曲許可フラグ 223ad
- メニュー表示フラグ 223ae
- その他メモリエリア 223z

（ｂ）

【図１０５】

項目配置格納エリア223aa

エリア種別	メニュー位置ポインタ値	メニュー項目
ランダム選択エリア	００Ｈ	楽曲Ａ
	０１Ｈ	楽曲Ｂ
	・・・	・・・
	０ＢＨ	楽曲Ｍ
	０ＣＨ	楽曲Ｑ
	・・・	・・・
	１６Ｈ	楽曲Ｚ
履歴エリア	１７Ｈ	楽曲Ｎ
	１８Ｈ	楽曲Ｏ
	１９Ｈ	楽曲Ｐ

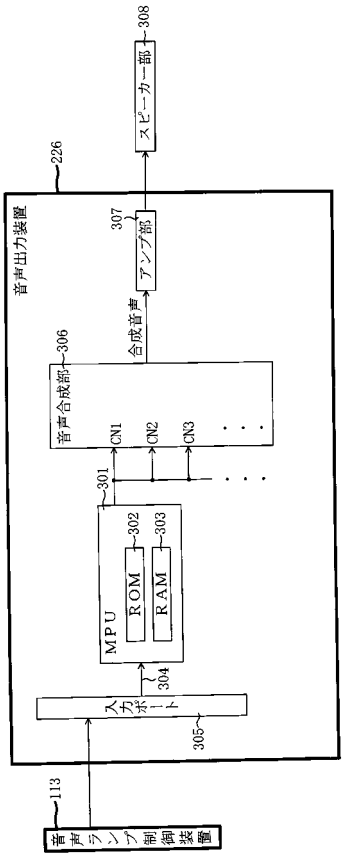
（ａ）

選曲回数格納エリア223ac

楽曲種別	選曲回数
楽曲Ａ	0
楽曲Ｂ	1
楽曲Ｃ	0
・・・	・・・
楽曲Ｘ	3
楽曲Ｙ	5
楽曲Ｚ	6

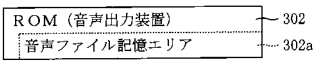
（ｂ）

【図１０６】

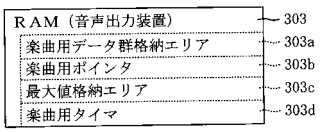


【図１０７】

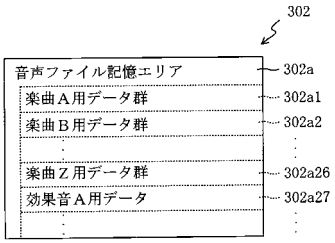
（ａ）



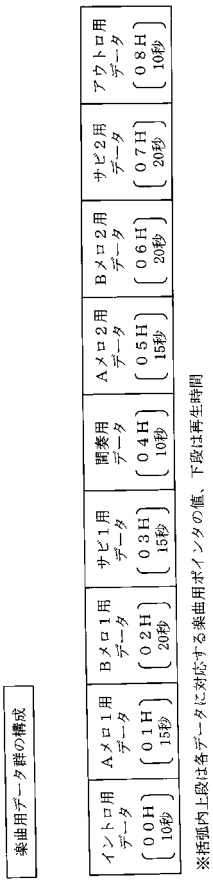
（ｂ）



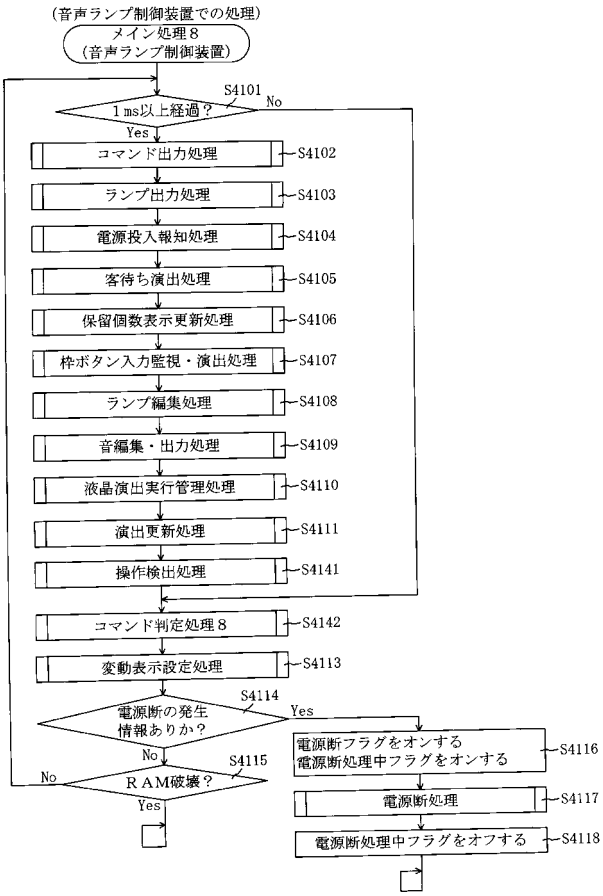
【図１０８】



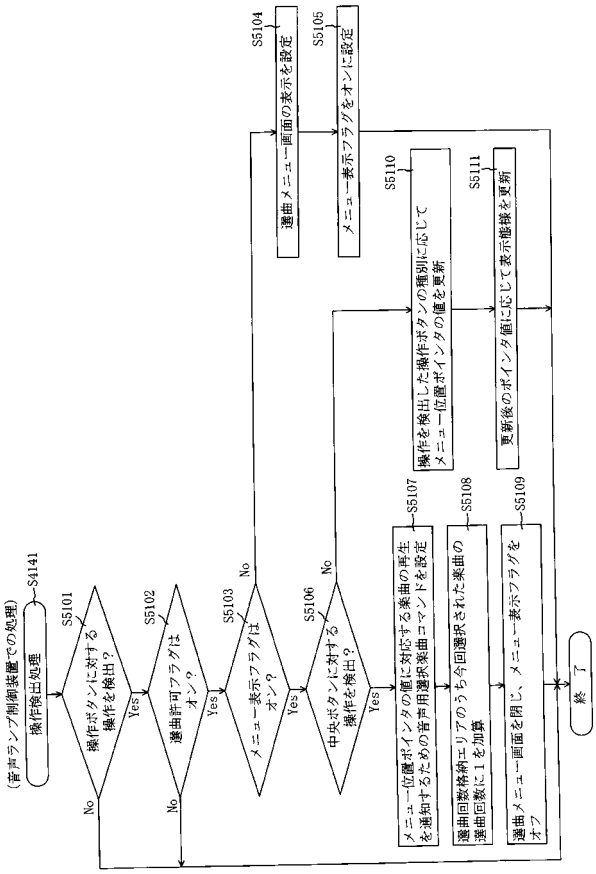
【図１０９】



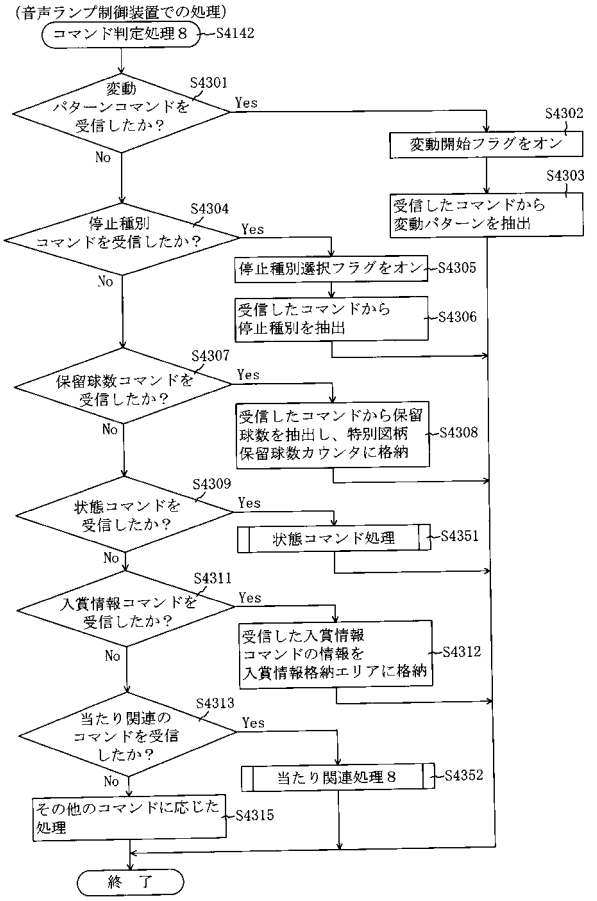
【図１１０】



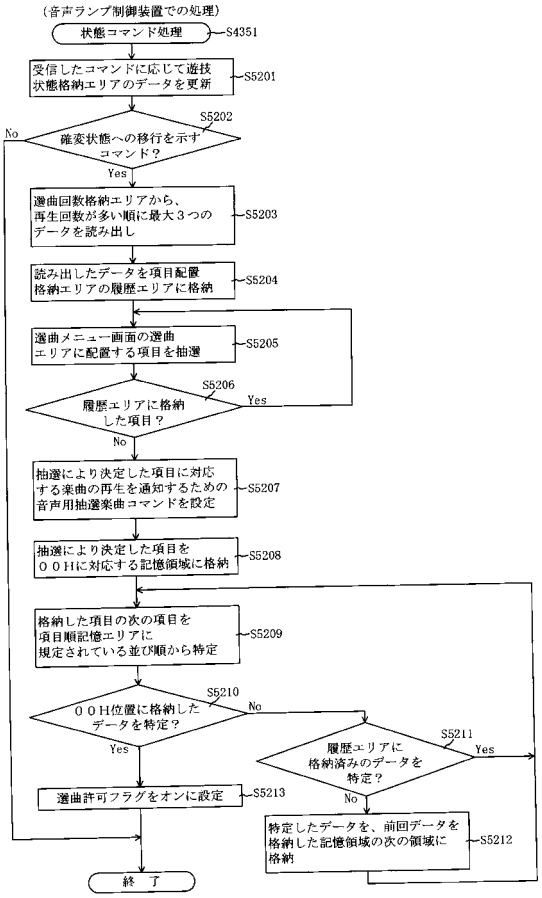
【図１１１】



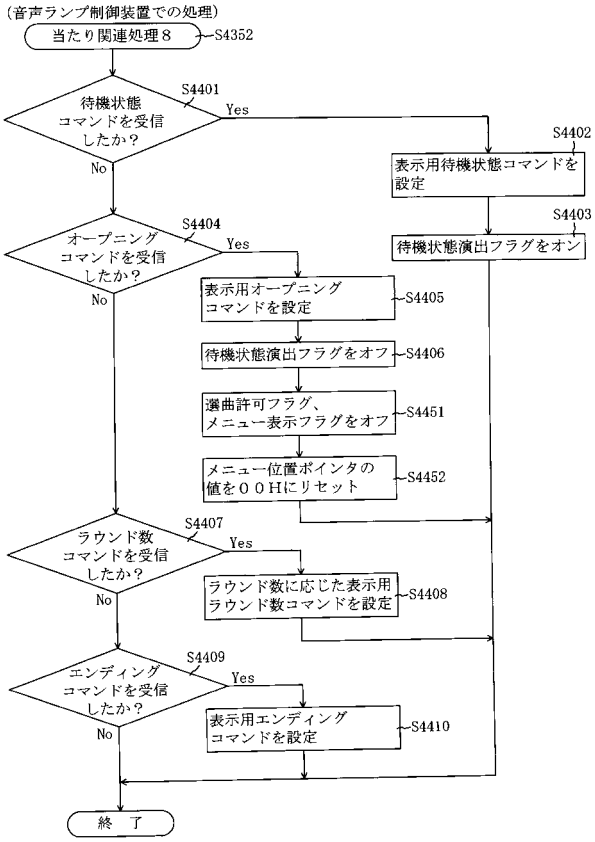
【図１１２】



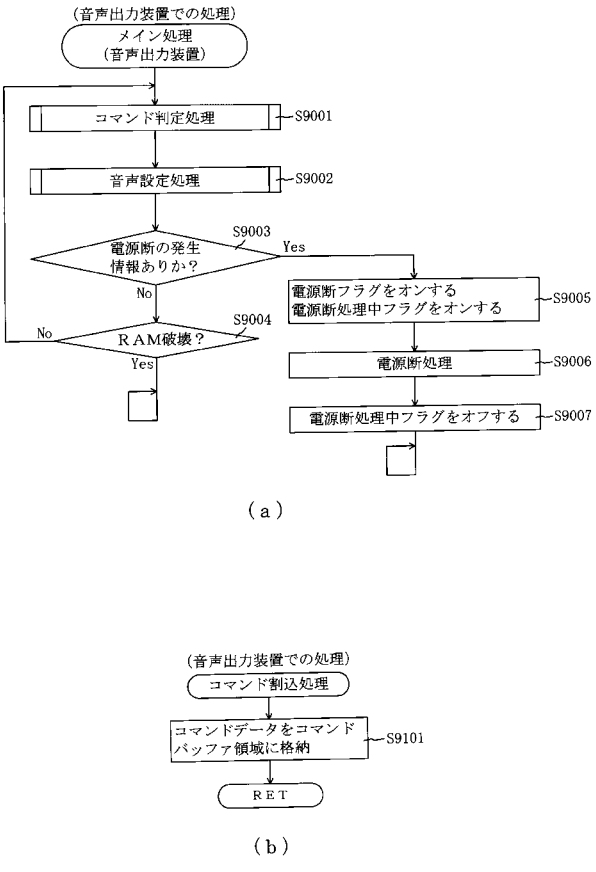
【図１１３】



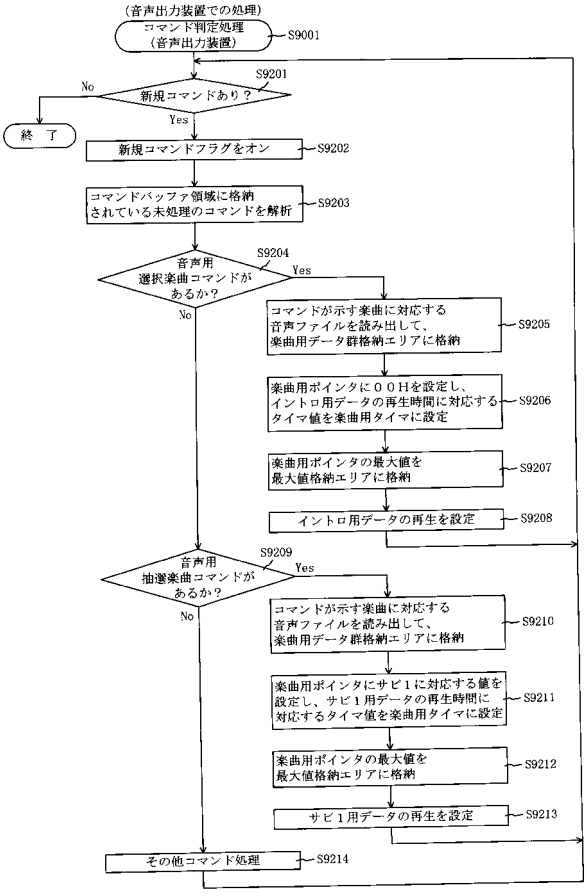
【図１１４】



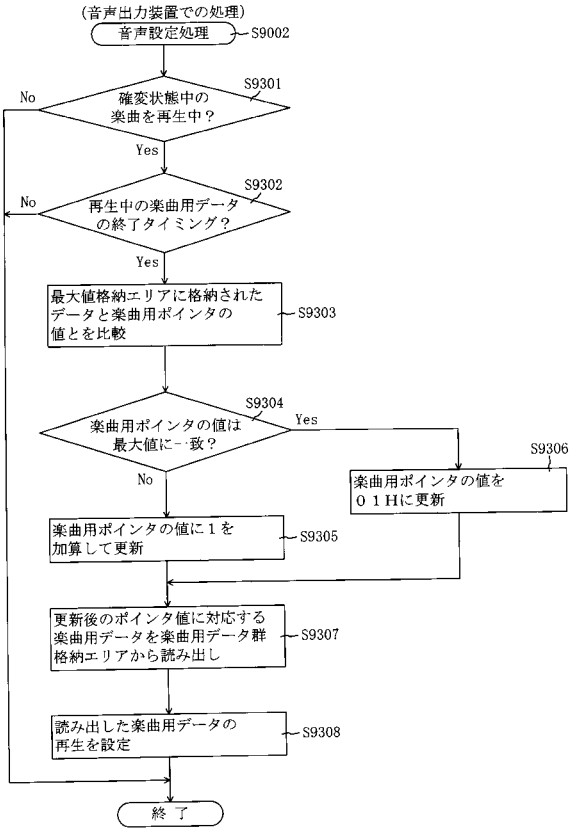
【図１１５】



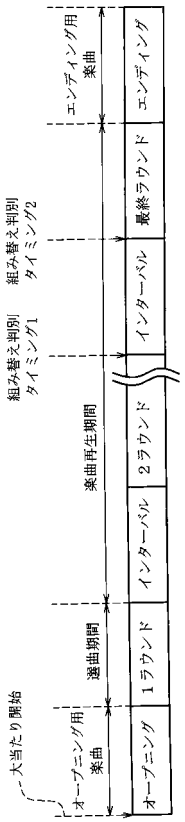
【図１１６】



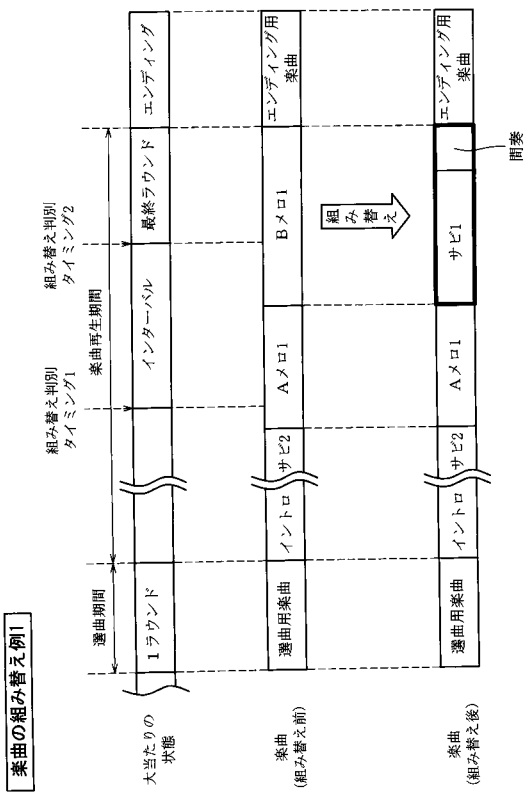
【図１１７】



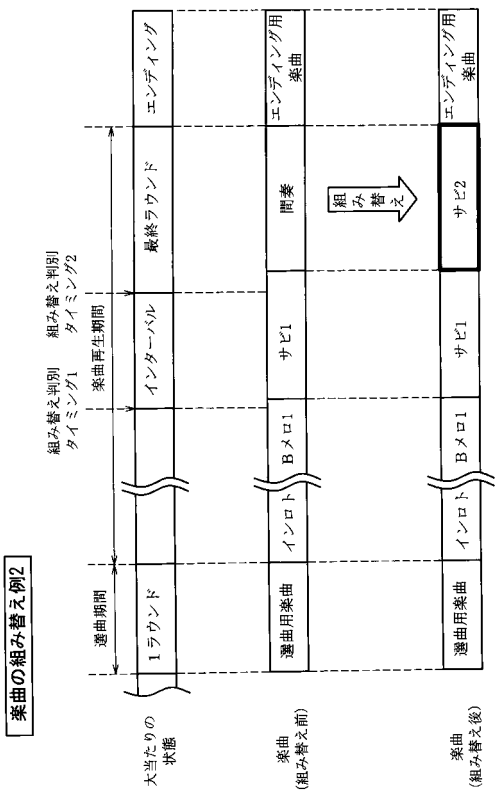
【図１１８】



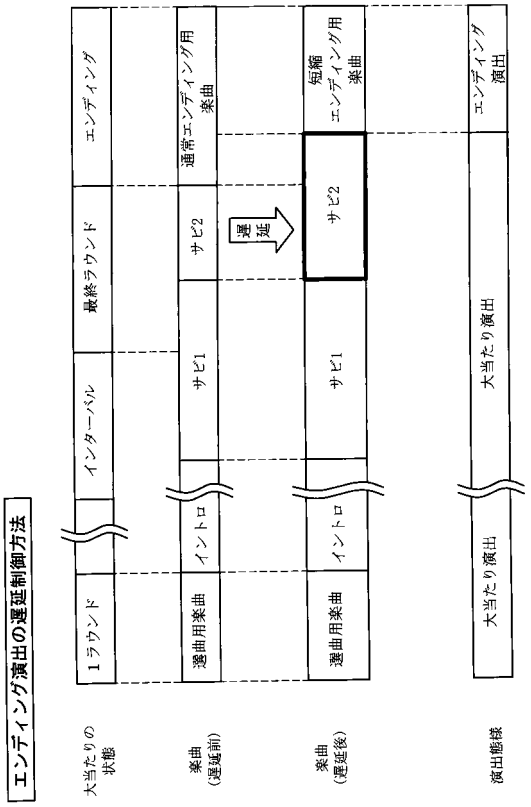
【図１１９】



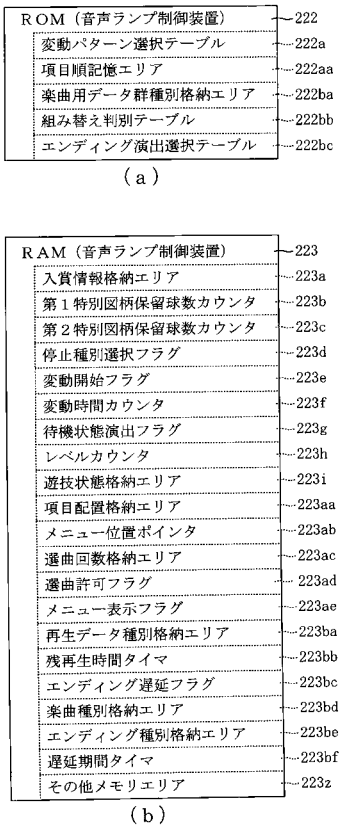
【図１２０】



【図１２１】



【図１２２】



【図１２３】

222

組み替え判別テーブル222bb

楽曲種別	現在再生中の楽曲用データ	組み替え可否（次に再生を設定するデータ）
楽曲A	Aメロ１	可（サビ１）
	Bメロ１	不可
	サビ１	可（サビ２）
	間奏	可（サビ２）
	Aメロ２	可（サビ２）
	Bメロ２	不可
	サビ２	可（サビ１）
楽曲B	Aメロ１	可（サビ１）
	Bメロ１	可（サビ１）
	Cメロ１	不可
	サビ１	可（サビ２）
	・・・	・・・
・・・	・・・	・・・

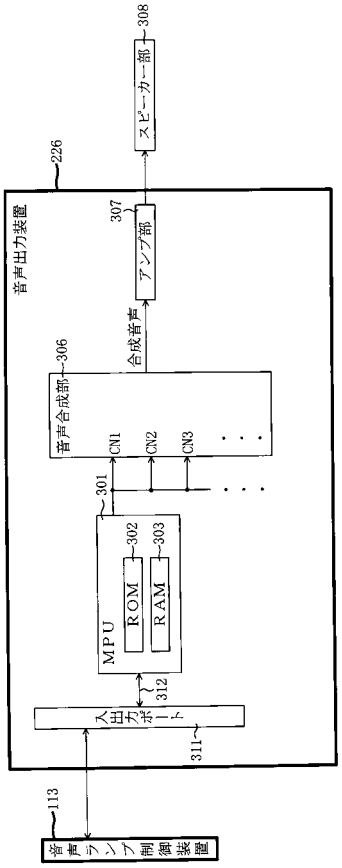
【図１２４】

222

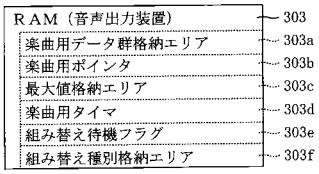
エンディング演出選択テーブル222bc

残再生時間タイマの値（T）	エンディング種別	演出期間
0＜T≦1000	通常エンディング	4秒間
1000＜T≦2000	短縮エンディング１	3秒間
2000＜T≦3000	短縮エンディング２	2秒間
3000＜T	短縮エンディング３	1秒間

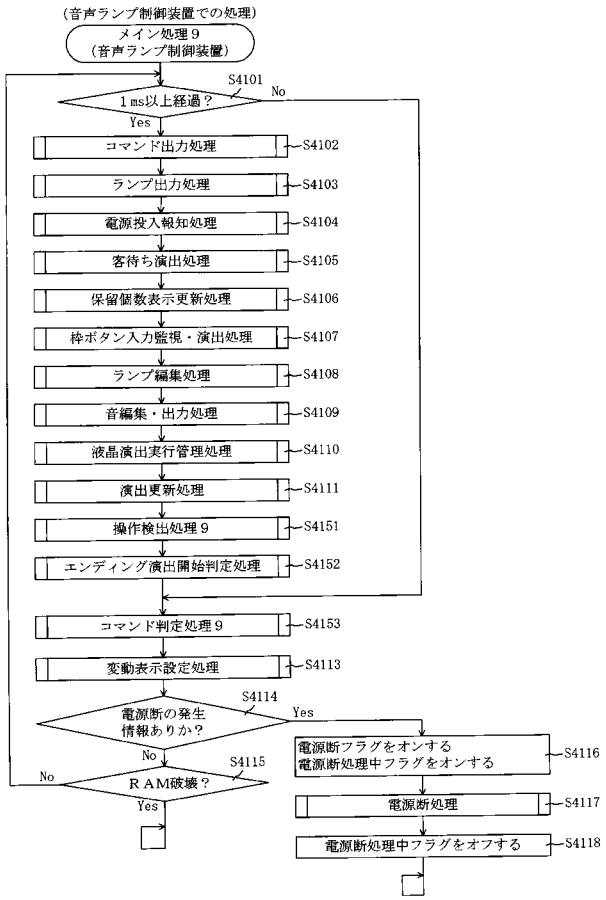
【図１２５】



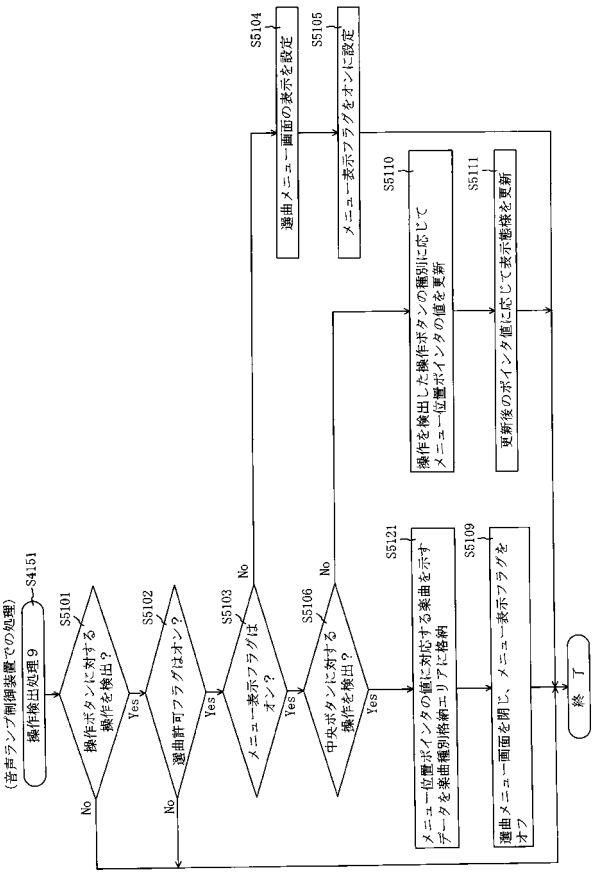
【図１２６】



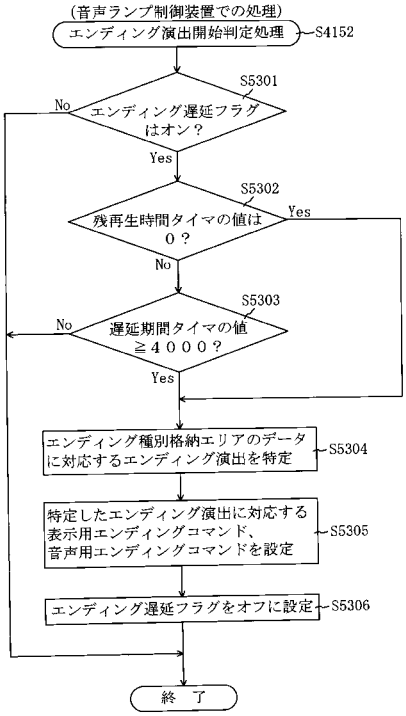
【図１２７】



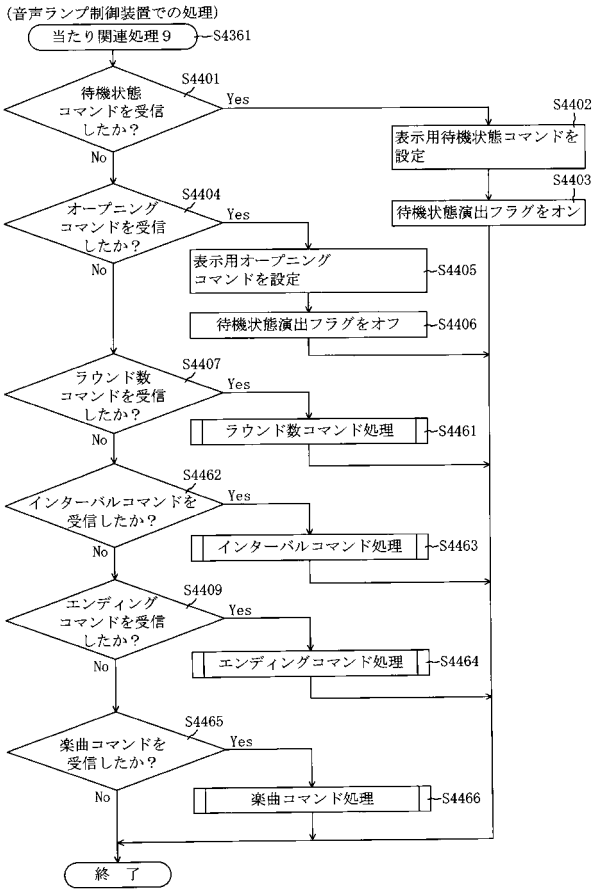
【図１２８】



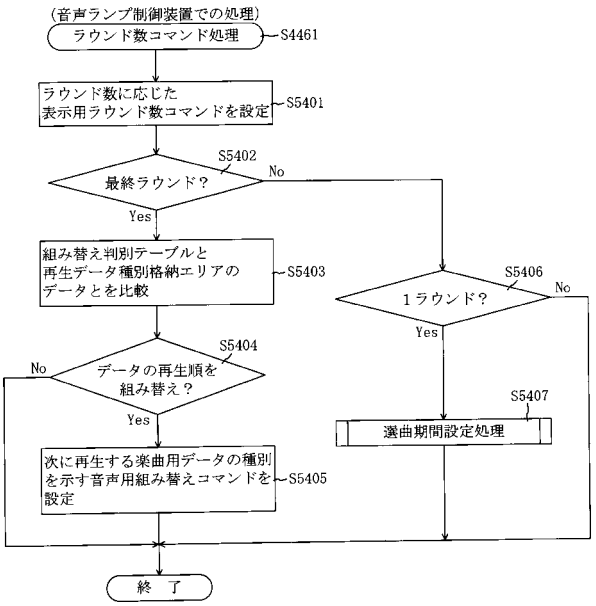
【図１２９】



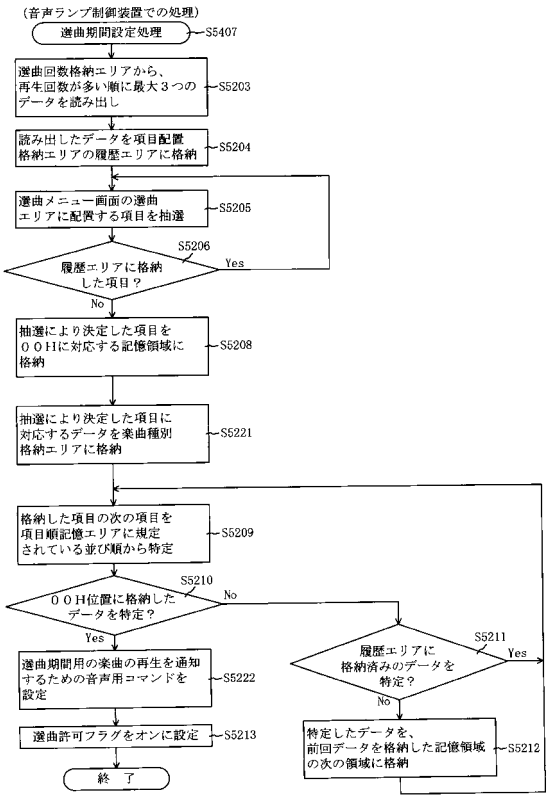
【図１３０】



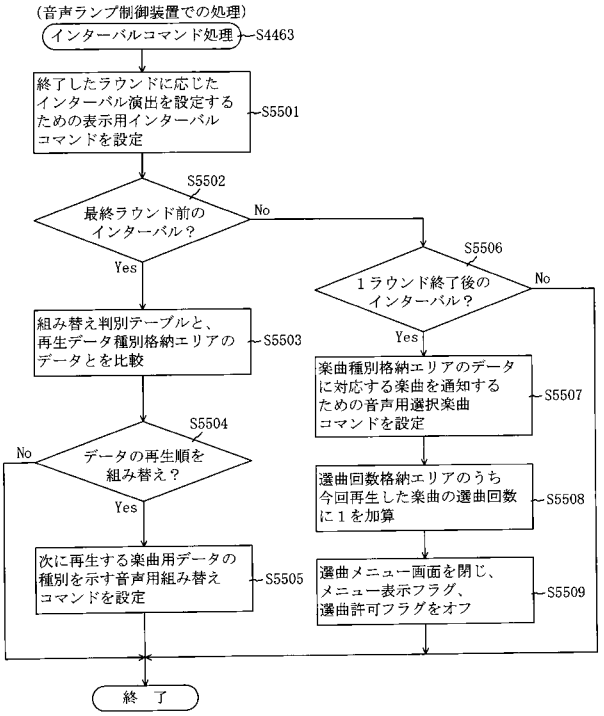
【図１３１】



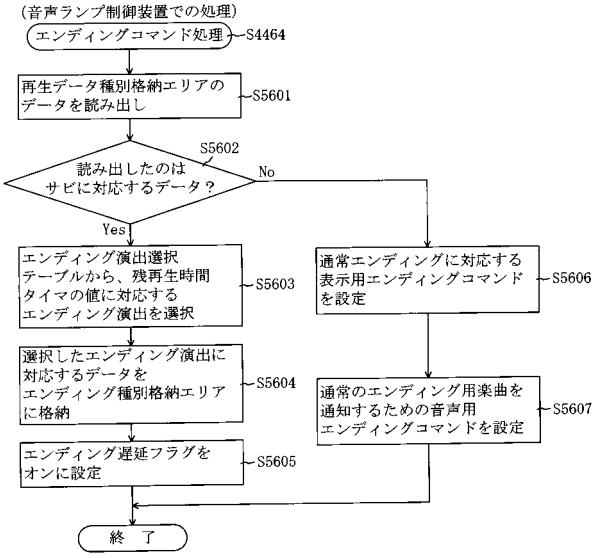
【図１３２】



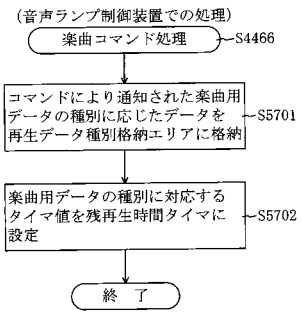
【図１３３】



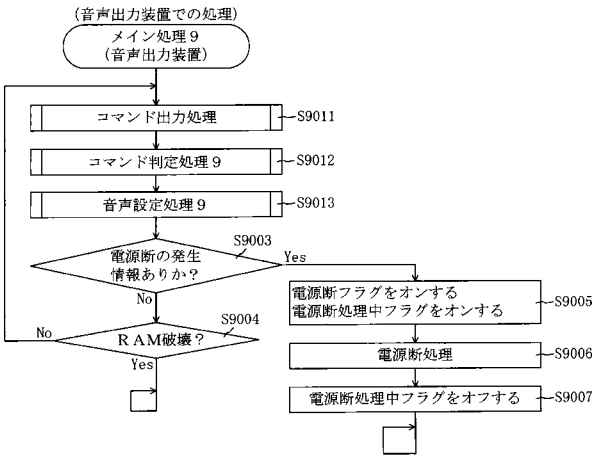
【図１３４】



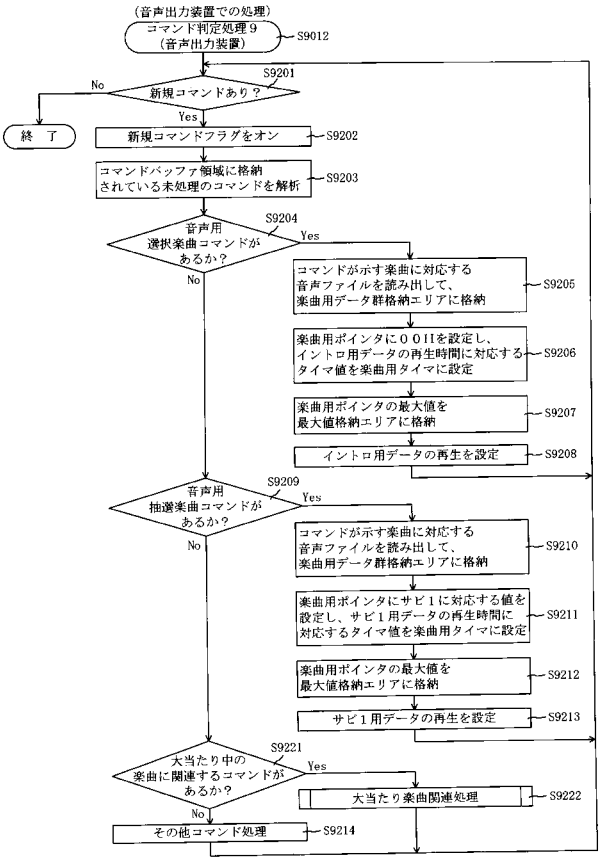
【図１３５】



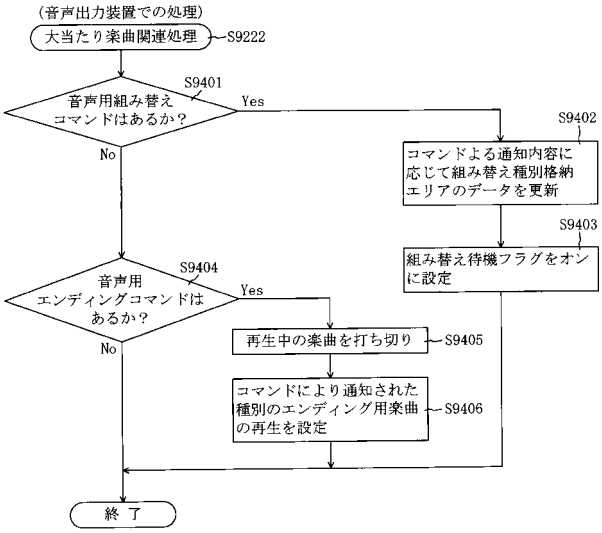
【図１３６】



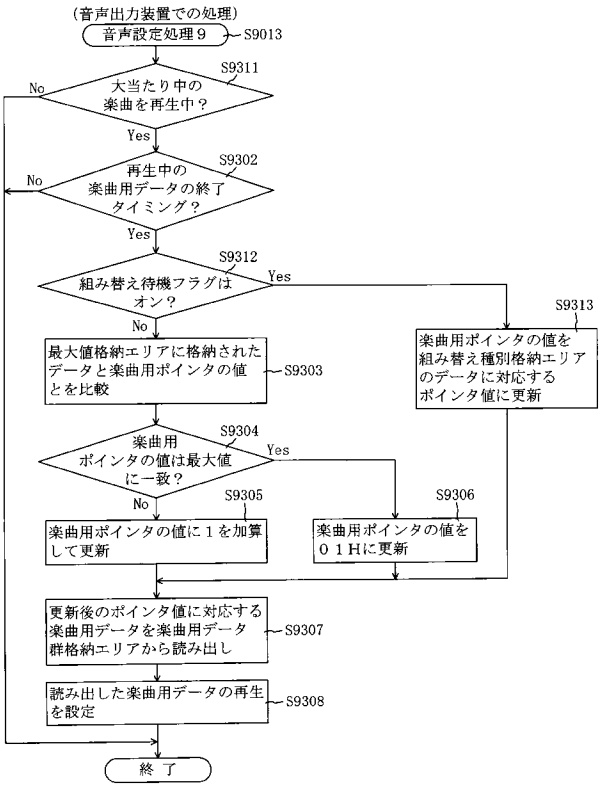
【図１３７】



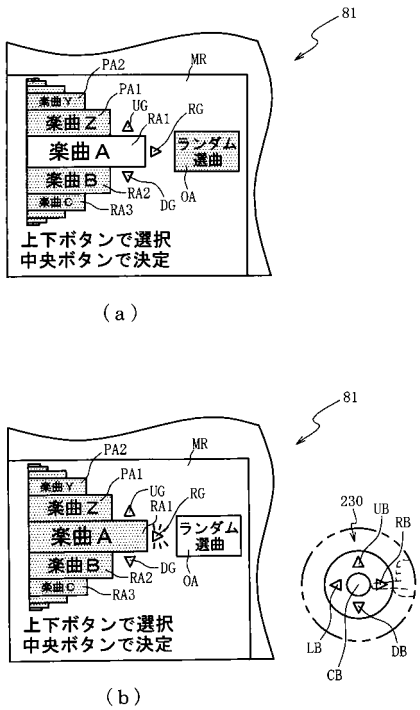
【図１３８】



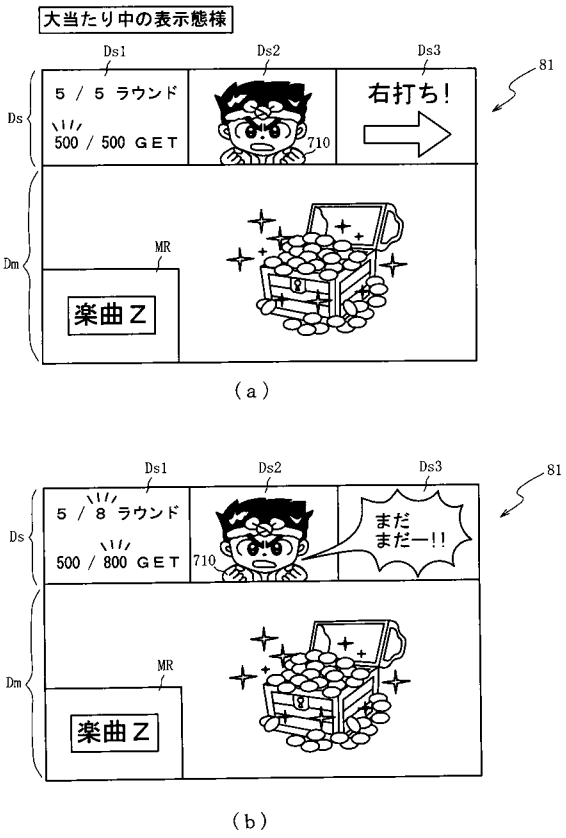
【図１３９】



【図１４０】



【図１４１】



【図１４２】

（ａ）

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222a
項目順記憶エリア	222aa
楽曲用データ群種別格納エリア	222ba
組み替え判別テーブル	222bb
エンディング演出選択テーブル	222bc
ランダム選曲テーブル	222ca
疑似少ラウンド抽選テーブル	222cb

（ｂ）

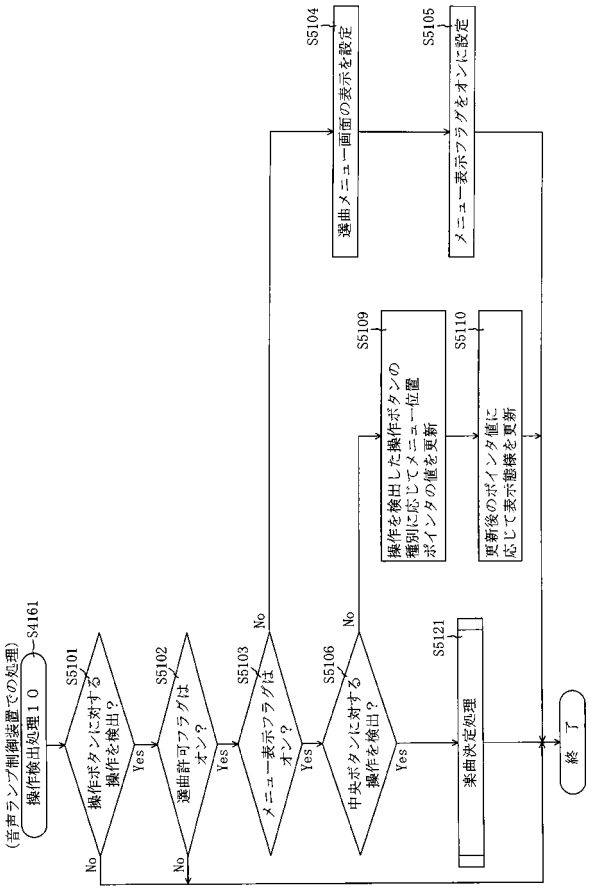
RAM（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
第１特別図柄保留球数カウンタ	223b
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c
停止種別選択フラグ	223d
変動開始フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
待機状態演出フラグ	223g
レベルカウンタ	223h
遊技状態格納エリア	223i
項目配置格納エリア	223aa
メニュー位置ポインタ	223ab
選曲回数格納エリア	223ac
選曲許可フラグ	223ad
メニュー表示フラグ	223ae
再生データ種別格納エリア	223ba
残再生時間タイマ	223bb
エンディング遅延フラグ	223bc
楽曲種別格納エリア	223bd
エンディング種別格納エリア	223be
遅延期間タイマ	223bf
楽曲抽選カウンタ	223ca
大当たり状況格納エリア	223cb
疑似最終Ｒ格納エリア	223cc
その他メモリエリア	223z

【図１４３】

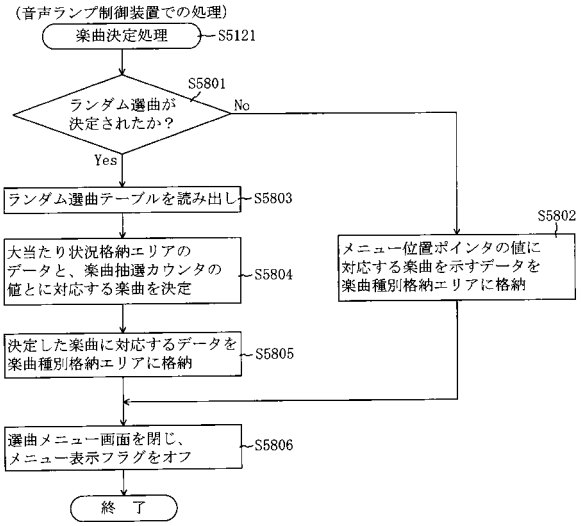
ランダム選曲テーブル222ca　222

楽曲種別	楽曲抽選カウンタ値（0～259）			
	確変大当たり時		通常大当たり時	
	（奇数図柄報知）	（偶数図柄報知）		
楽曲Ａ	0～8	0～6	0～9	222ca1
楽曲Ｂ	9～17	7～13	10～19	222ca2
楽曲Ｃ	18～26	14～20	20～29	222ca3
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
楽曲Ｚ	225～233	175～181	250～259	222ca26
楽曲ａ	234～259	182～259	－	222ca27

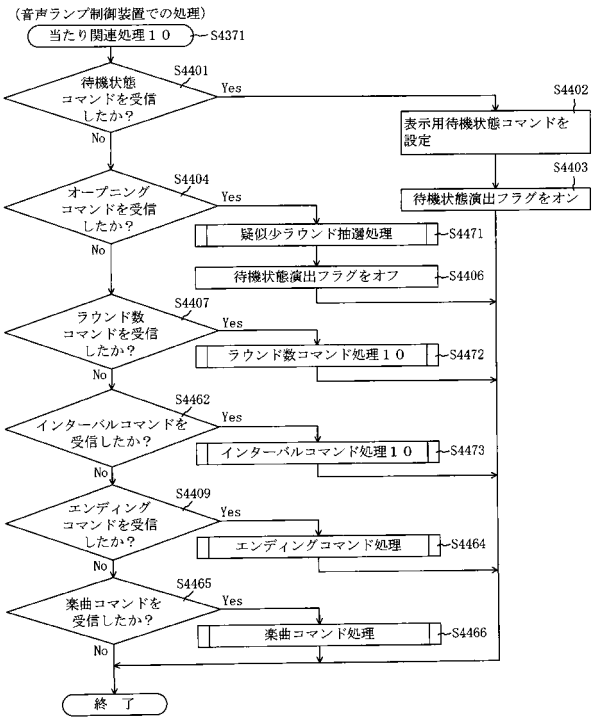
【図１４４】



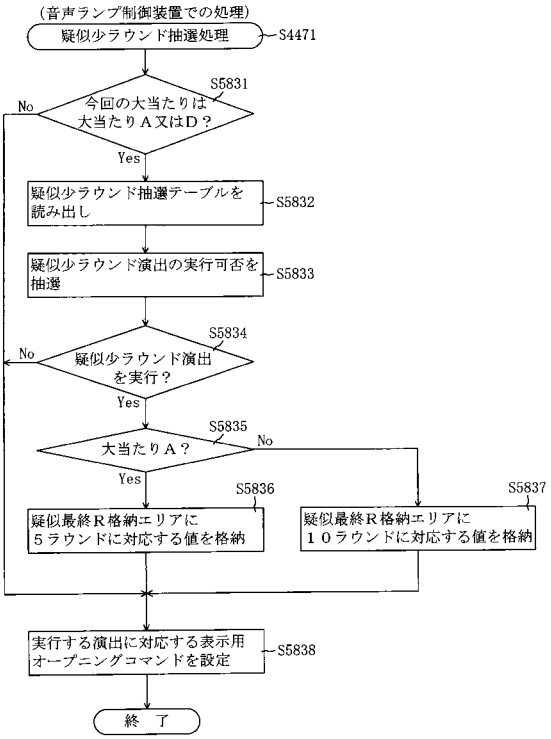
【図１４５】



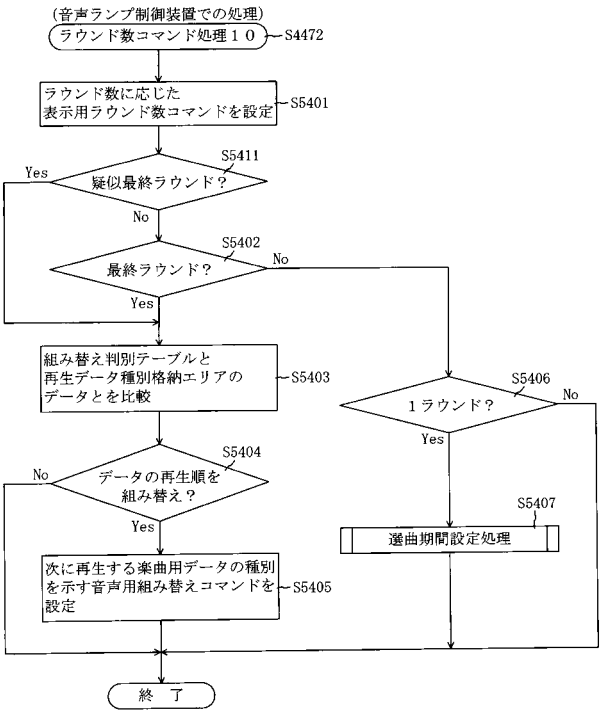
【図１４６】



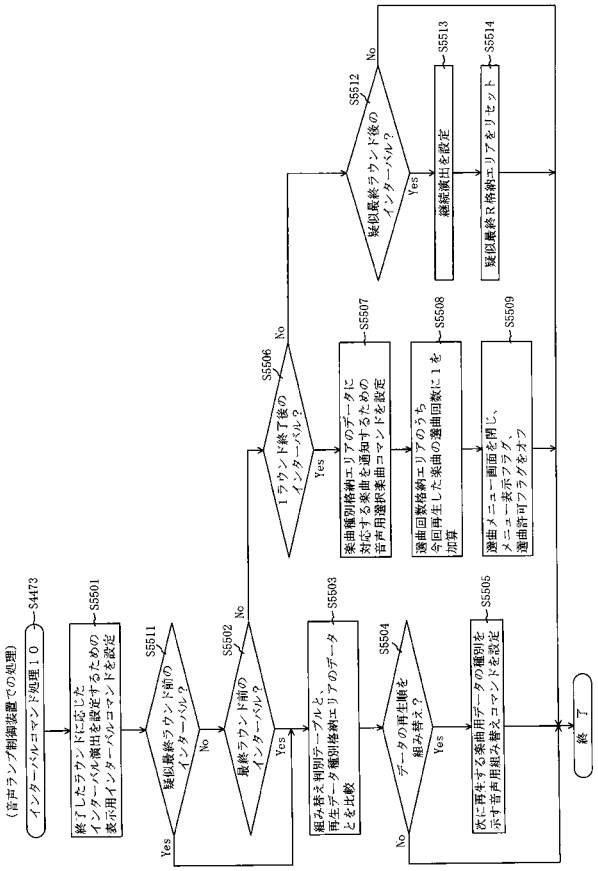
【図１４７】



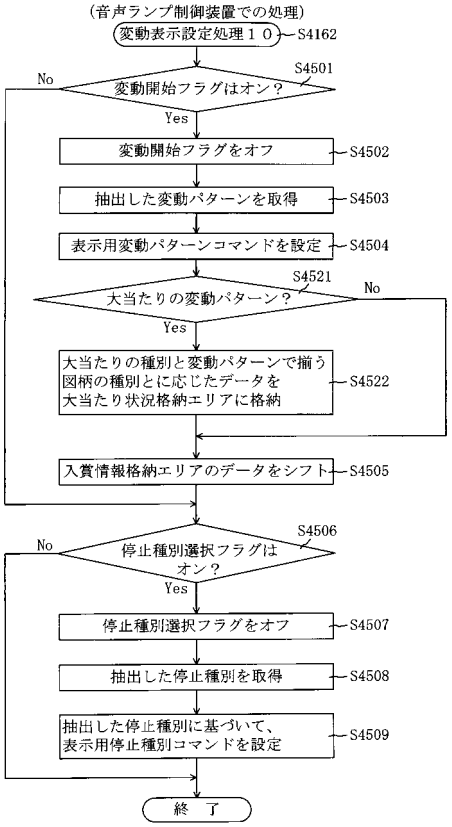
【図１４８】



【図１４９】



【図１５０】



【図１５１】

(a)

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222a
項目順記憶エリア	222aa
楽曲用データ群種別格納エリア	222ba
組み替え判別テーブル	222bb
エンディング演出選択テーブル	222bc
ランダム遊曲テーブル	222ca
疑似少ラウンド抽選テーブル	222cb
優先度規定テーブル	222da
サビループ判別テーブル	222db

(b)

RAM（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
第１特別図柄保留球数カウンタ	223b
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c
停止種別選択フラグ	223d
変動開始フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
待機状態演出フラグ	223g
レベルカウンタ	223h
遊技状態格納エリア	223i
項目配置格納エリア	223aa
メニュー位置ポインタ	223ab
遊曲回数格納エリア	223ac
遊曲許可フラグ	223ad
メニュー表示フラグ	223ae
再生データ種別格納エリア	223ba
残再生時間タイマ	223bb
エンディング遅延フラグ	223bc
楽曲種別格納エリア	223bd
エンディング種別格納エリア	223be
遅延期間タイマ	223bf
楽曲抽選カウンタ	223ca
大当たり状況格納エリア	223cb
疑似最終Ｒ格納エリア	223cc
ループ判別フラグ	223da
再生態様格納エリア	223db
入賞個数カウンタ	223dc
その他メモリエリア	223z

【図１５２】

222

疑似少ラウンド抽選テーブル222cb

大当たり種別	演出態様		演出抽選カウンタ値 (0～99)
	表示態様	楽曲再生態様	
大当たりA (8R大当たり)	通常演出	8R・10R用	0～49
	疑似少ラウンド演出	5R用	50～94
		8R・10R用	95～99
大当たりD (16R大当たり)	通常演出	16R用	0～49
	疑似少ラウンド演出	8R・10R用	50～94
		16R用	95～99

(a)

222

優先度規定テーブル222da

優先度	メニュー項目
高	楽曲A
中	楽曲J
低	楽曲E

(b)

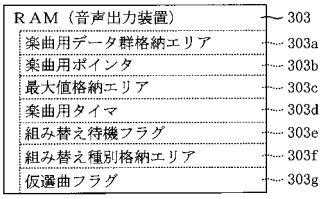
【図１５３】

222

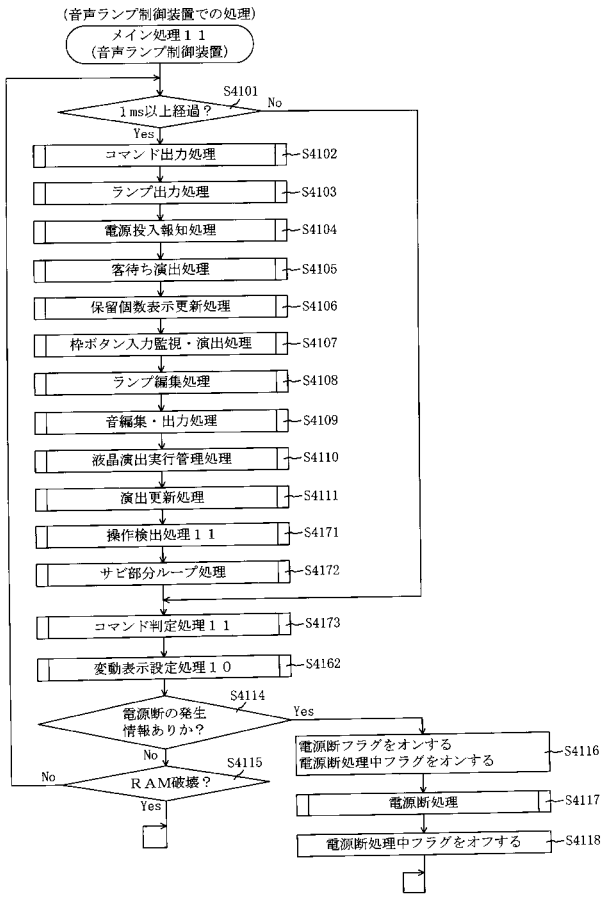
サビループ判別テーブル222db

サビ部分の再生時間（L）	ループ再生可能な入賞個数
7秒≦L＜7.6秒	0～3
7.6秒≦L＜8.2秒	0～2
8.2秒≦L＜8.8秒	0,1
8.8秒≦L＜9.4秒	0
9.4秒≦L	不可

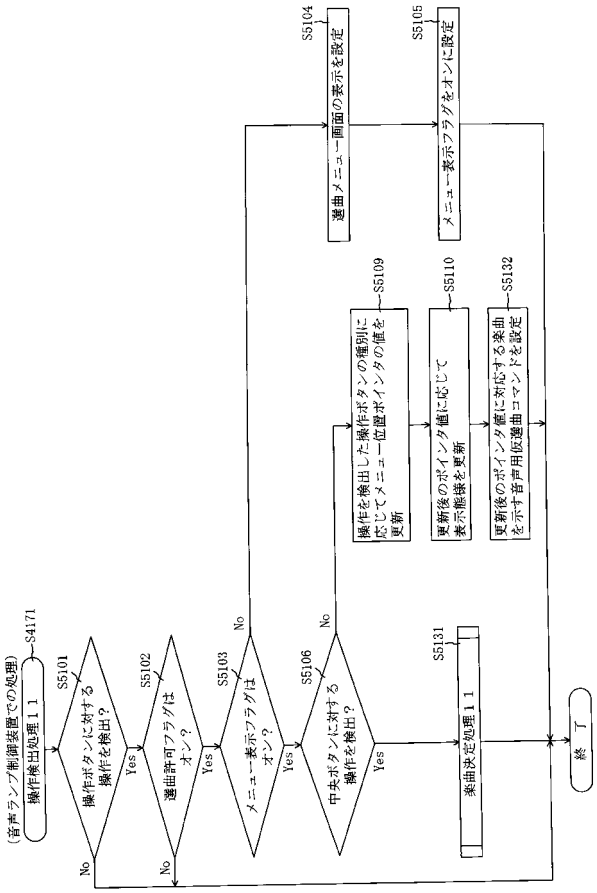
【図１５４】



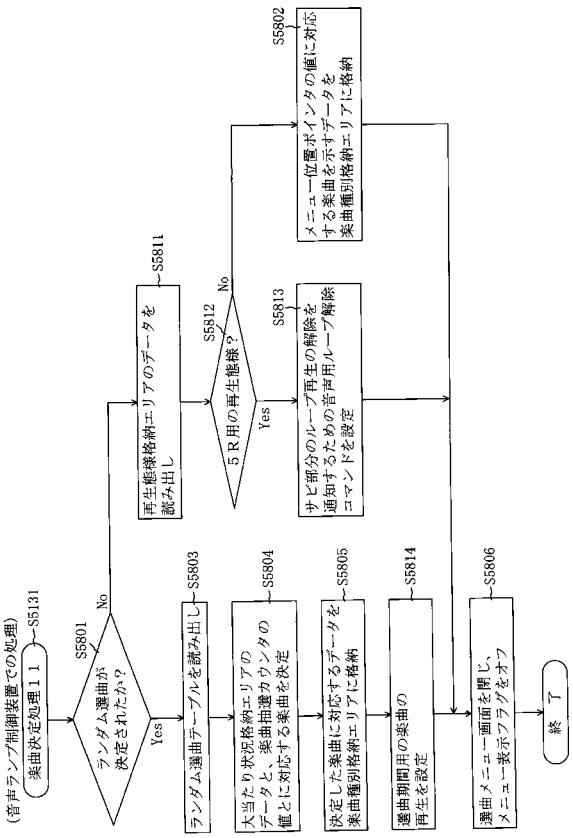
【図１５５】



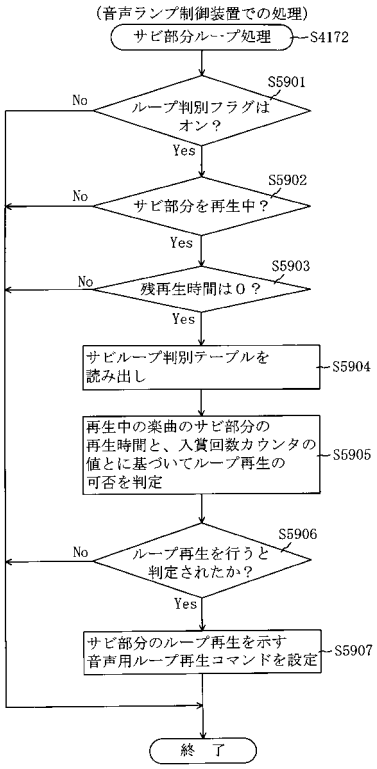
【図１５６】



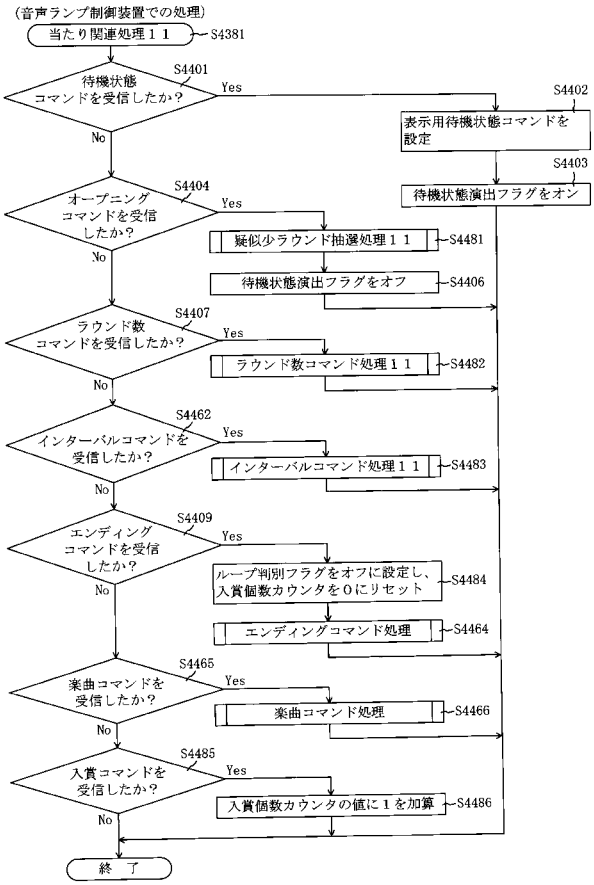
【図１５７】



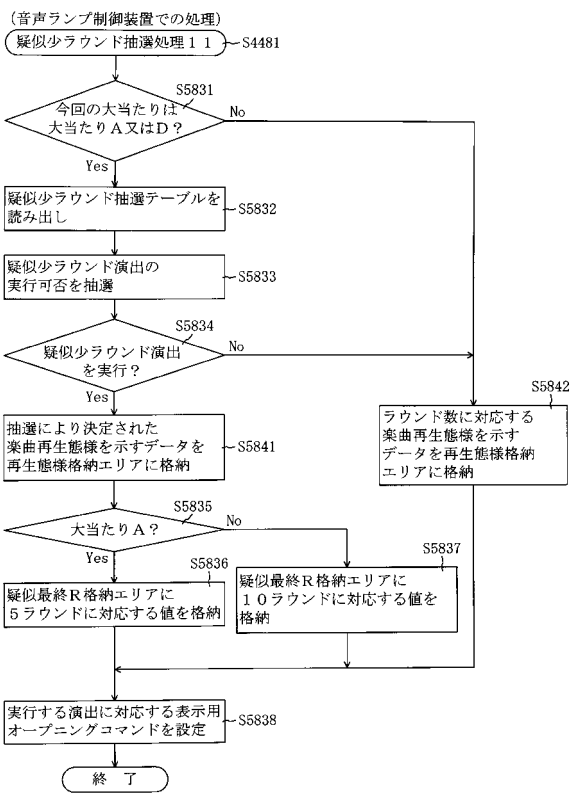
【図１５８】



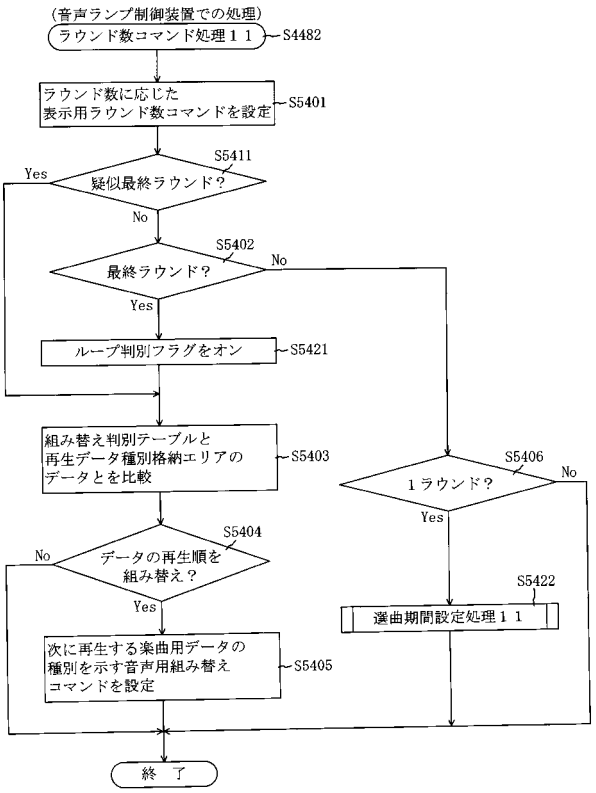
【図１５９】



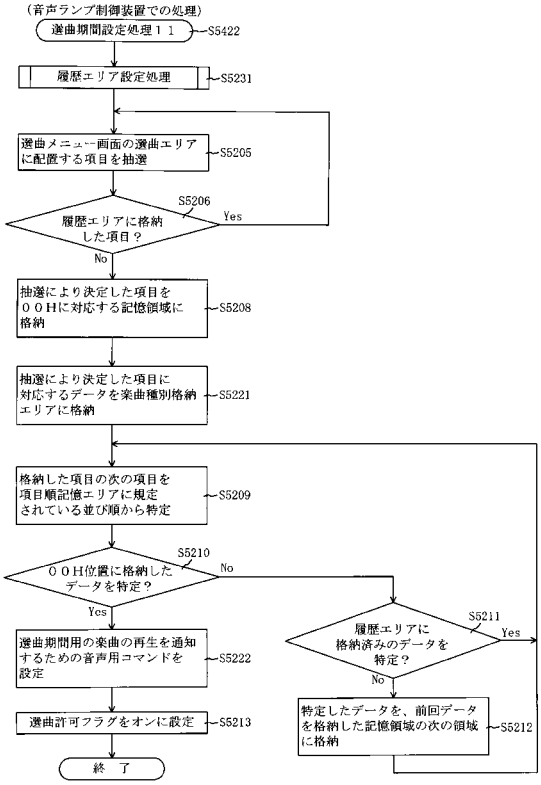
【図１６０】



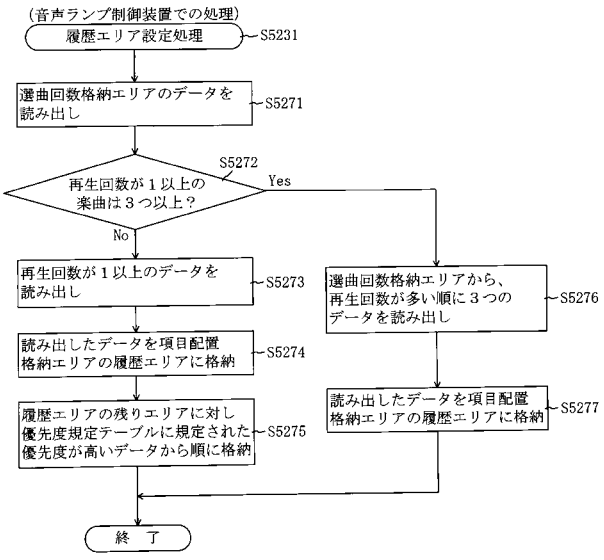
【図１６１】



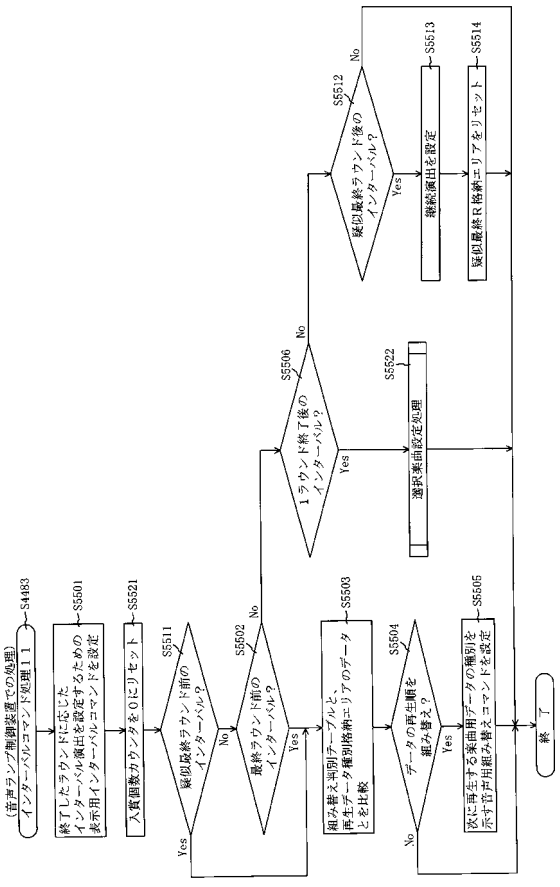
【図１６２】



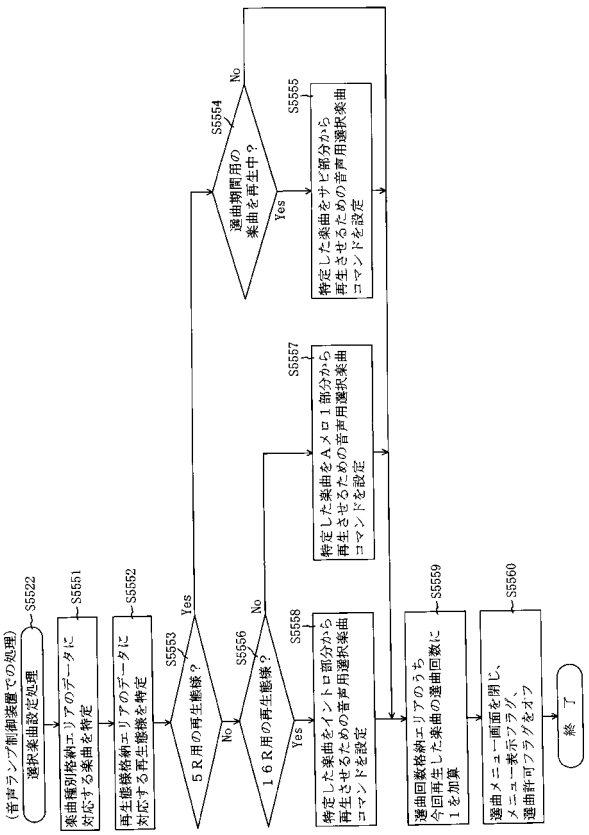
【図１６３】



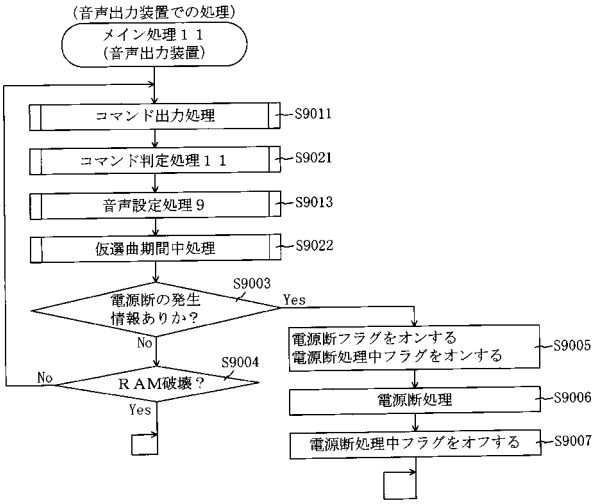
【図１６４】



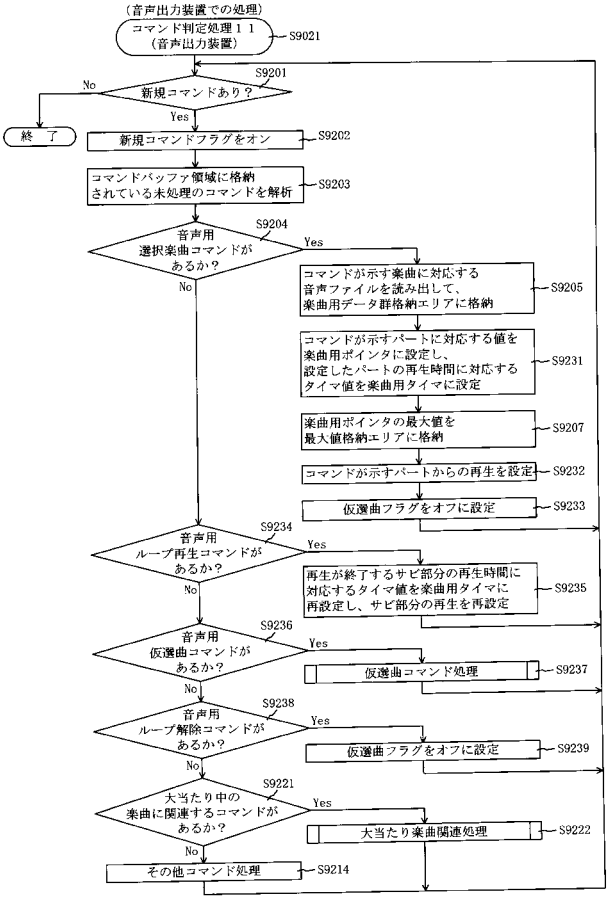
【図１６５】



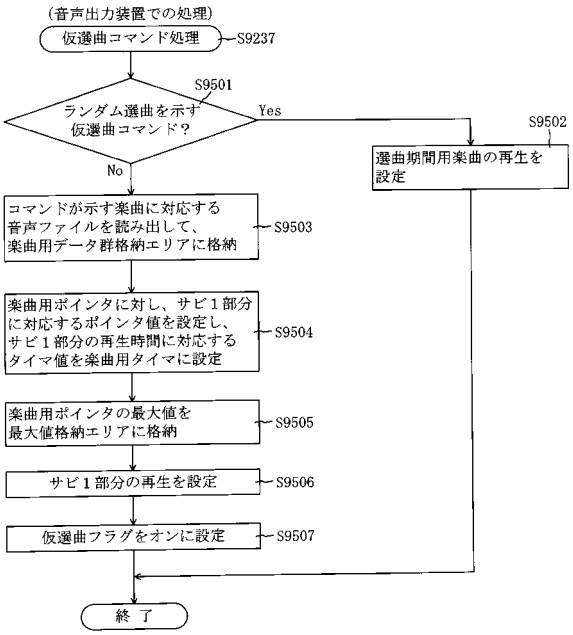
【図１６６】



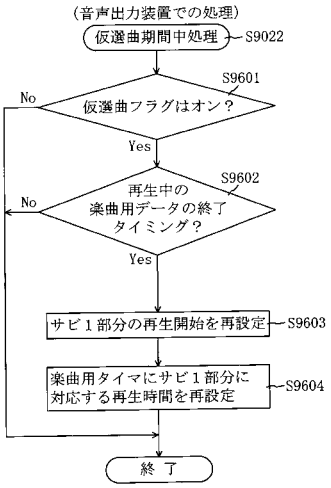
【図１６７】



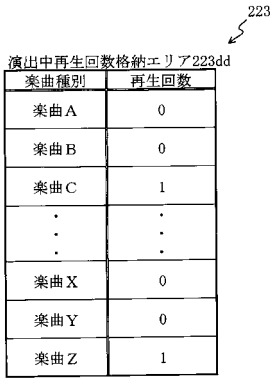
【図１６８】



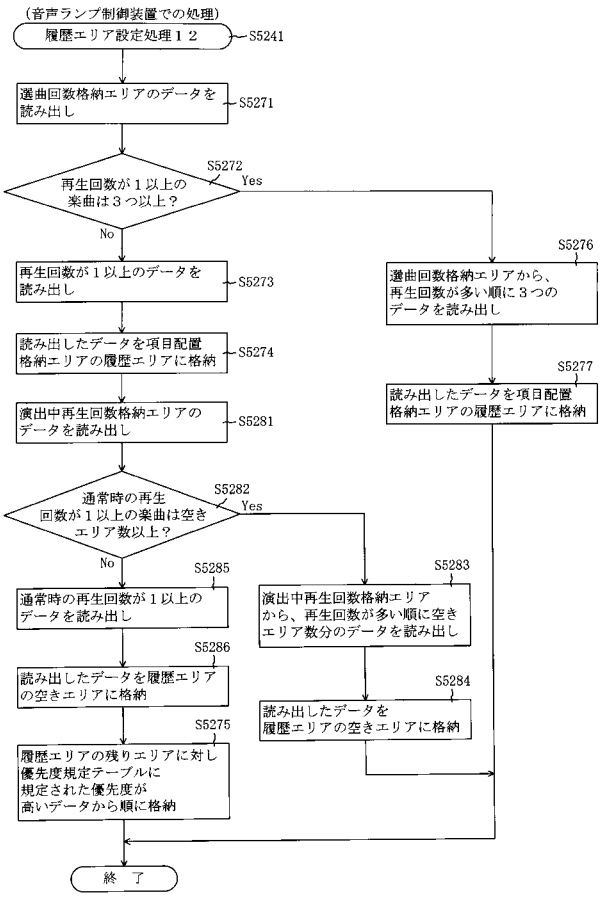
【図１６９】



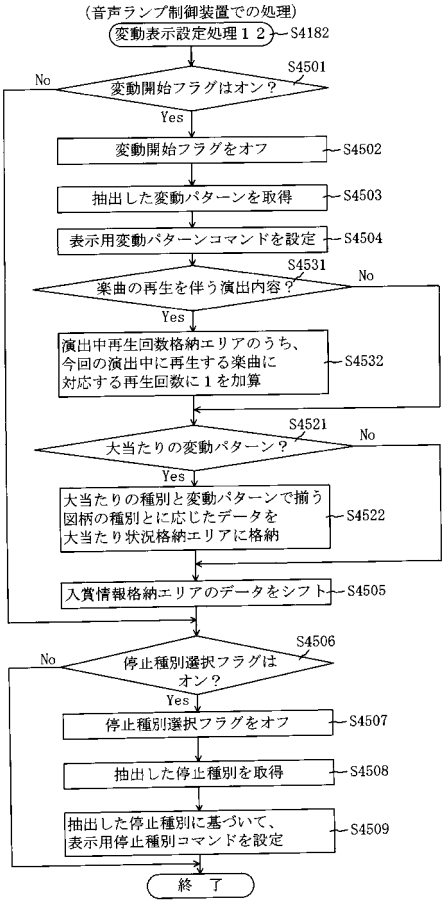
【図１７０】



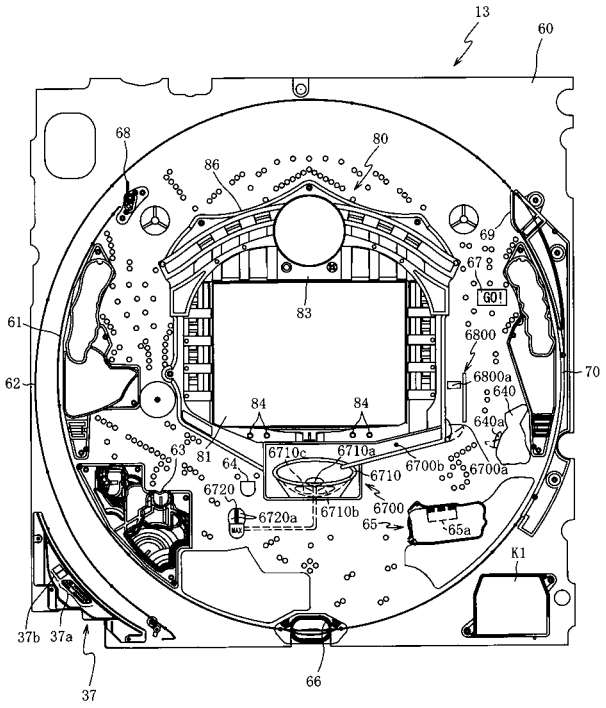
【図１７１】



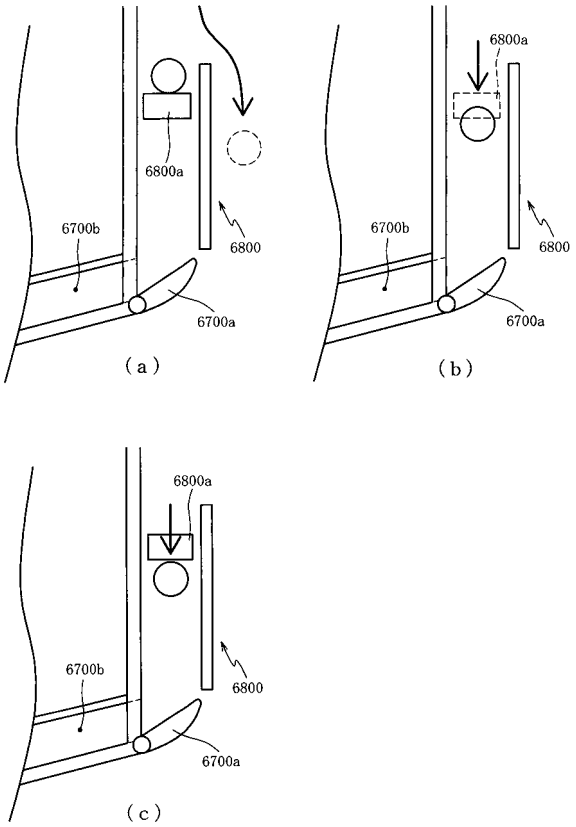
【図１７２】



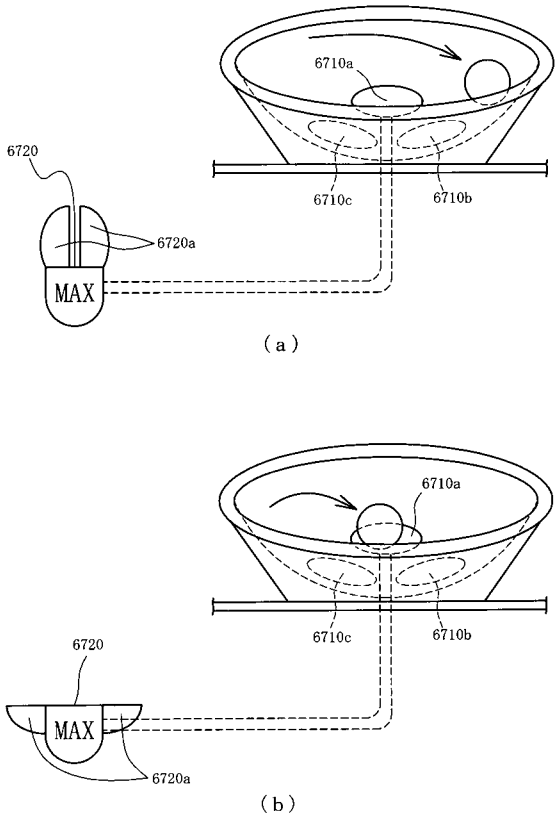
【図１７３】



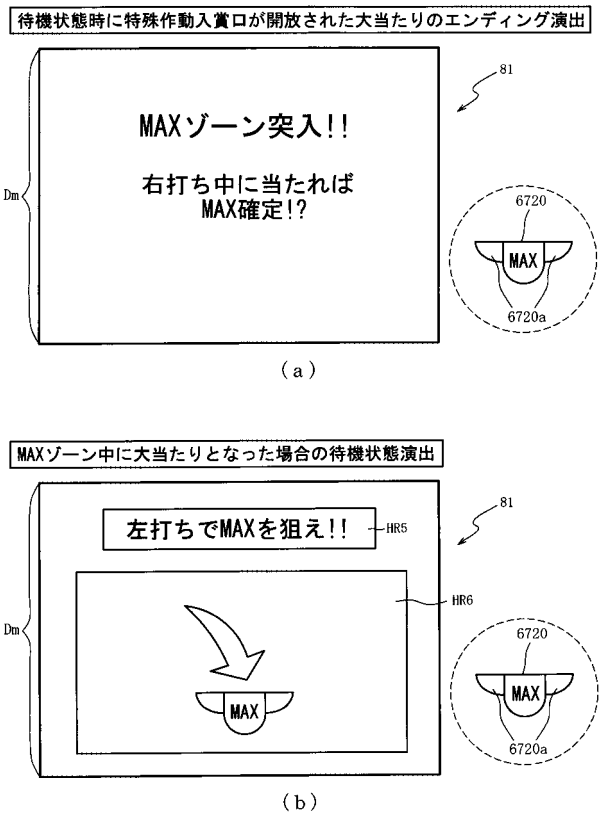
【図１７４】



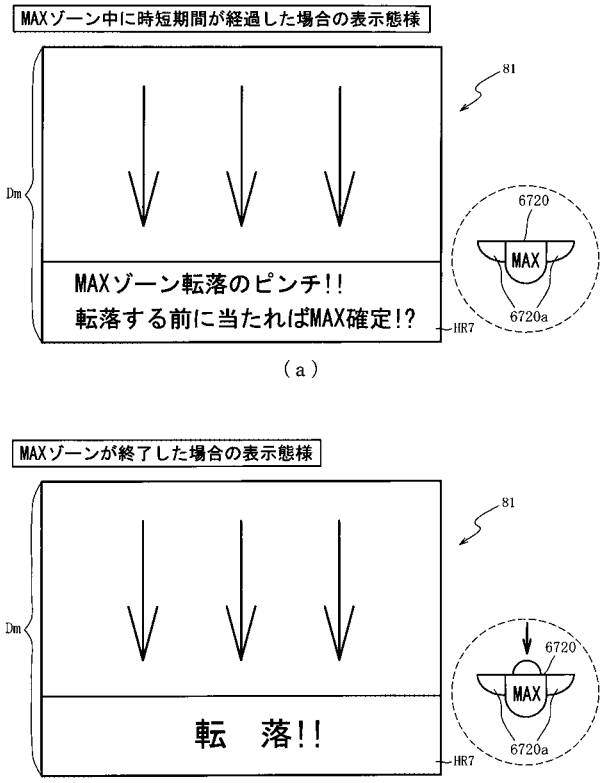
【図１７５】



【図１７６】



【図１７７】



【図１７８】

202

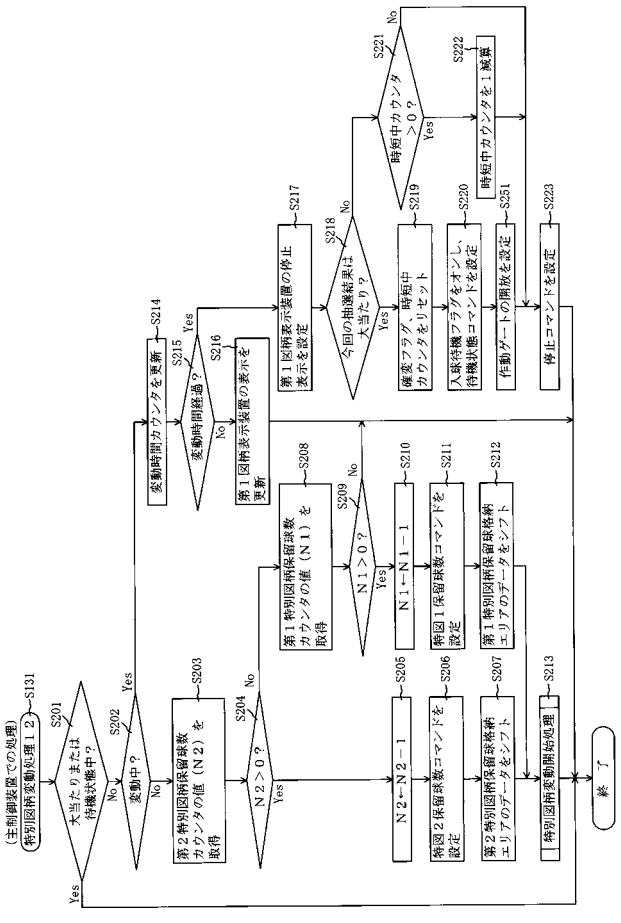
第１当たり種別選択テーブル202b

特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値(0～99)	
第１特別図柄 第２特別図柄	大当たりＡ１２ (確変大当たり)	0～64	202b1
	大当たりＢ１２ (通常大当たり)	65～99	202b2

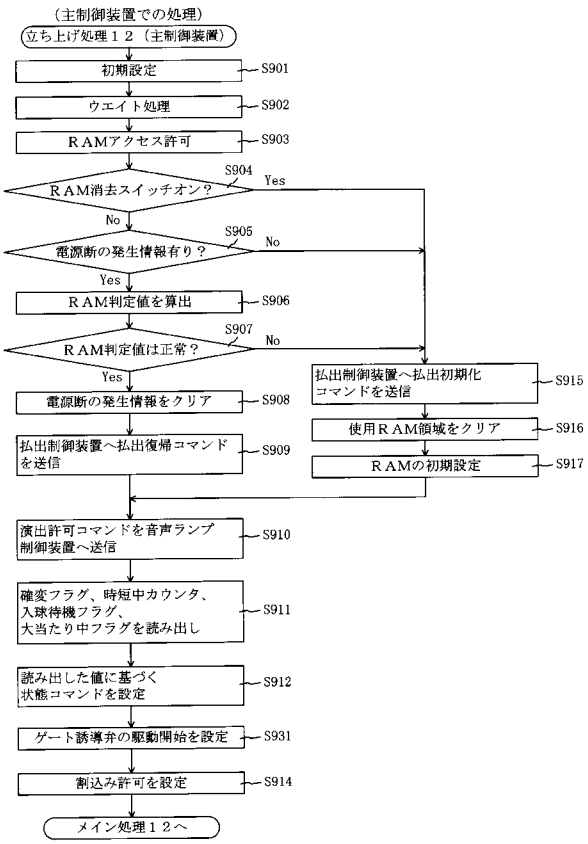
【図１７９】

ＲＡＭ（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
第１特別図柄保留球数カウンタ	223b
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
待機状態演出フラグ	223g
遊技状態格納エリア	223i
ＭＡＸゾーン中フラグ	223da
その他メモリエリア	223z

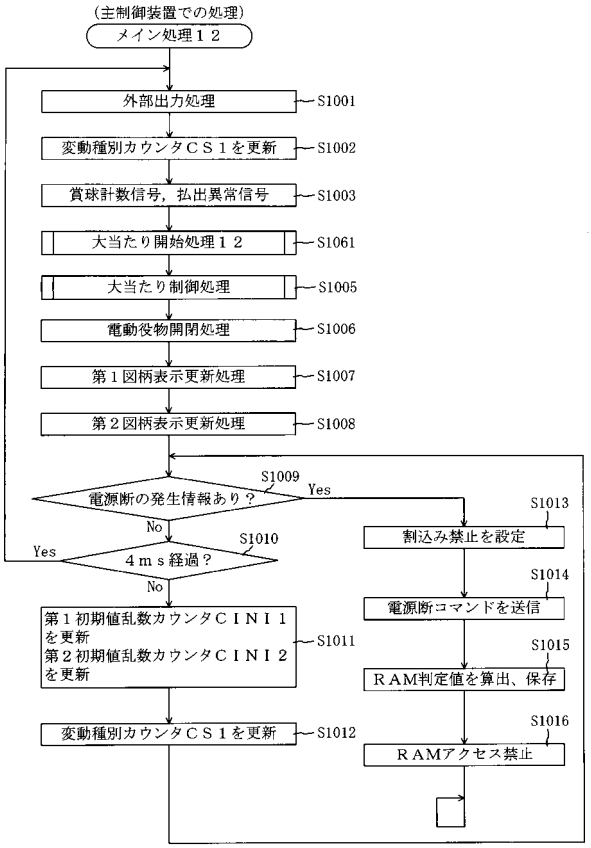
【図１８０】



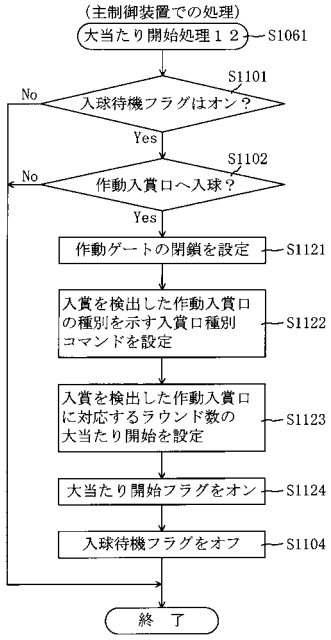
【図１８１】



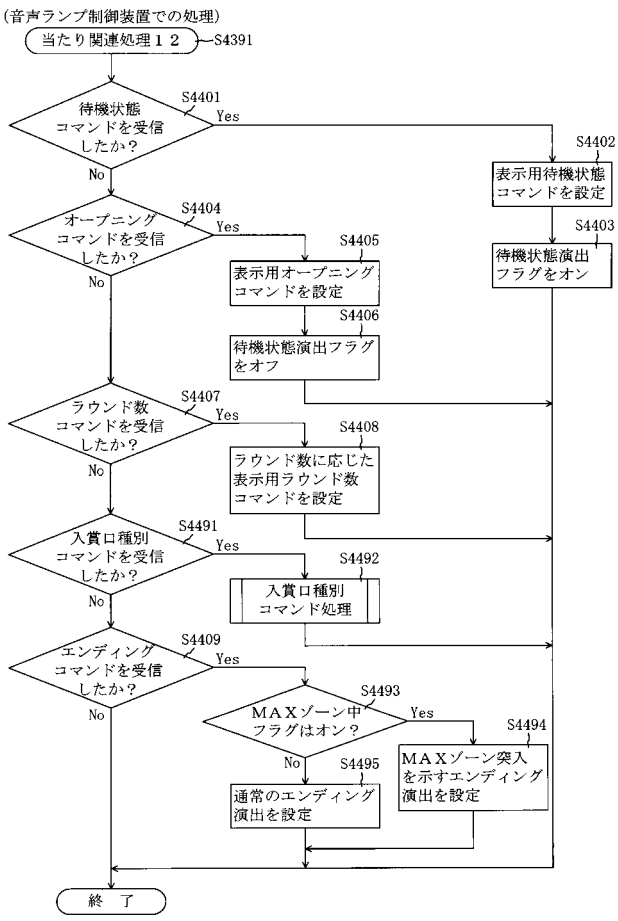
【図１８２】



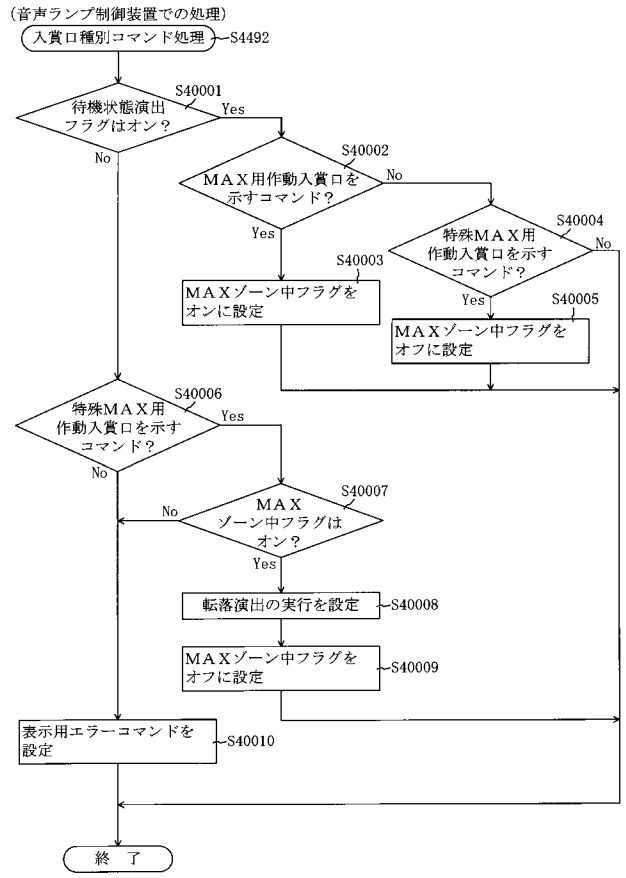
【図１８３】



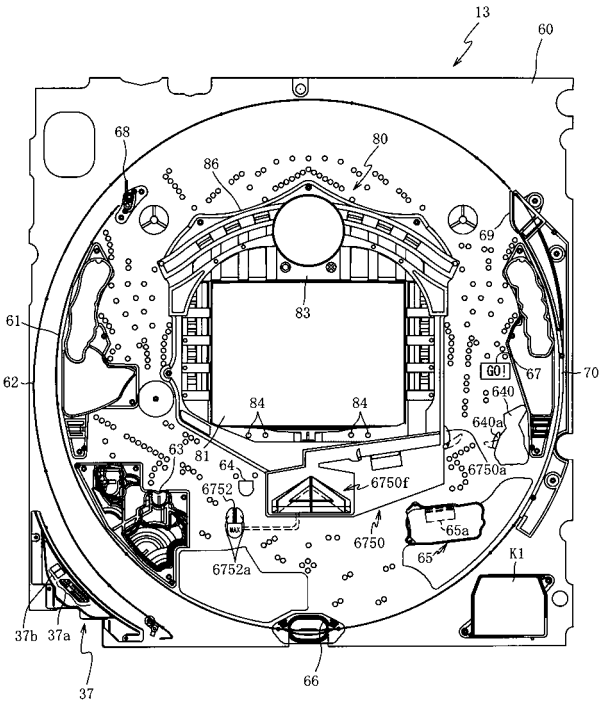
【図１８４】



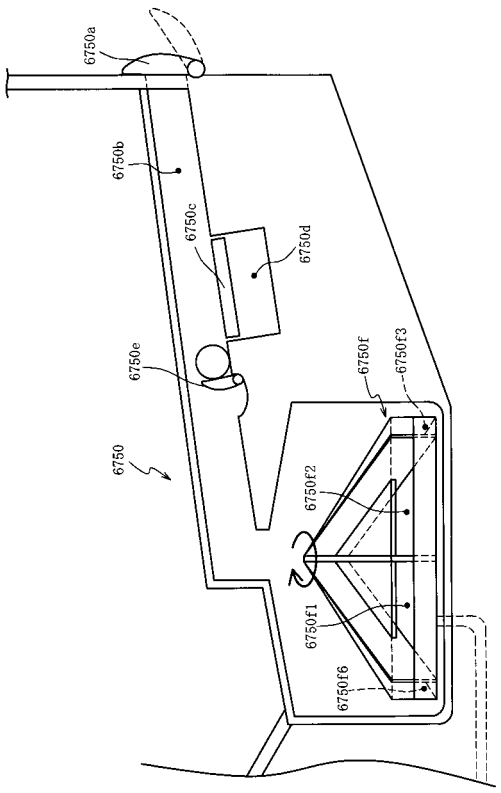
【図１８５】



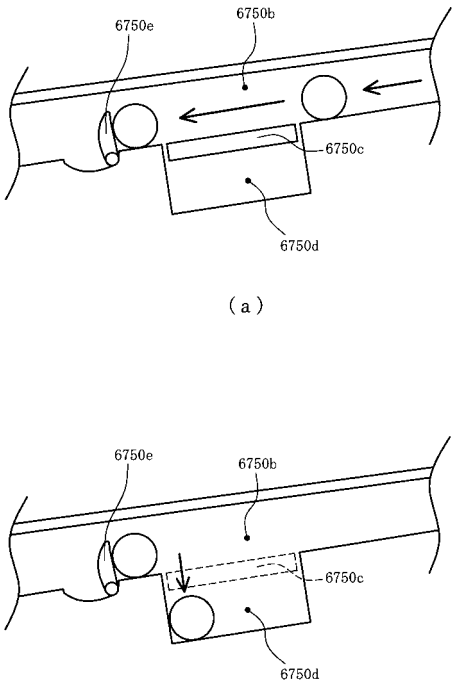
【図１８６】



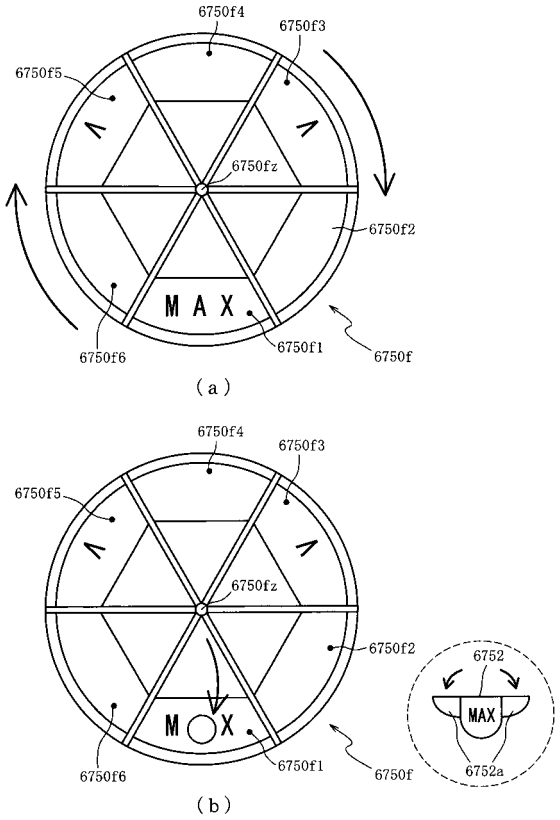
【図１８７】



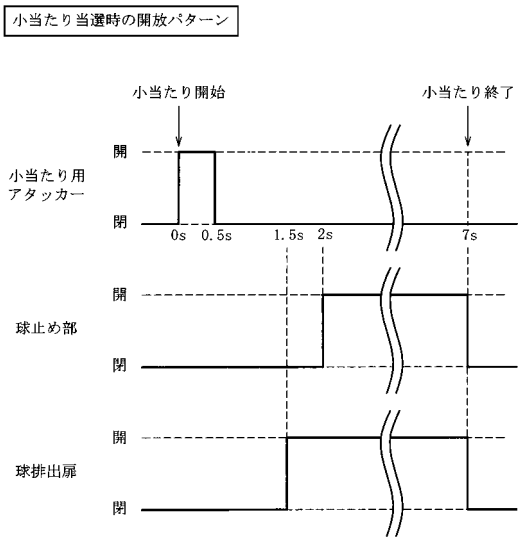
【図１８８】



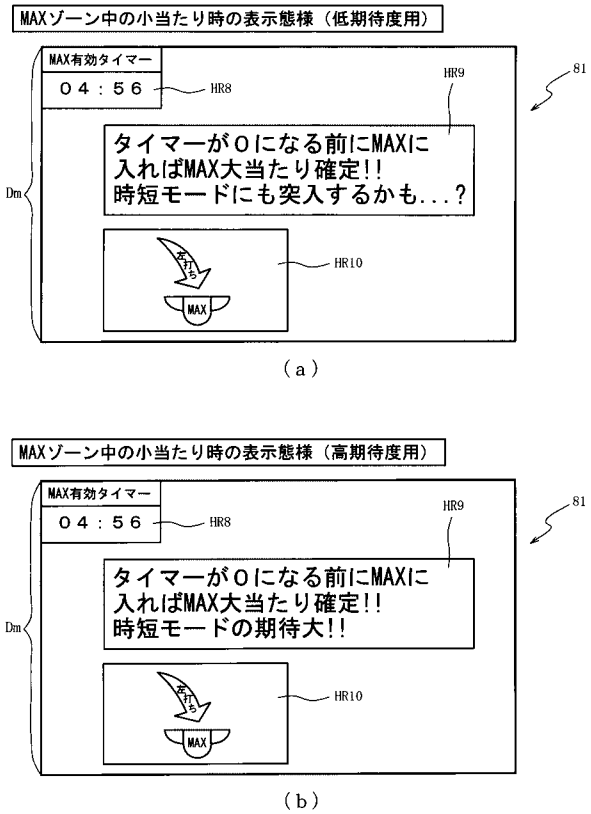
【図１８９】



【図１９０】



【図１９１】



【図１９２】

(a)

ＲＯＭ（主制御装置） 202
第１当たり乱数テーブル 202a
第１当たり種別選択テーブル 202b
第２当たり乱数テーブル 202c
変動パターン選択テーブル 202d
小当たり種別選択テーブル 202ea

(b)

202

第１当たり乱数テーブル202a

抽選結果	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１(0～399)	
	第１特別図柄	第２特別図柄
大当たり	0,1	202a1
外れ	2～399	2～39 202a2
小当たり	-	40～399 202a3

【図１９３】

(a)

202

第１当たり種別選択テーブル202b

特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)	
第１特別図柄	大当たりＡ１３(4R時短大当たり)	0～49	202b1
	大当たりＢ１３(4R通常大当たり)	50～99	202b2
第２特別図柄	大当たりＣ１３(16R時短大当たり)	0～79	202b3
	大当たりＤ１３(4R通常大当たり)	80～99	202b4

(b)

202

小当たり種別選択テーブル202ea

小当たり種別	Ｖ通過時の大当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５(0～99)	
小当たりＡ１３	大当たりＥ１３(１６R時短大当たり)	0～4	202ea1
小当たりＢ１３	大当たりＦ１３(特殊時短大当たり)	5～54	202ea2
小当たりＣ１３	大当たりＧ１３(特殊通常大当たり)	55～99	202ea3

【図１９４】

RAM(主制御装置) 203

- 第１特別図柄保留球格納エリア 203a
- 第２特別図柄保留球格納エリア 203b
- 実行エリア 203c
- 普通図柄保留球格納エリア 203d
- 第１特別図柄保留球数カウンタ 203e
- 第２特別図柄保留球数カウンタ 203f
- 普通図柄保留球数カウンタ 203g
- 時短中カウンタ 203i
- 大当たり開始フラグ 203k
- 大当たり中フラグ 203m
- 小当たり中フラグ 203ea
- 大当たり種別格納エリア 203eb
- Ｖ通過フラグ 203ec
- その他メモリエリア 203z

【図１９５】

ROM（音声ランプ制御装置） 222

- 変動パターン選択テーブル 222a
- 期待度選択テーブル 222ea

(a)

222

期待度選択テーブル222ea

小当たり種別	期待度種別	演出抽選カウンタ値(0～99)
小当たりＡ１３ 小当たりＢ１３	高期待度	0～19
	中期待度	20～89
	低期待度	90～99
小当たりＣ１３	高期待度	0～4
	中期待度	5～49
	低期待度	50～99

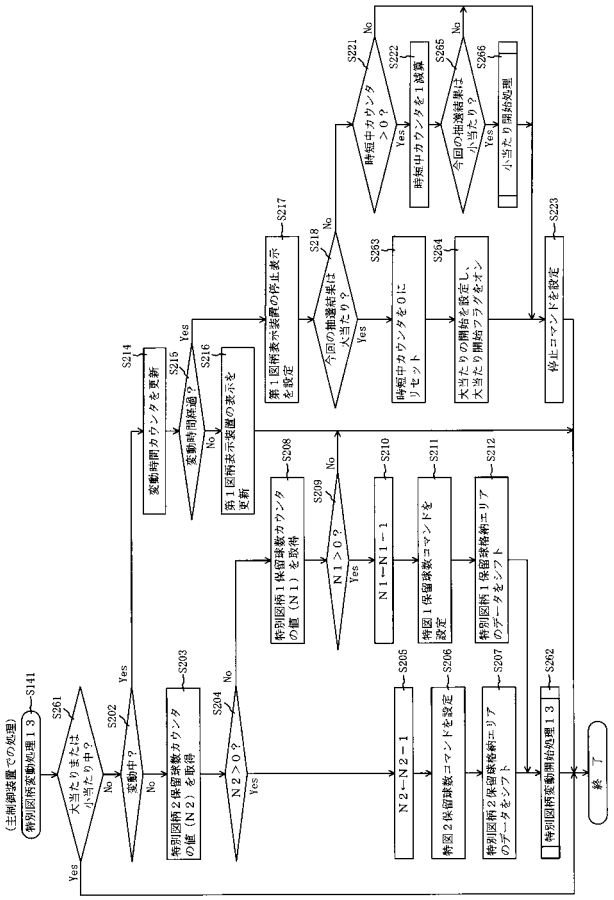
(b)

【図１９６】

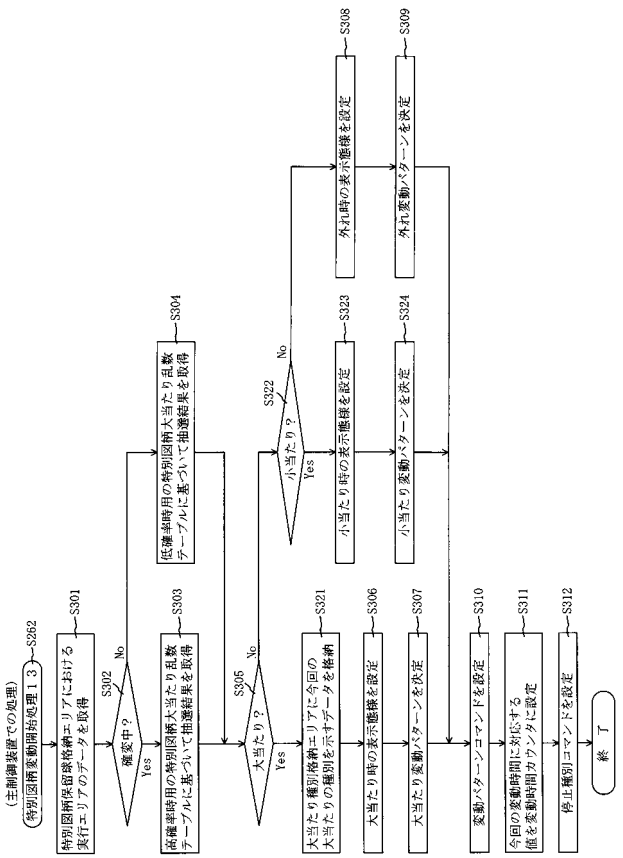
RAM（音声ランプ制御装置） 223

- 入賞情報格納エリア 223a
- 第１特別図柄保留球数カウンタ 223b
- 第２特別図柄保留球数カウンタ 223c
- 変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 変動時間カウンタ 223f
- 遊技状態格納エリア 223i
- ＭＡＸゾーン中フラグ 223da
- 演出抽選カウンタ 223ea
- その他メモリエリア 223z

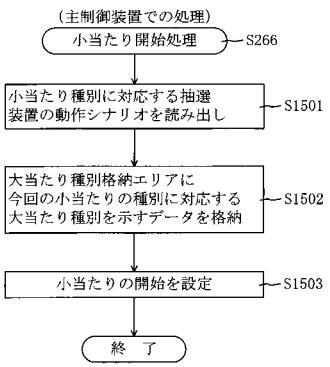
【図１９７】



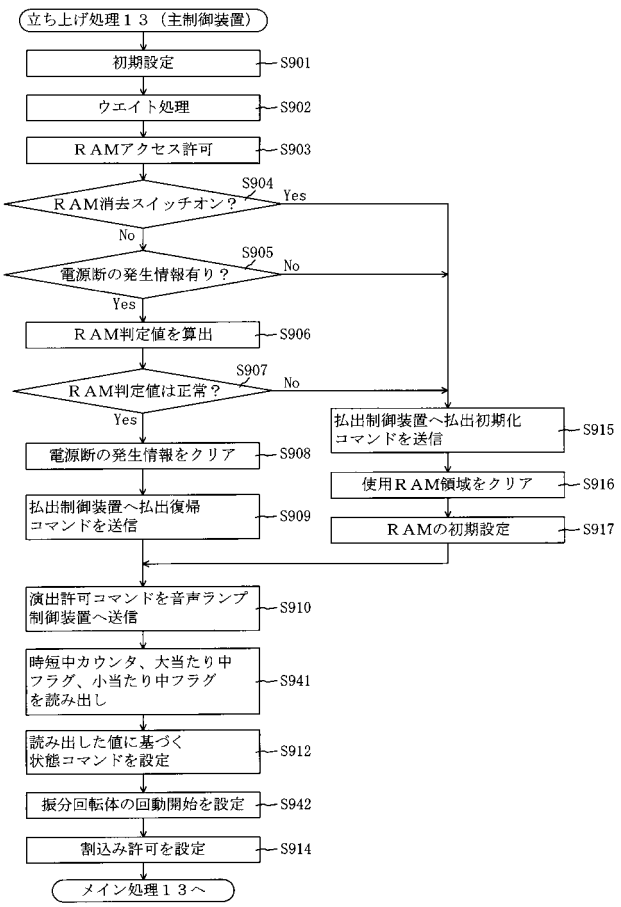
【図１９８】



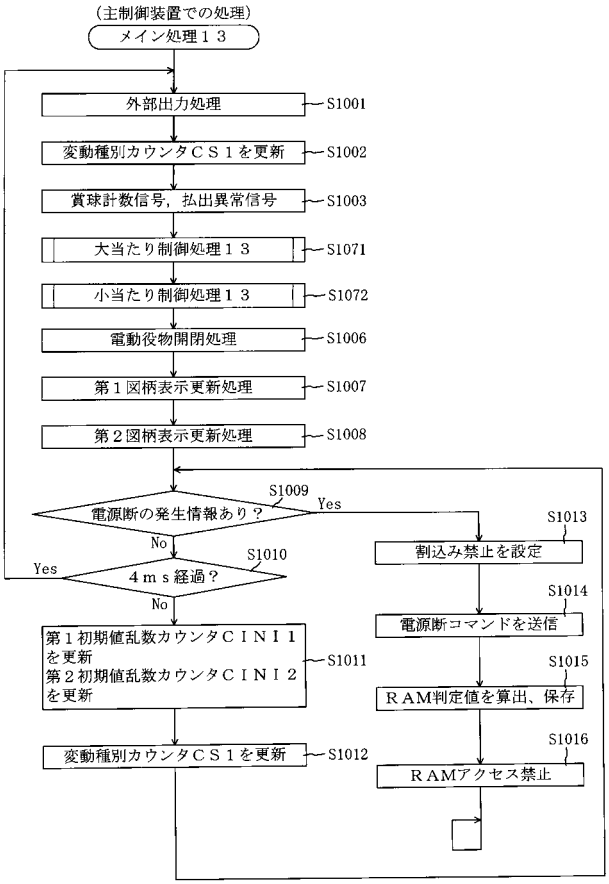
【図１９９】



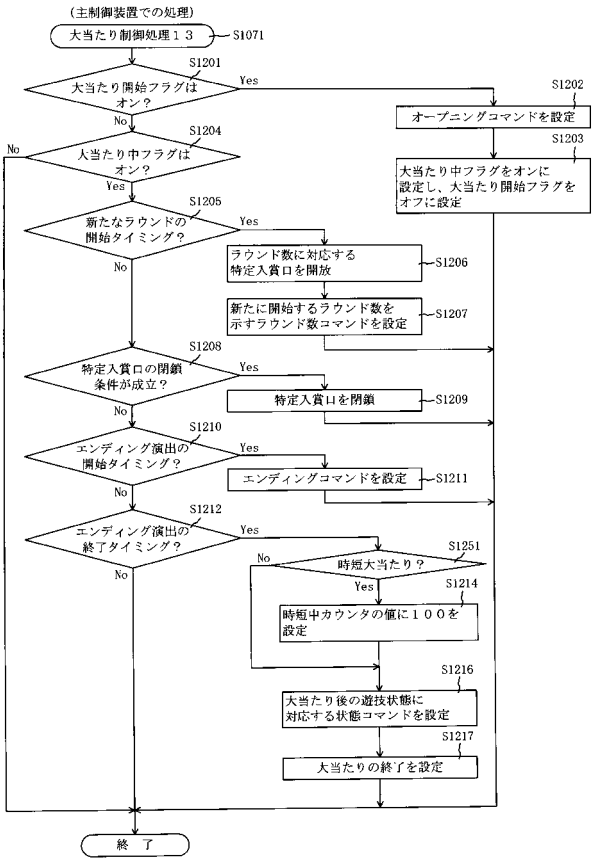
【図２００】



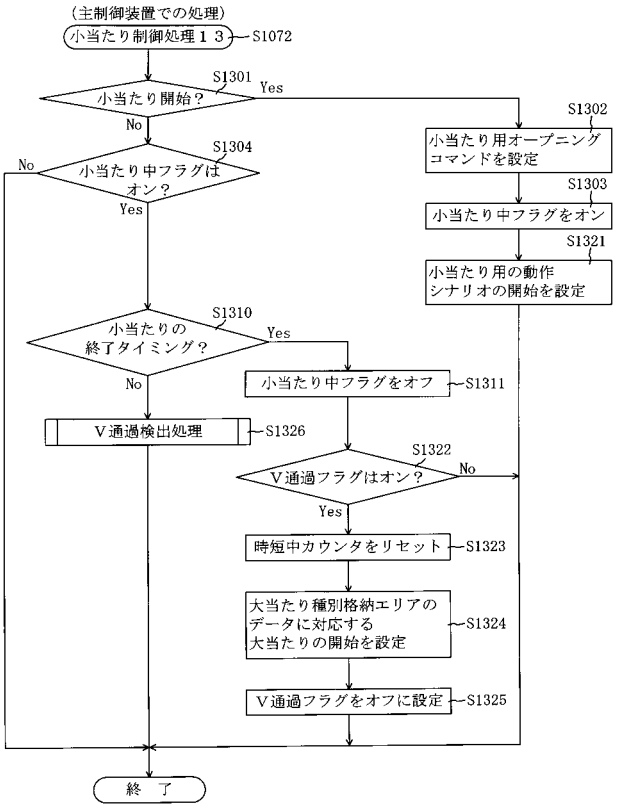
【図２０１】



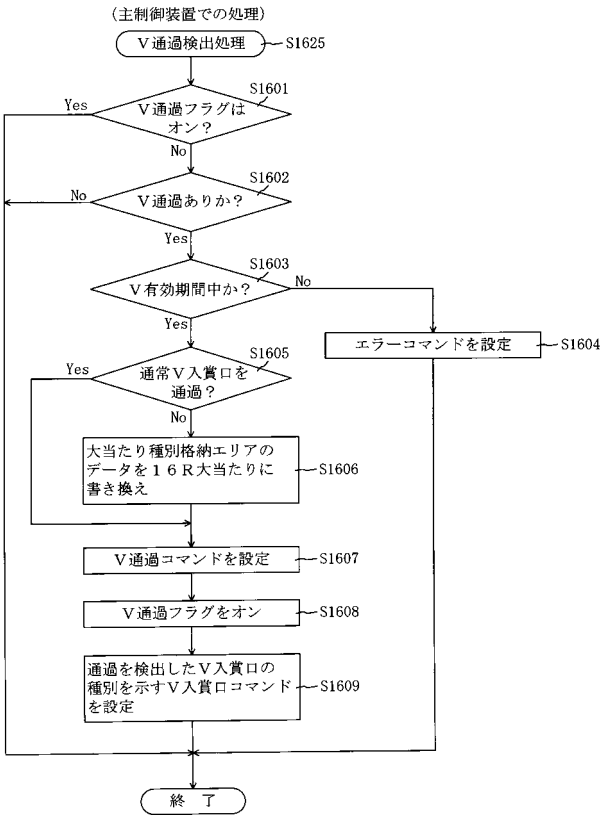
【図２０２】



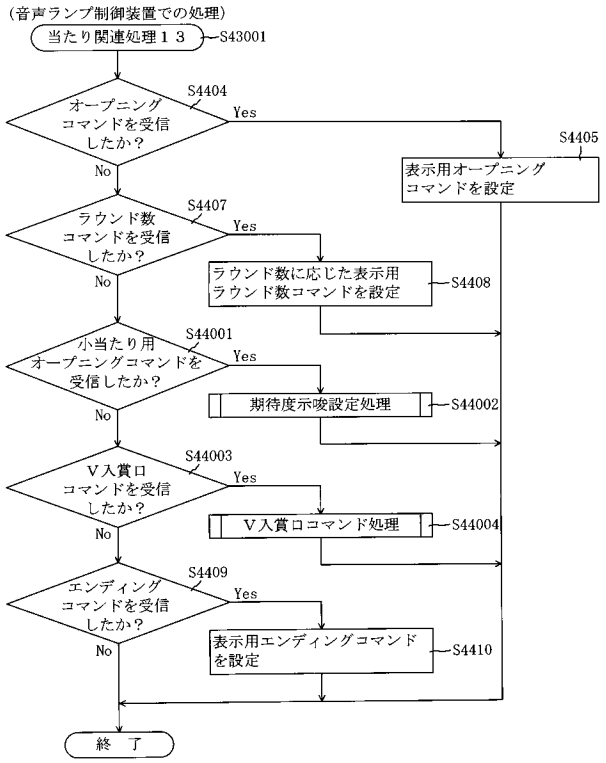
【図２０３】



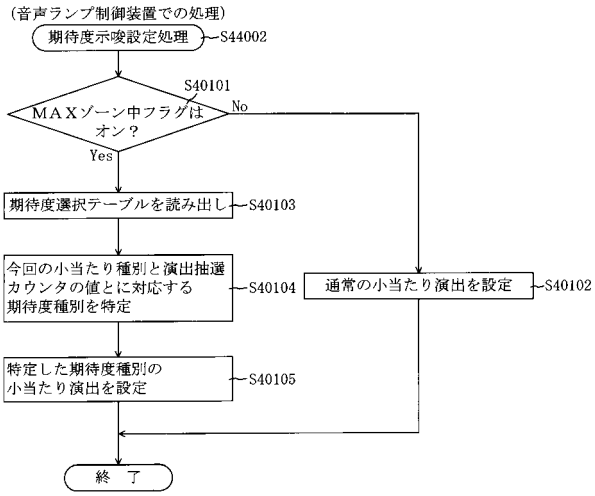
【図２０４】



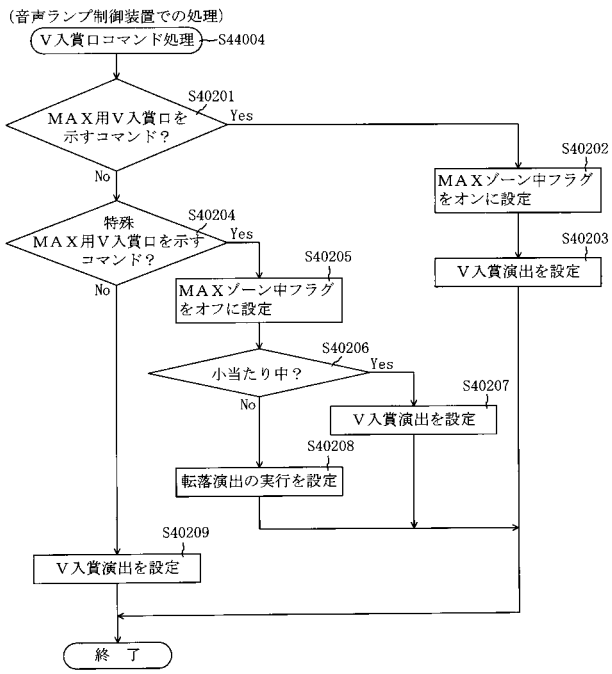
【図２０５】



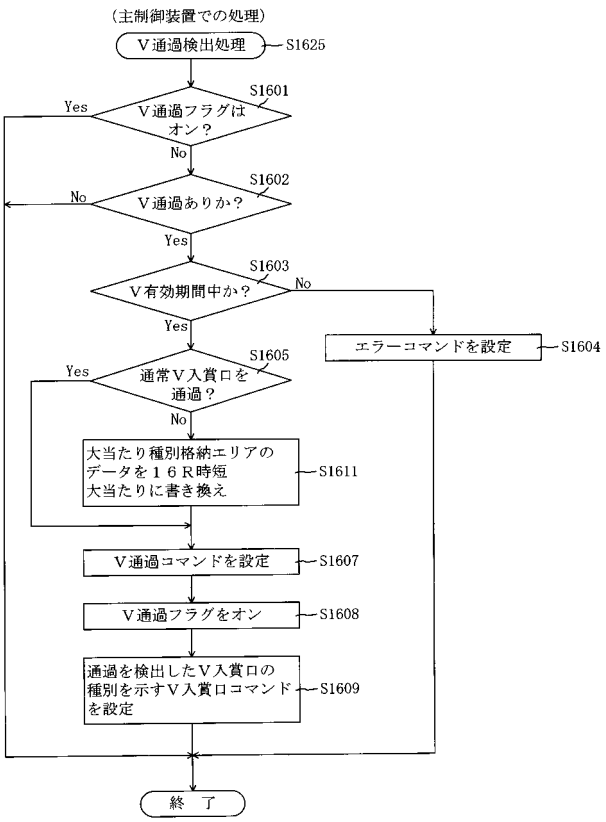
【図２０６】



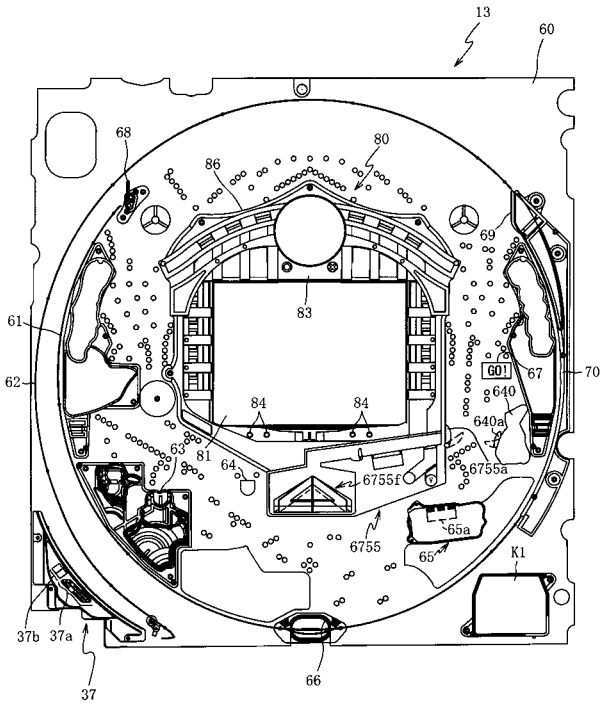
【図２０７】



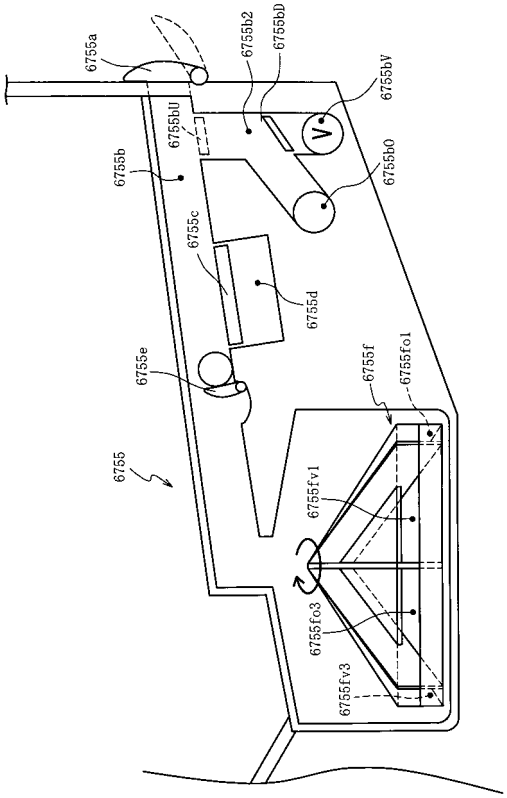
【図２０８】



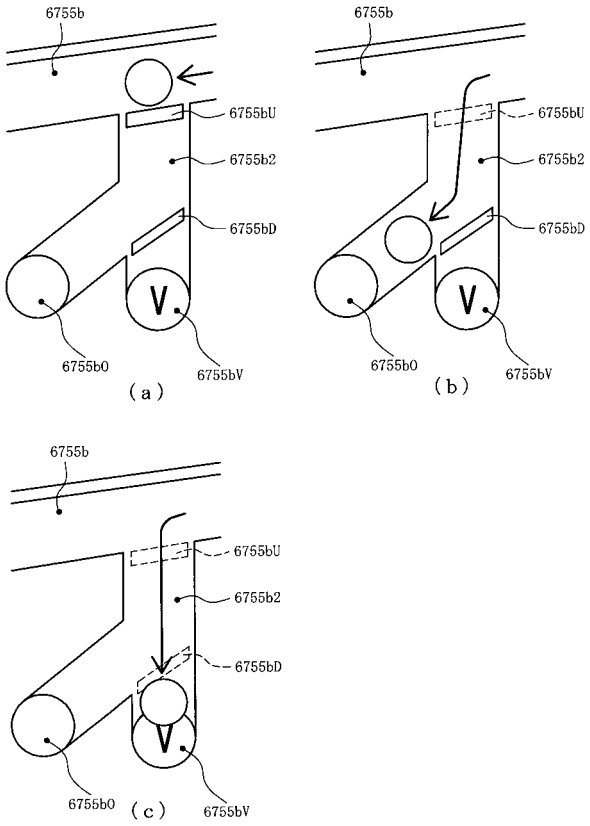
【図２０９】



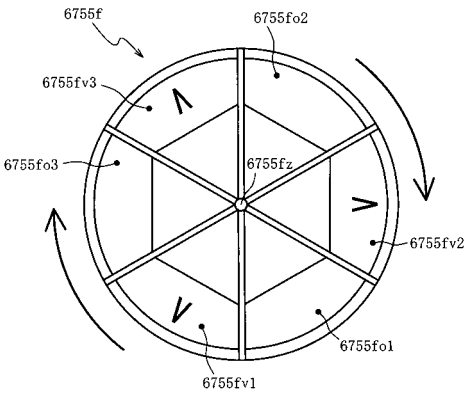
【図２１０】



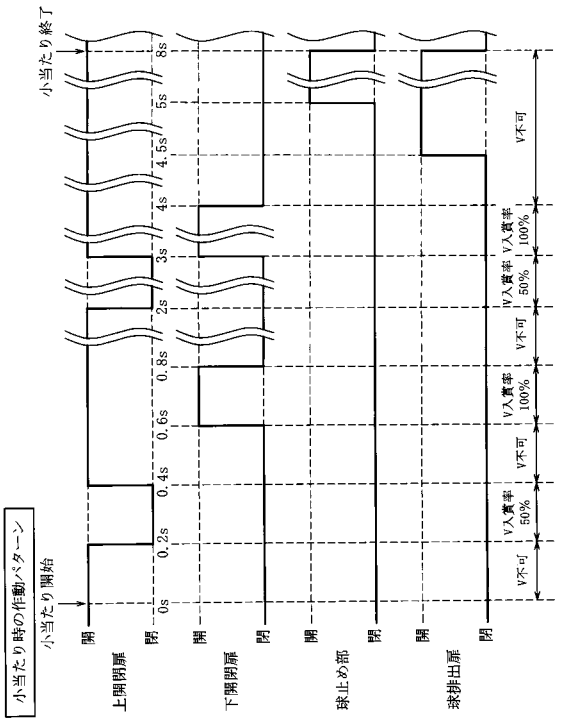
【図２１１】



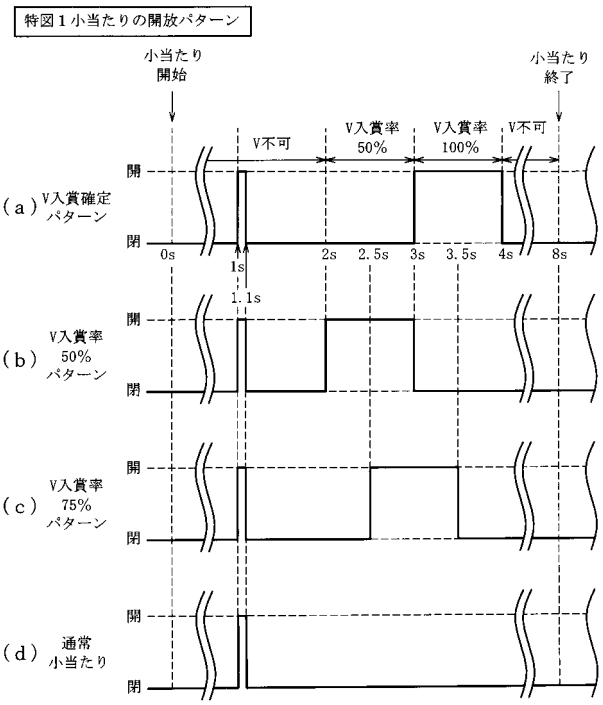
【図２１２】



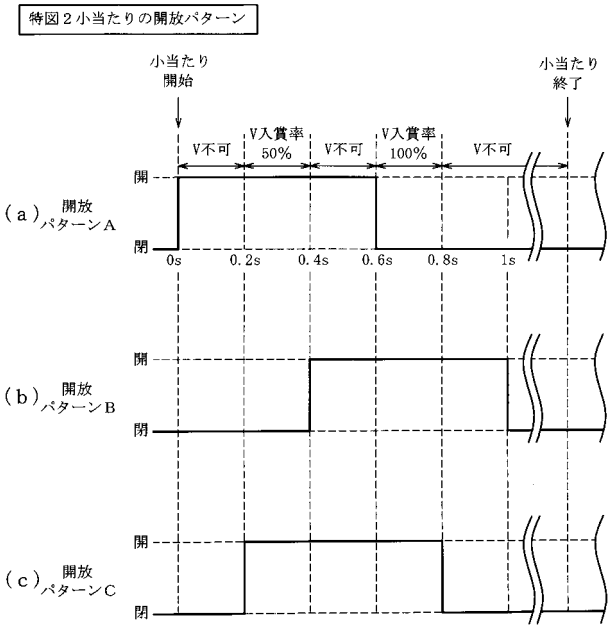
【図２１３】



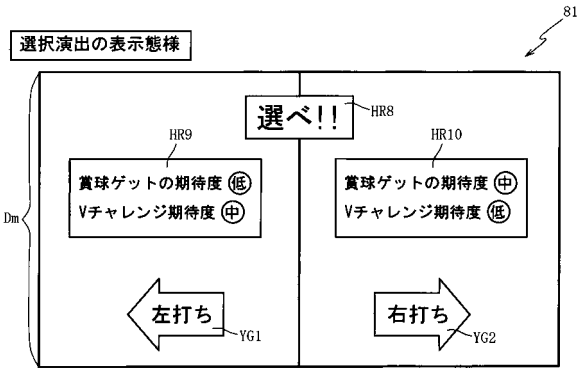
【図２１４】



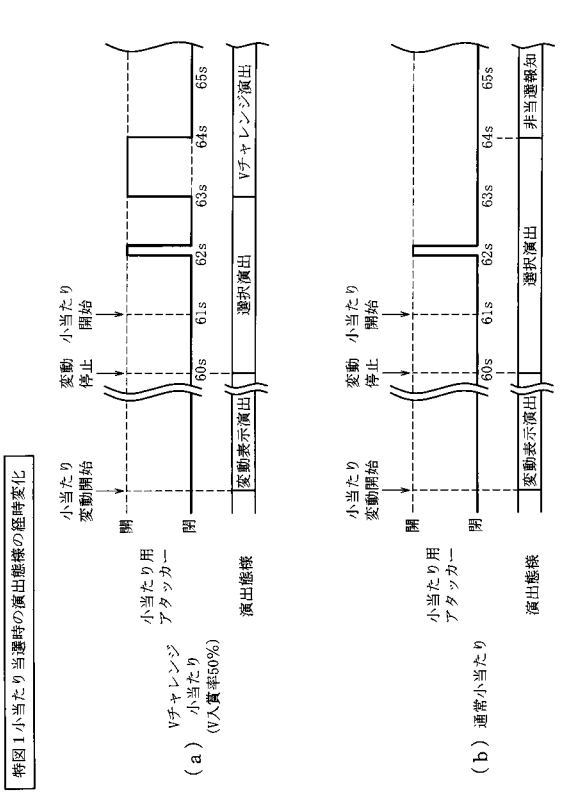
【図２１５】



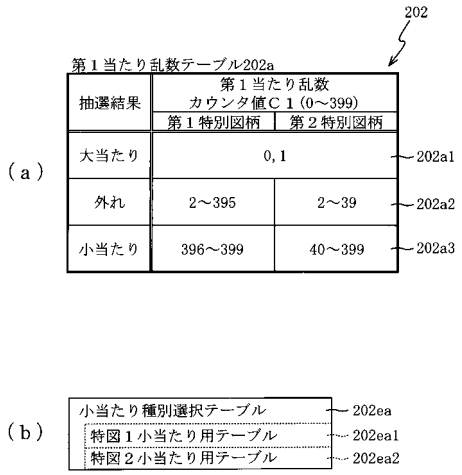
【図２１６】



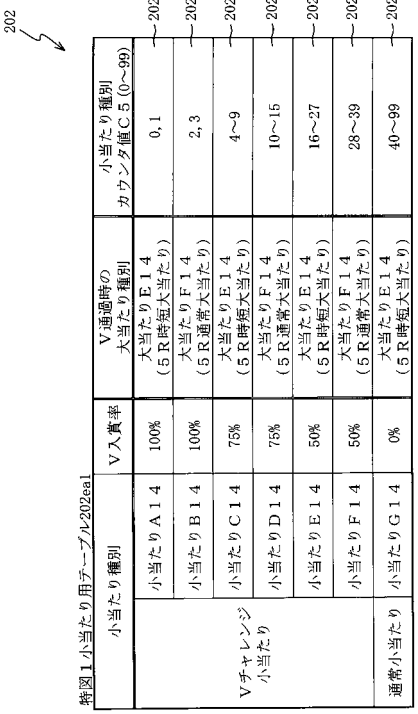
【図２１７】



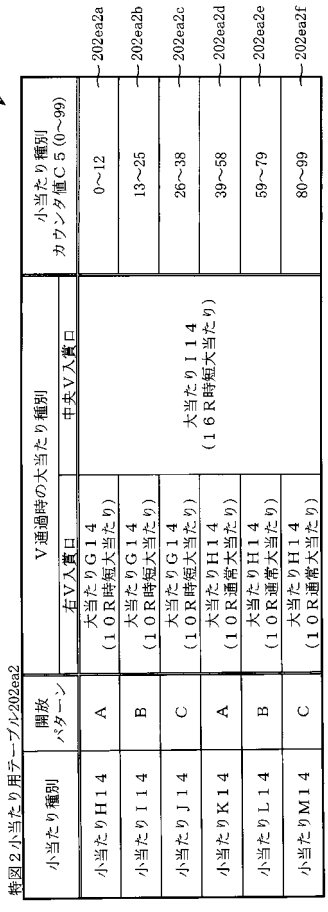
【図２１８】



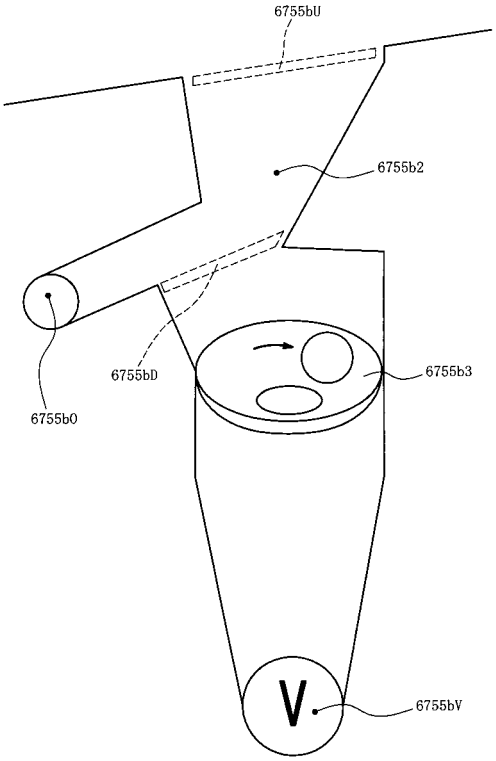
【図２１９】



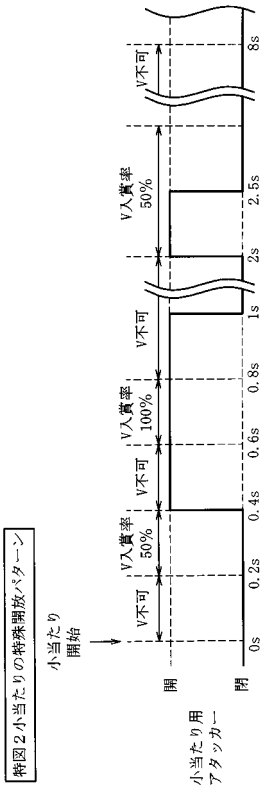
【図２２０】



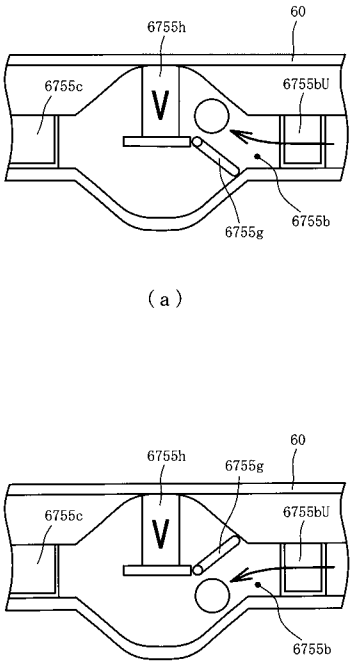
【図２２１】



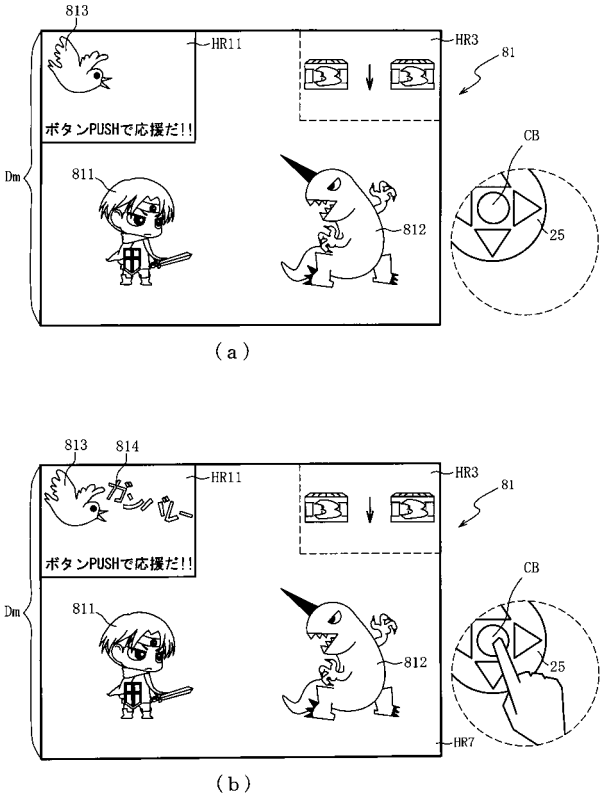
【図２２２】



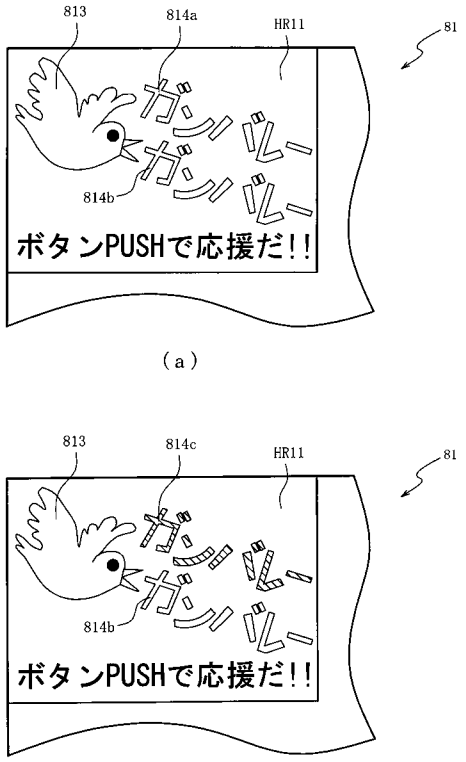
【図２２３】



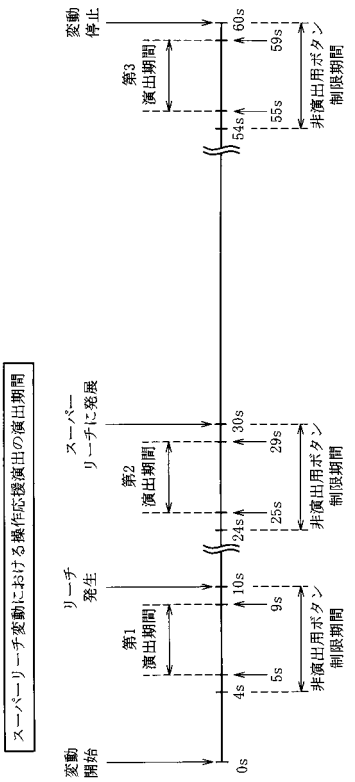
【図２２４】



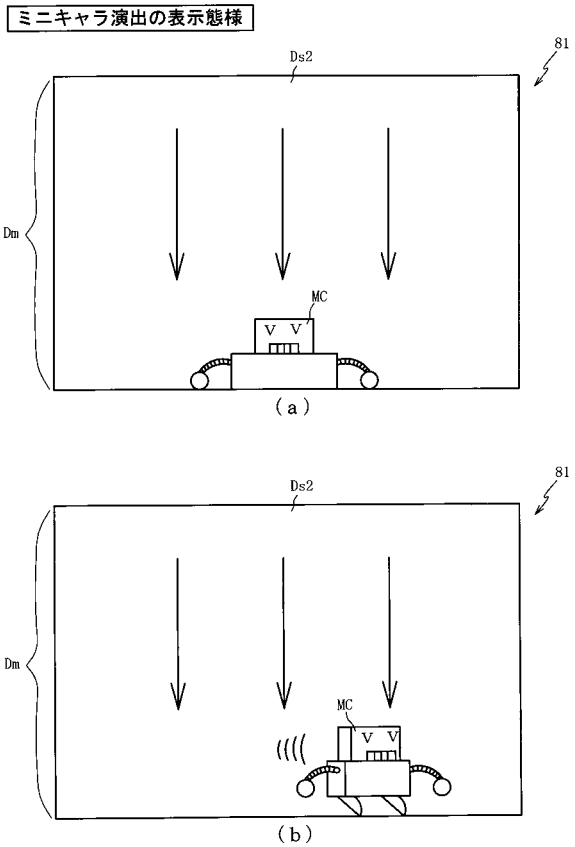
【図２２５】



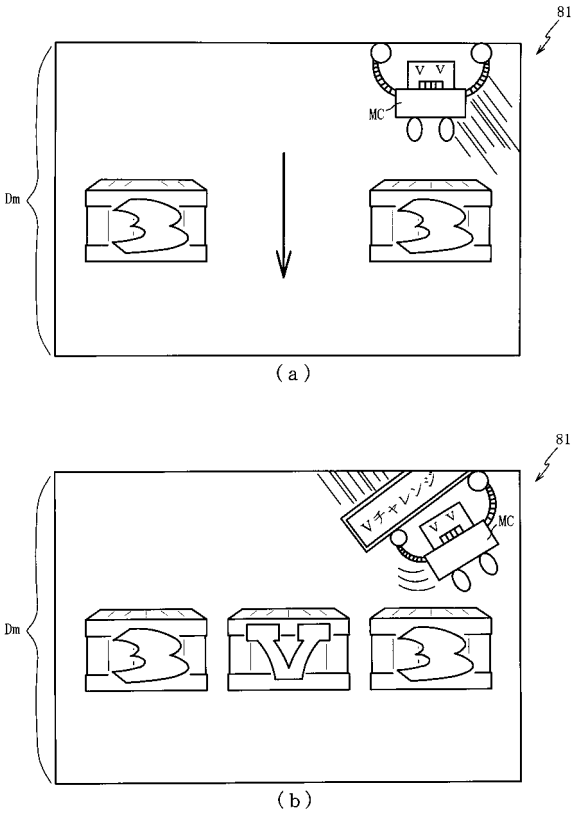
【図２２６】



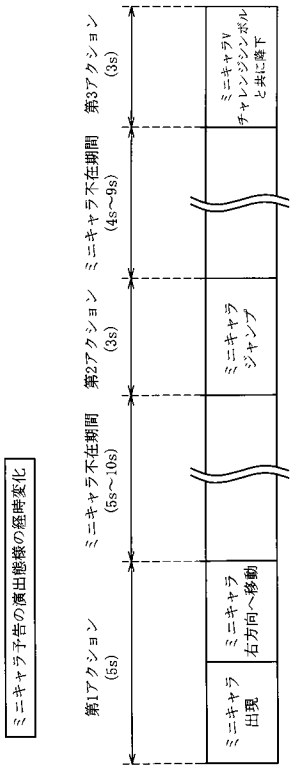
【図２２７】



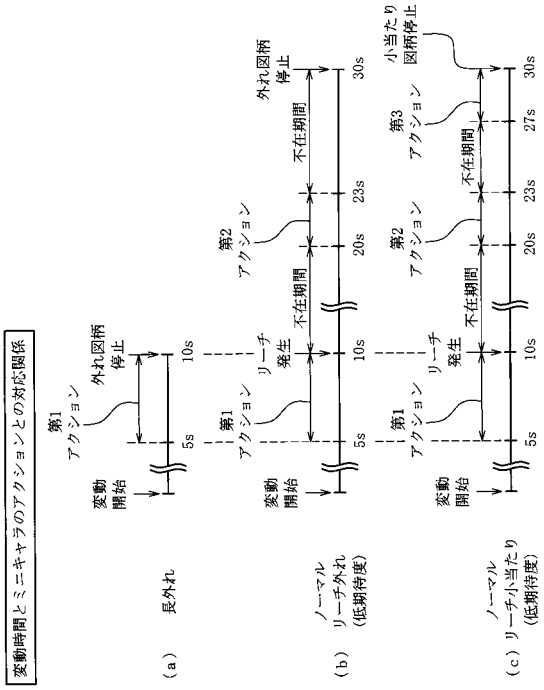
【図２２８】



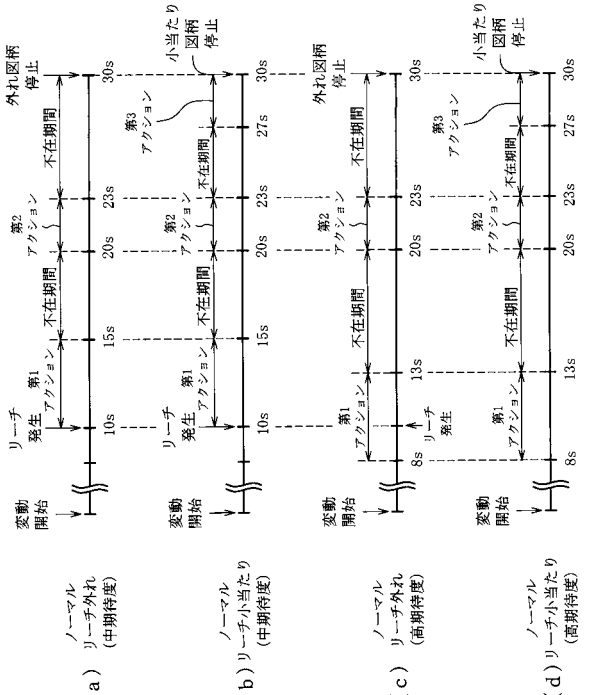
【図２２９】



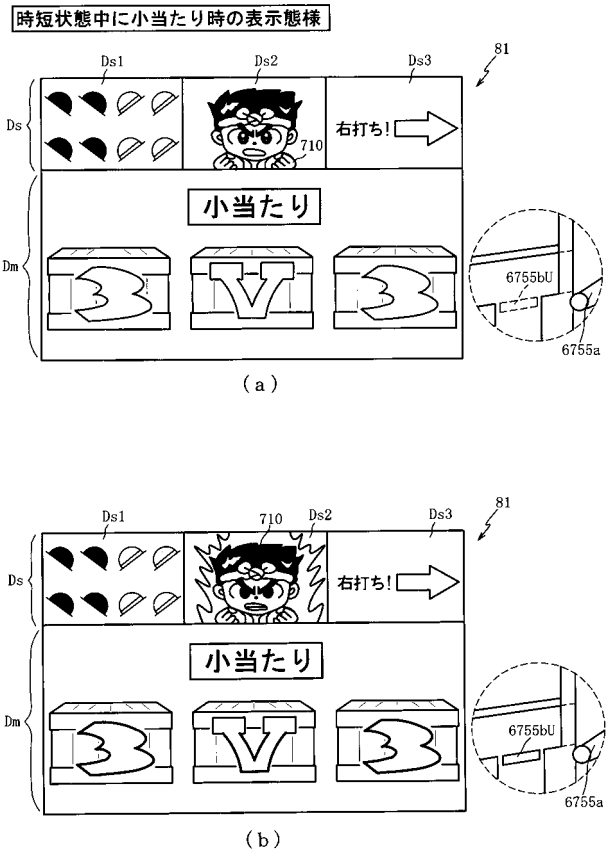
【図２３０】



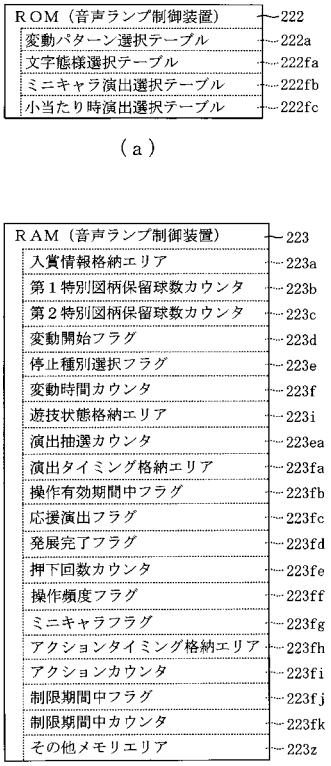
【図２３１】



【図２３２】



【図２３３】



【図２３４】

（ａ）

文字態様選択テーブル	222fa
当たり（発展完了前）用テーブル	222fa1
当たり（発展完了後）用テーブル	222fa2
外れ（発展完了前）用テーブル	222fa3
外れ（発展完了後）用テーブル	222fa4

（ｂ）

当たり（発展完了前）用テーブル222fa1

文字態様	演出抽選カウンタ（0～999）			
	操作頻度少	操作頻度中	操作頻度多	
白	0～199	0～579	0～799	222fa1a
青	200～449	580～779	800～889	222fa1b
緑	450～479	780～791	890～895	222fa1c
赤	480～499	792～799	896～899	222fa1d
ストライプ（黒）	500～949	800～979	900～989	222fa1e
ストライプ（赤）	950～999	980～999	990～999	222fa1f

（ｃ）

当たり（発展完了後）用テーブル222fa2

文字態様	演出抽選カウンタ（0～999）			
	操作頻度少	操作頻度中	操作頻度多	
白	0～99	0～399	0～699	222fa2a
青	100～199	400～679	700～839	222fa2b
緑	200～699	680～879	840～939	222fa2c
赤	700～949	880～979	940～989	222fa2d
ストライプ（黒）	950～999	980～999	990～999	222fa2e
ストライプ（赤）	-	-	-	222fa2f

【図２３５】

（ａ）

外れ（発展完了前）用テーブル222fa3

文字態様	演出抽選カウンタ（0～999）			
	操作頻度少	操作頻度中	操作頻度多	
白	0～99	0～599	0～799	222fa3a
青	100～479	600～791	800～895	222fa3b
緑	480～494	792～797	896～898	222fa3c
赤	495～499	798, 799	899	222fa3d
ストライプ（黒）	500～949	800～979	900～989	222fa3e
ストライプ（赤）	950～999	980～999	990～999	222fa3f

（ｂ）

外れ（発展完了後）用テーブル222fa4

文字態様	演出抽選カウンタ（0～999）			
	操作頻度少	操作頻度中	操作頻度多	
白	0～254	0～699	0～849	222fa4a
青	255～754	700～899	850～949	222fa4b
緑	755～944	900～977	950～988	222fa4c
赤	945～949	978, 979	989	222fa4d
ストライプ（黒）	950～999	980～999	990～999	222fa4e
ストライプ（赤）	-	-	-	222fa4f

【図２３６】

（ａ）

ミニキャラ演出選択テーブル	222fb
Ｖチャレンジ小当たり用テーブル	222fb1
通常小当たり用テーブル	222fb2
非小当たり用テーブル	222fb3

（ｂ）

Ｖチャレンジ小当たり用テーブル222fb1

変動種別	演出態様	演出抽選カウンタ（0～999）	
ノーマルリーチ	無し	0～99	222fb1a
	低期待度	100～399	222fb1b
	中期待度	400～699	222fb1c
	高期待度	700～999	222fb1d
スーパーリーチ／スペシャルリーチ	無し	0～99	222fb1e
	低期待度	100～149	222fb1f
	中期待度	150～649	222fb1g
	高期待度	650～999	222fb1h

【図２３７】

(a)

222

通常小当たり用テーブル222fb2

変動種別	演出態様	演出抽選カウンタ(0～999)	
ノーマルリーチ	無し	0～499	222fb2a
	低期待度	500～899	222fb2b
	中期待度	900～989	222fb2c
	高期待度	990～999	222fb2d
スーパーリーチ／スペシャルリーチ	無し	0～99	222fb2e
	低期待度	100～799	222fb2f
	中期待度	800～949	222fb2g
	高期待度	950～999	222fb2h

(b)

222

非小当たり用テーブル222fb3

変動種別	演出態様	演出抽選カウンタ(0～999)	
長外れ	無し	0～949	222fb3a
	低期待度	950～999	222fb3b
ノーマルリーチ	無し	0～599	222fb3c
	低期待度	600～949	222fb3d
	中期待度	950～998	222fb3e
	高期待度	999	222fb3f
スーパーリーチ／スペシャルリーチ	無し	0～399	222fb3g
	低期待度	400～899	222fb3h
	中期待度	900～979	222fb3i
	高期待度	980～999	222fb3j

【図２３８】

(a)

小当たり時演出選択テーブル	222fc
小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブル	222fc1
小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブル	222fc2

(b)

222

小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブル222fc1

示唆演出実行可否	実行タイミング	演出抽選カウンタ(0～999)	
実行	Ｖ入賞率50%期間	0～599	222fc1a
	Ｖ入賞率100%期間	600～749	222fc1b
	両期間	750～799	222fc1c
非実行	-	800～999	222fc1d

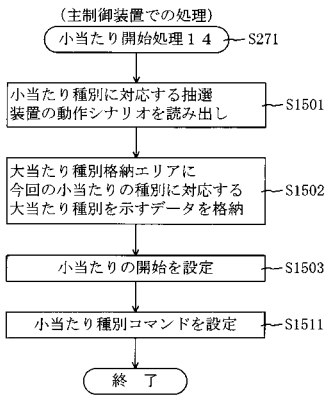
(c)

222

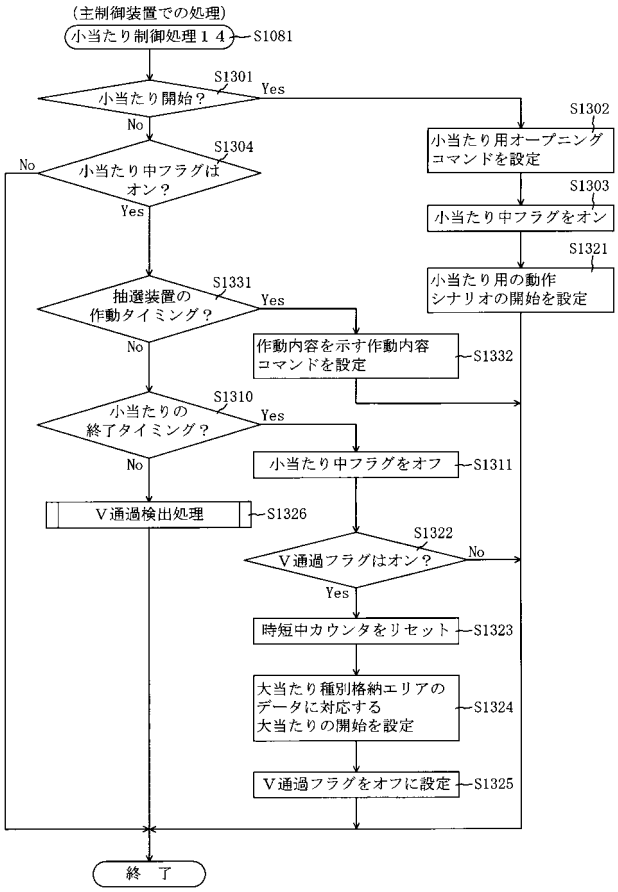
小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブル222fc2

示唆演出実行可否	実行タイミング	演出抽選カウンタ(0～999)	
実行	Ｖ入賞率50%期間	0～949	222fc2a
非実行	-	950～999	222fc2b

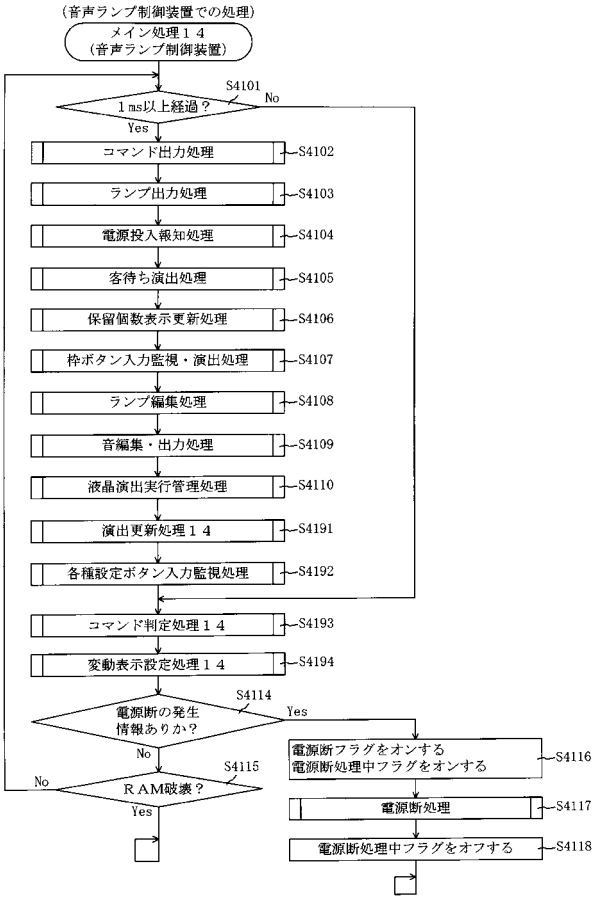
【図２３９】



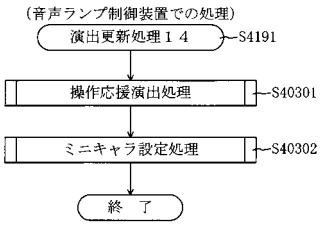
【図２４０】



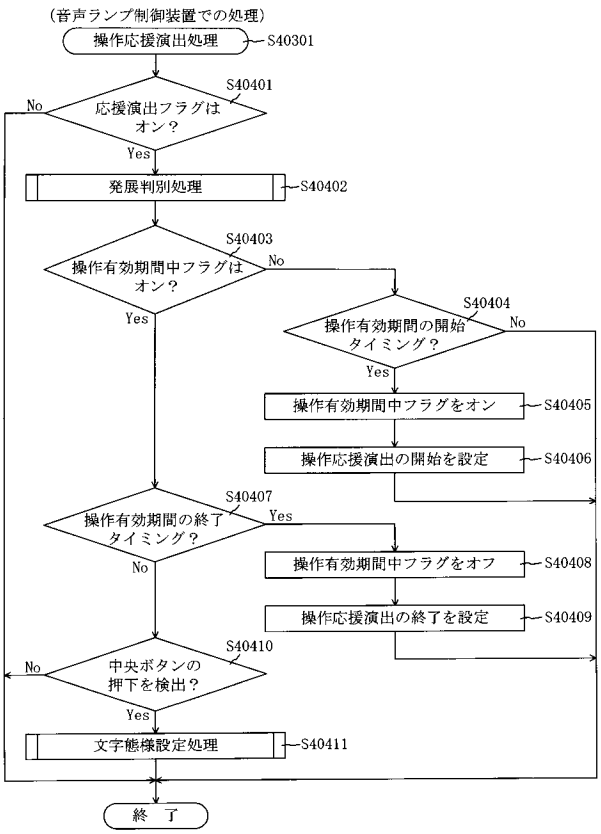
【図２４１】



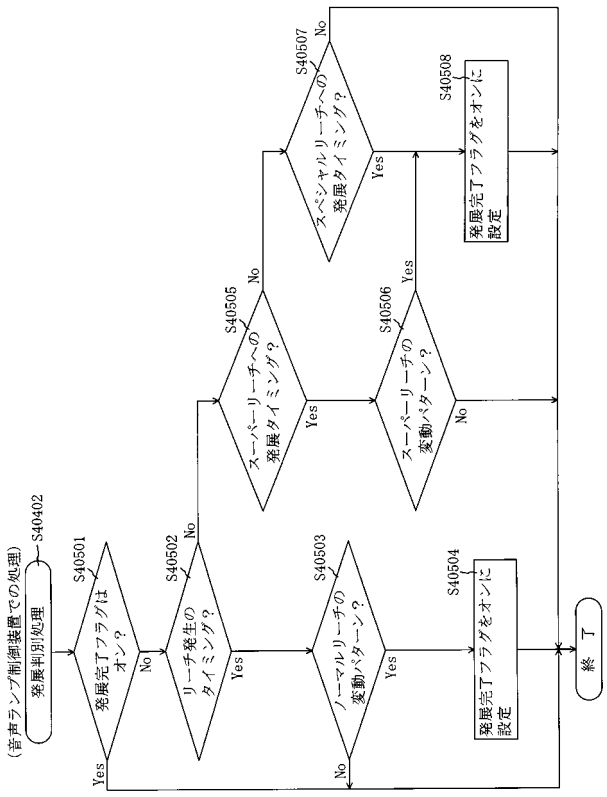
【図２４２】



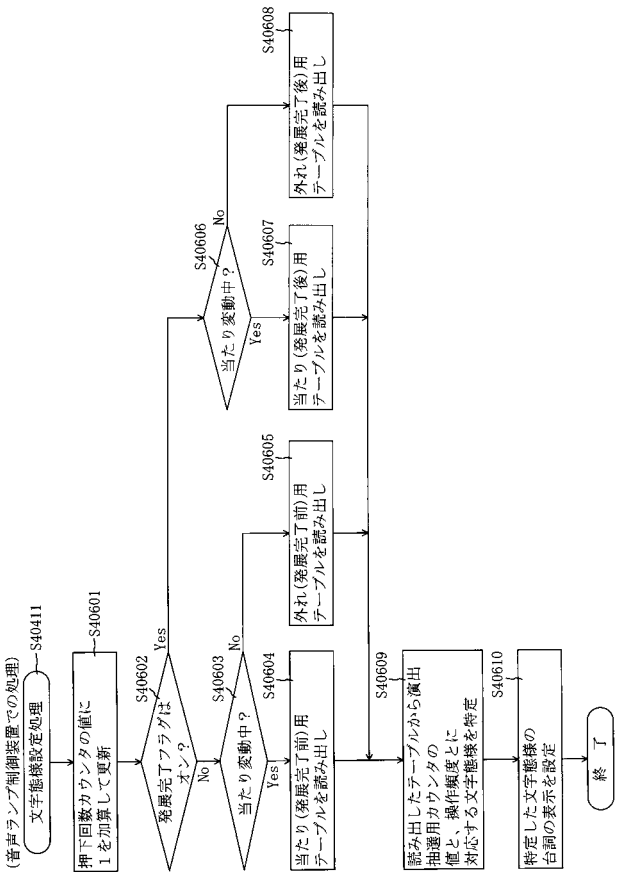
【図２４３】



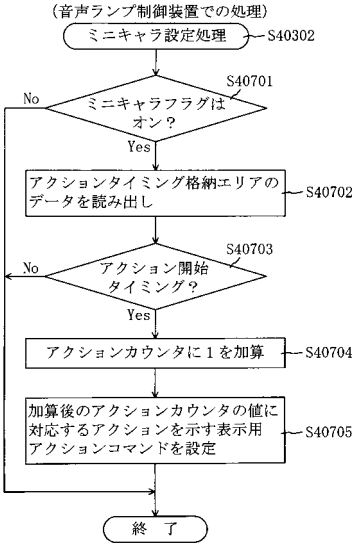
【図２４４】



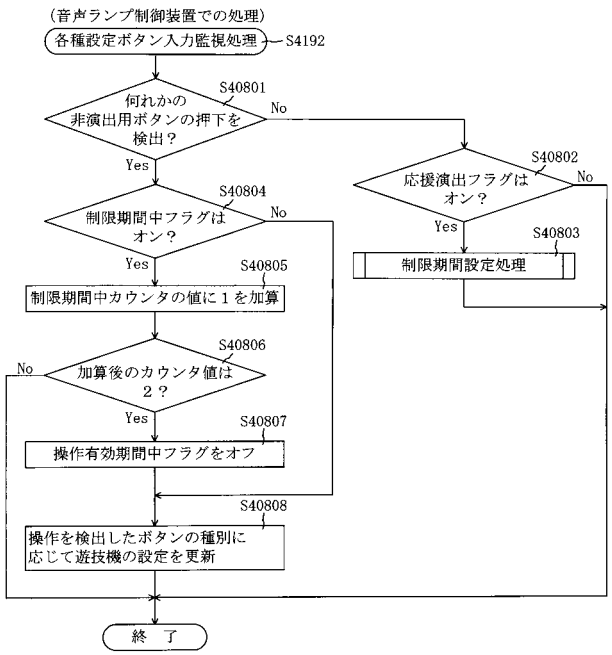
【図２４５】



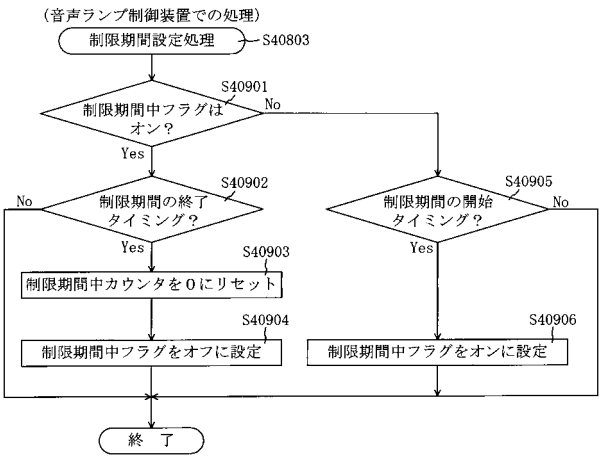
【図２４６】



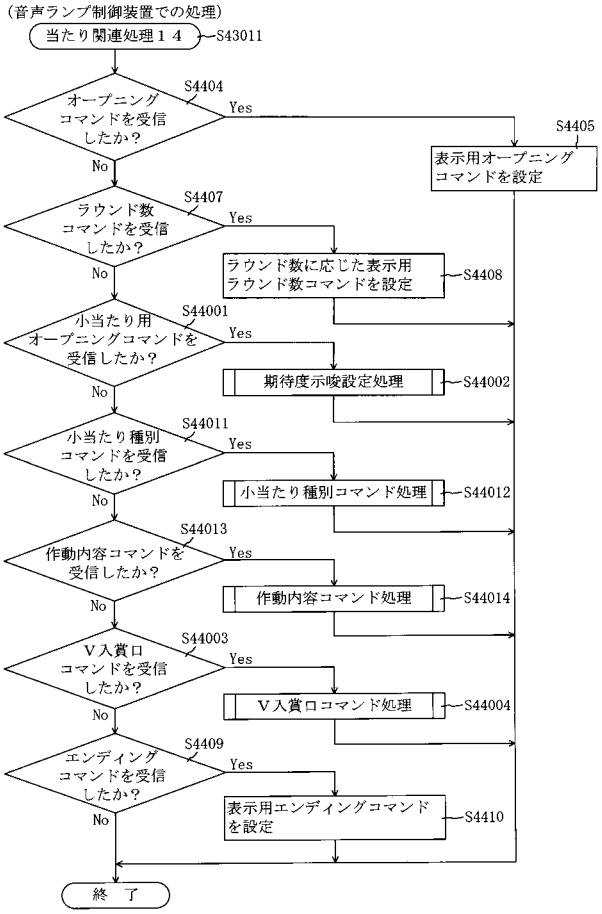
【図２４７】



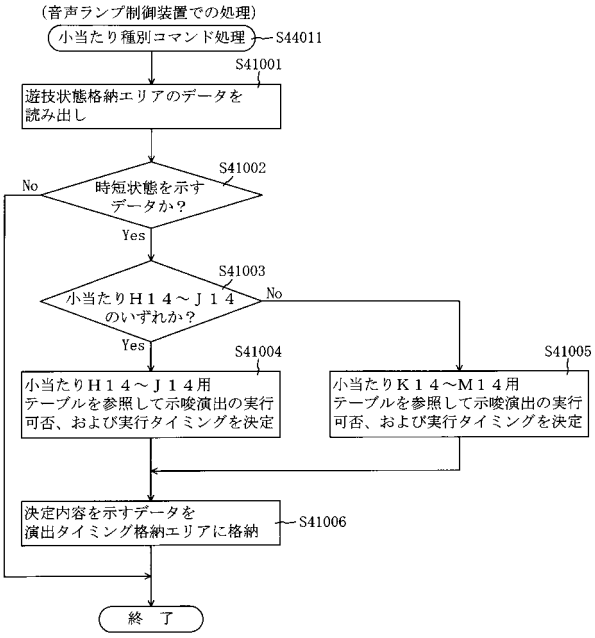
【図２４８】



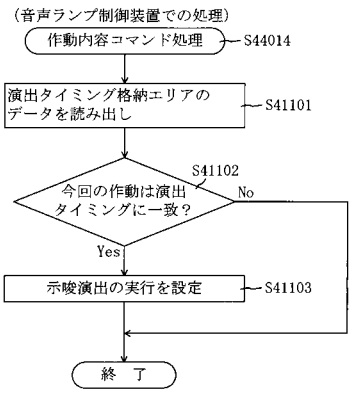
【図２４９】



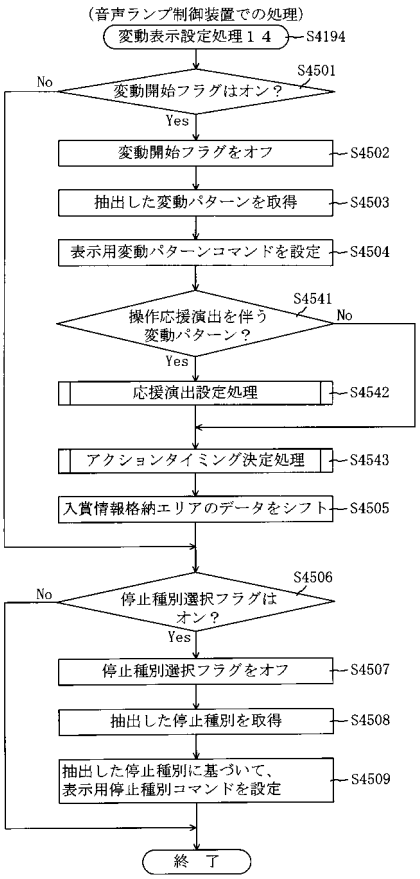
【図２５０】



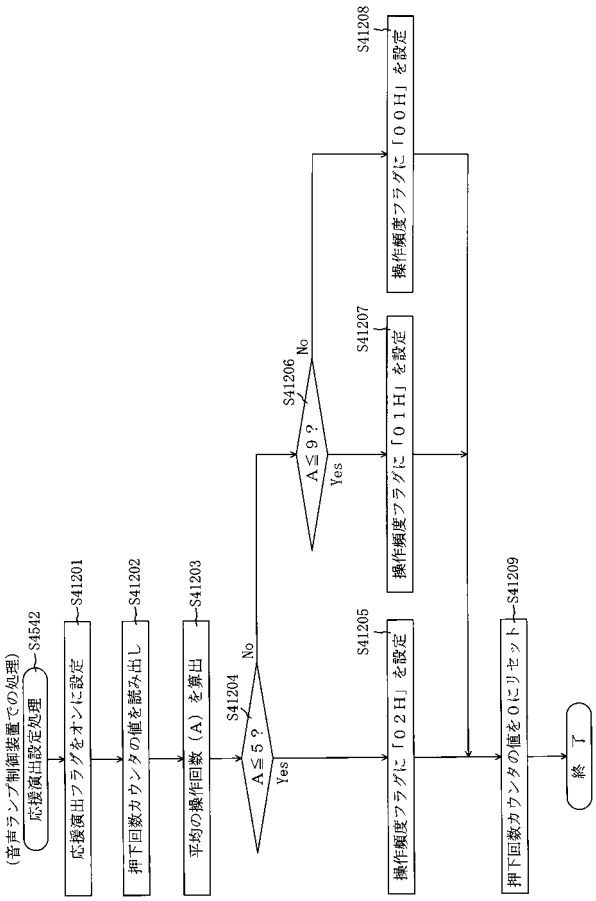
【図２５１】



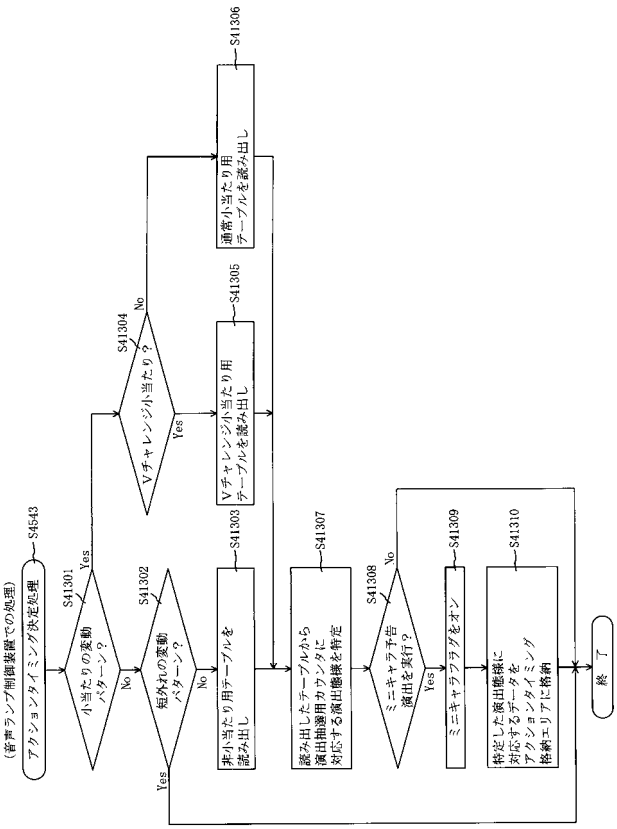
【図２５２】



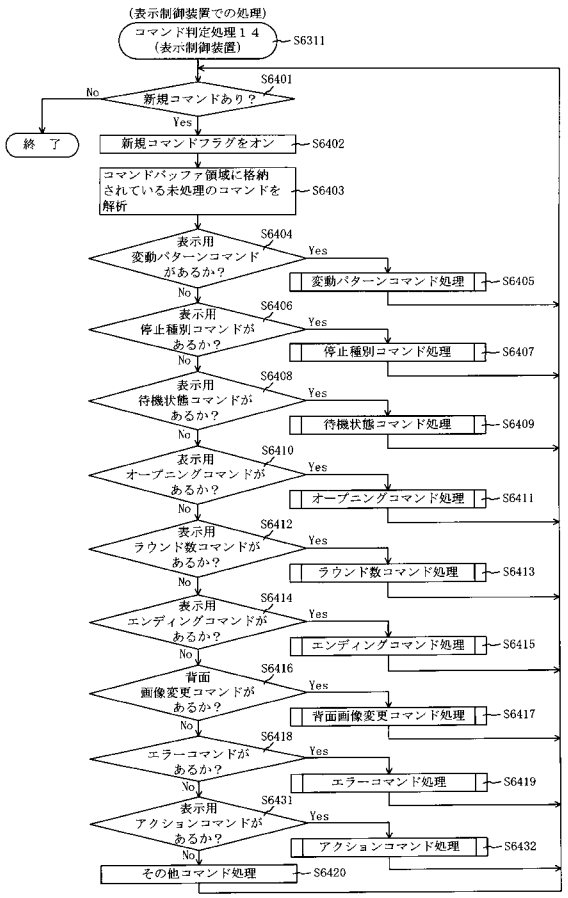
【図２５３】



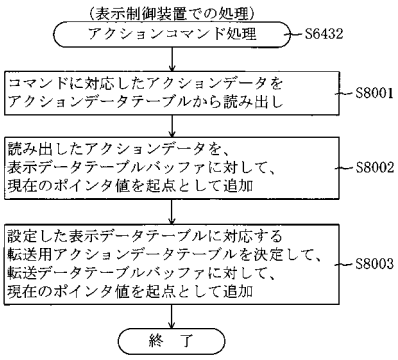
【図２５４】



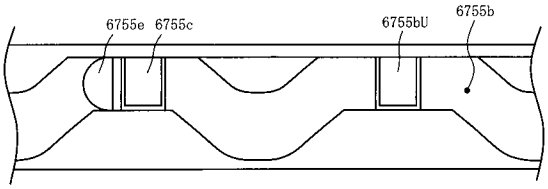
【図２５５】



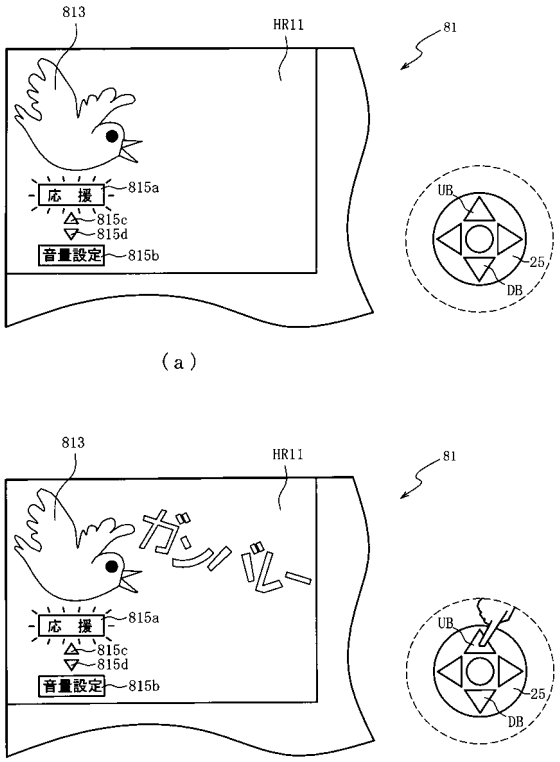
【図２５６】



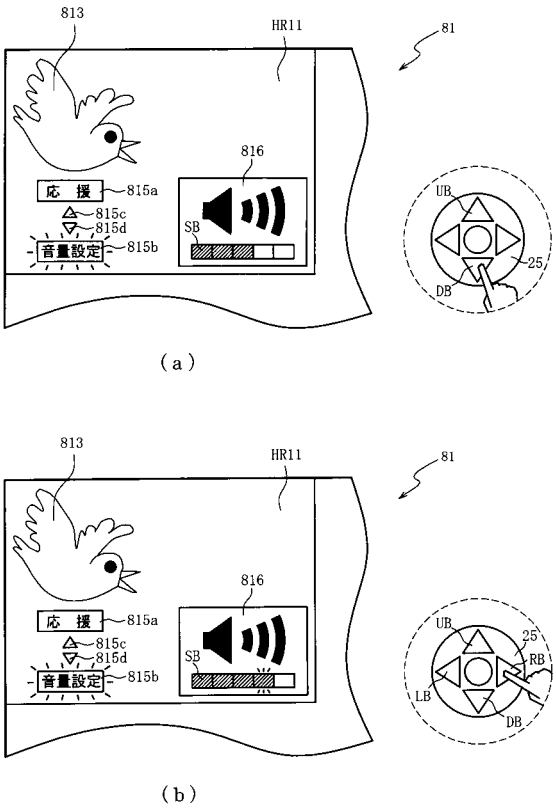
【図２５７】



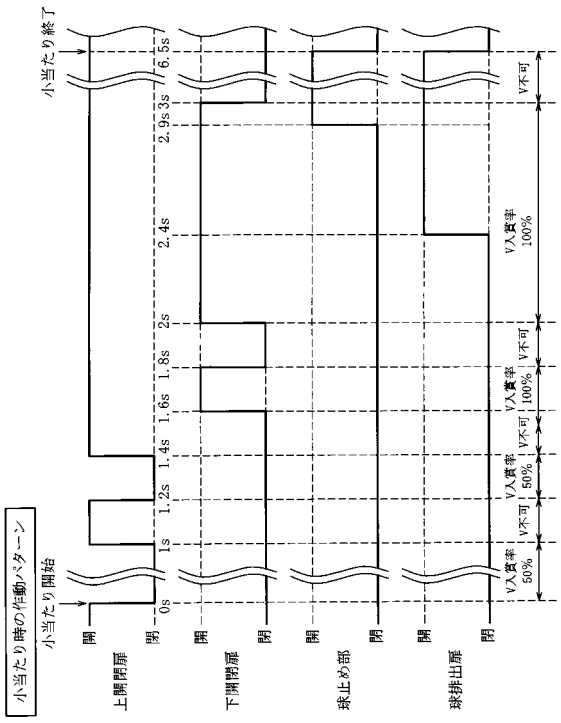
【図２５８】



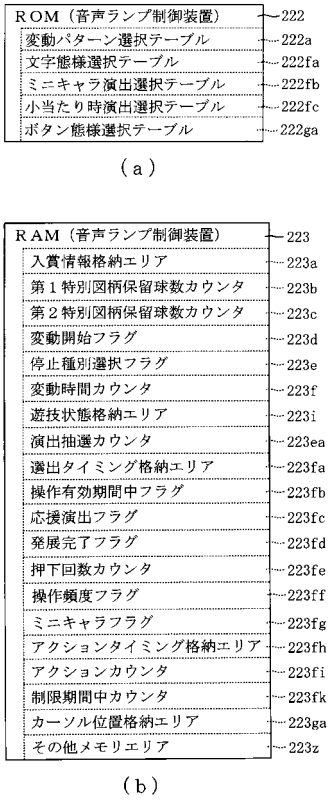
【図２５９】



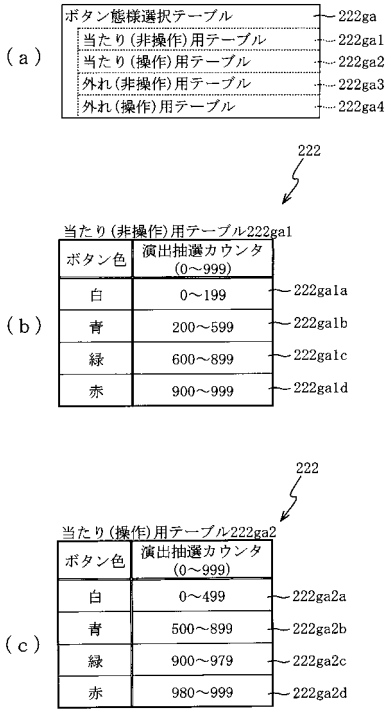
【図２６０】



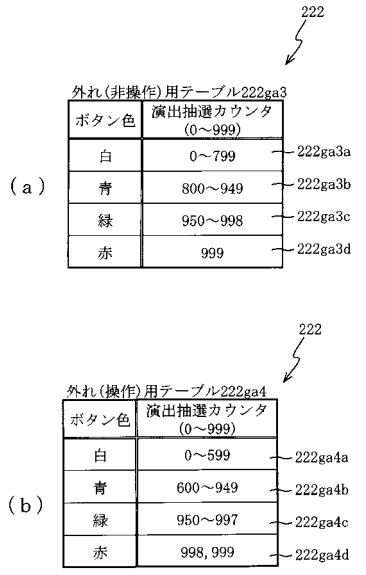
【図２６１】



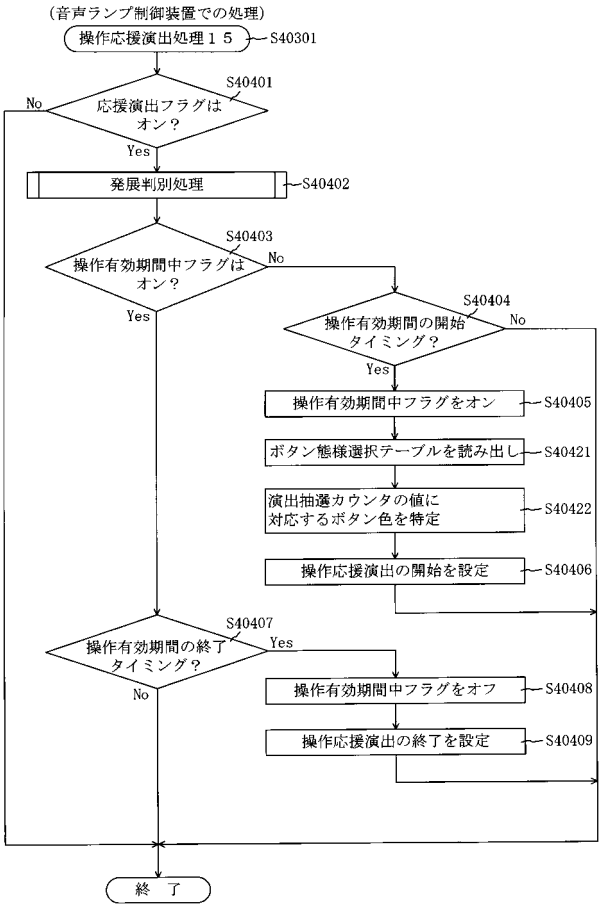
【図２６２】



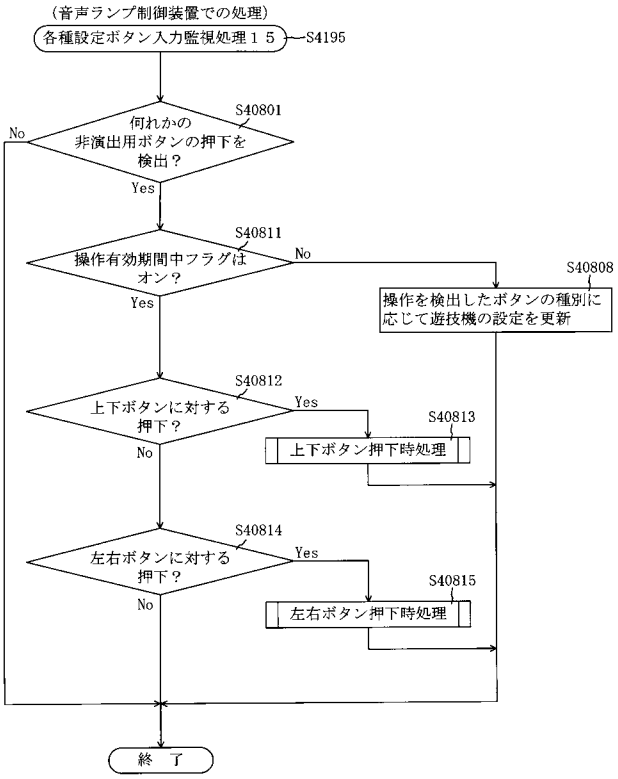
【図２６３】



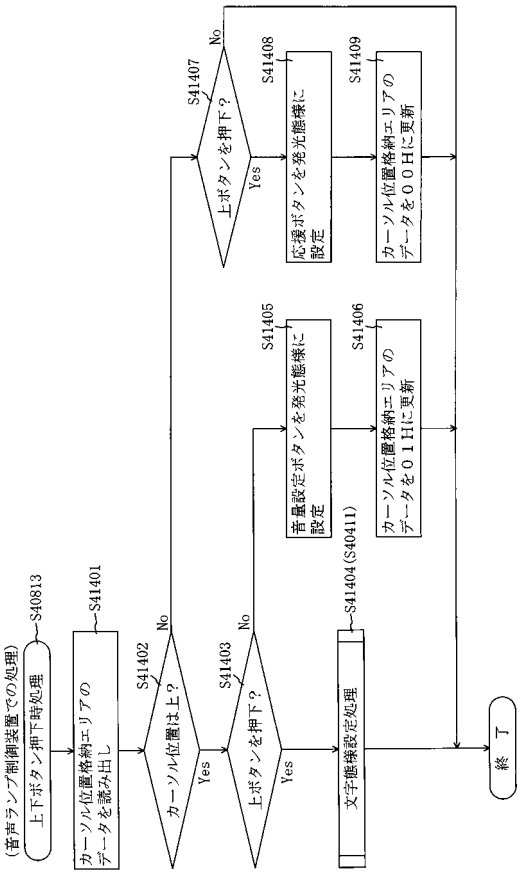
【図２６４】



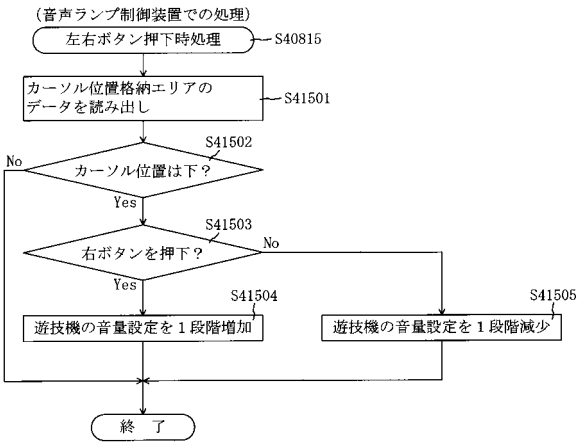
【図２６５】



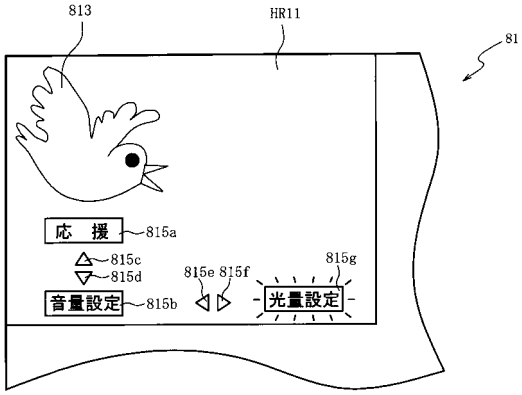
【図２６６】



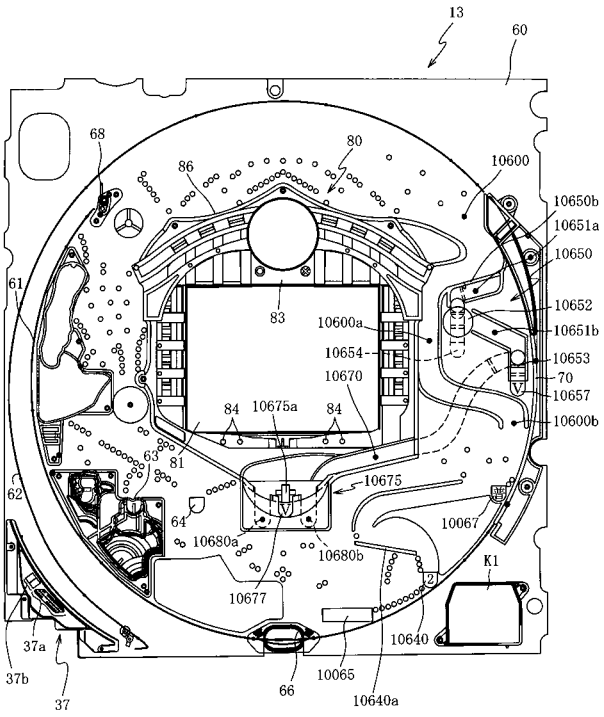
【図２６７】



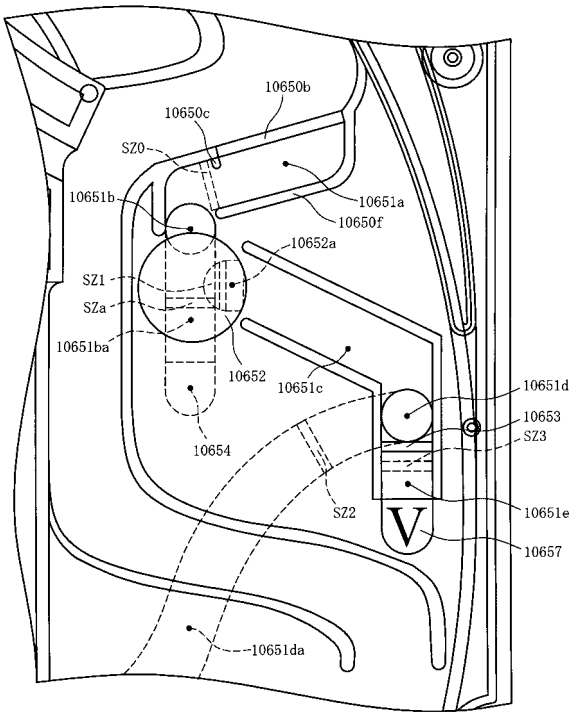
【図２６８】



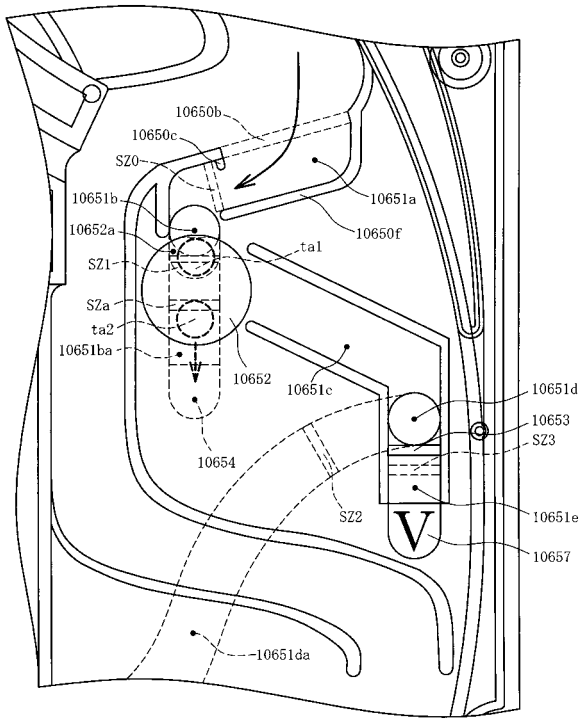
【図２６９】



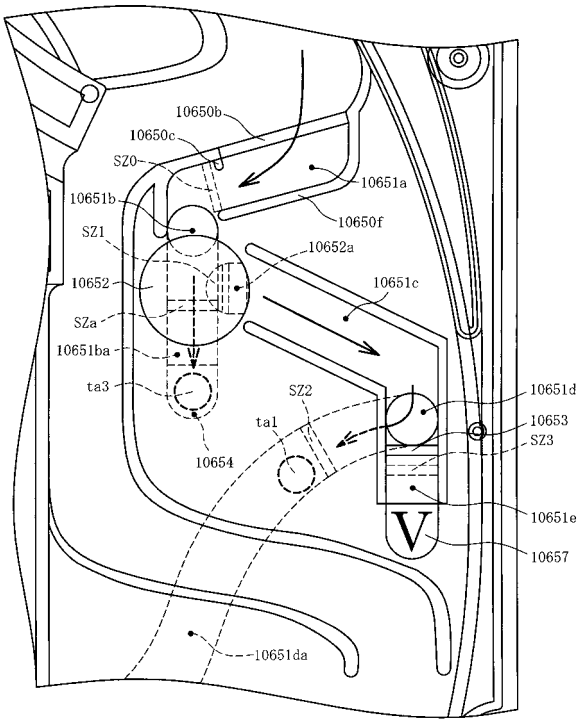
【図２７０】



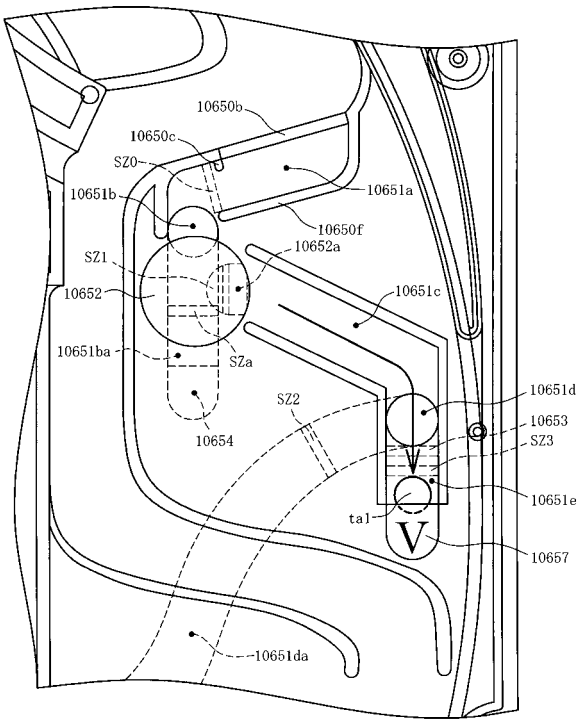
【図２７１】



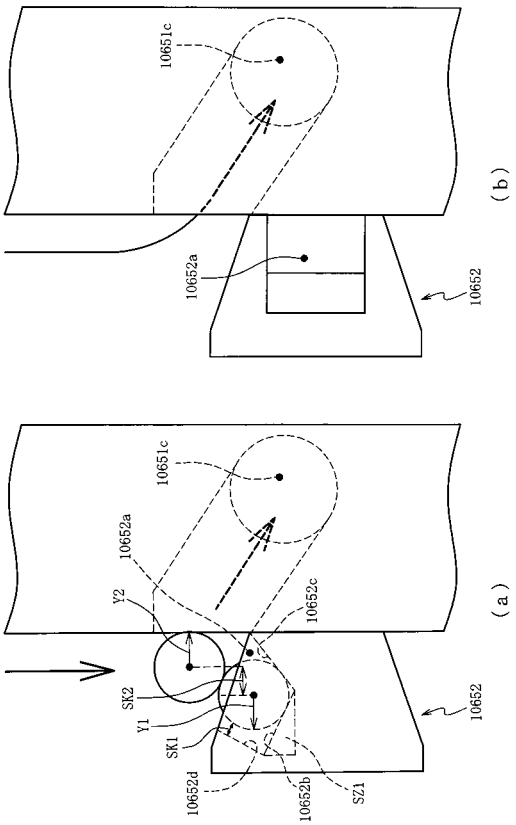
【図２７２】



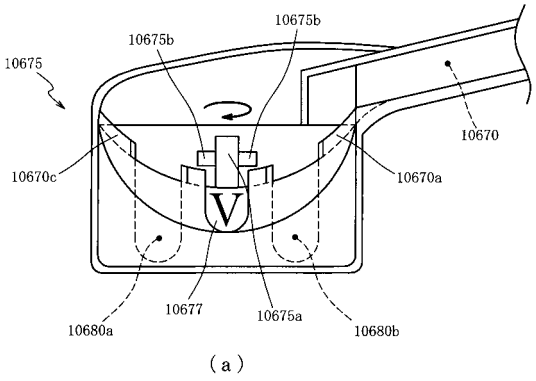
【図２７３】



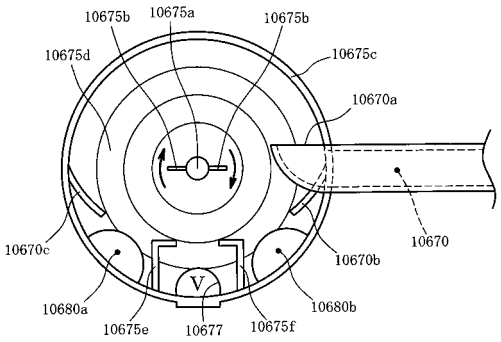
【図２７４】



【図２７５】

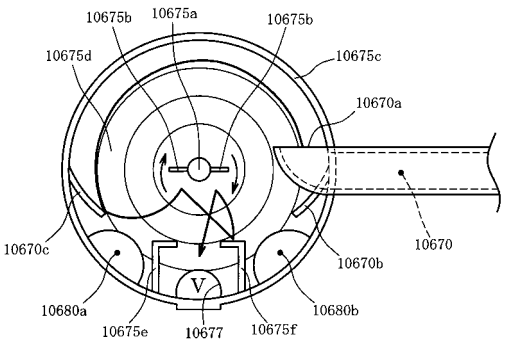


(a)

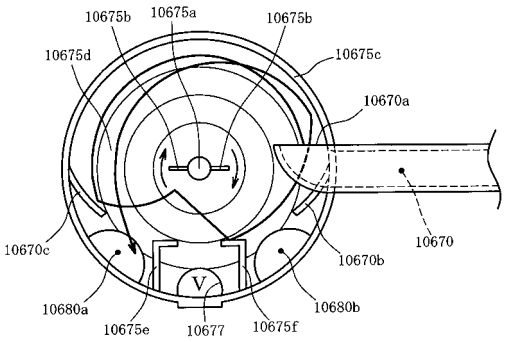


(b)

【図２７６】

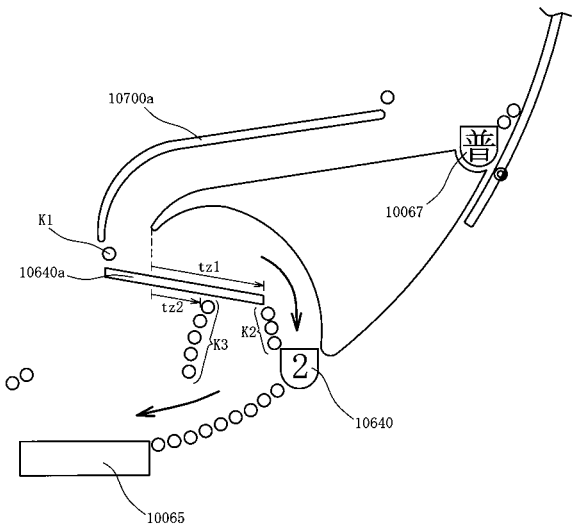


(a)

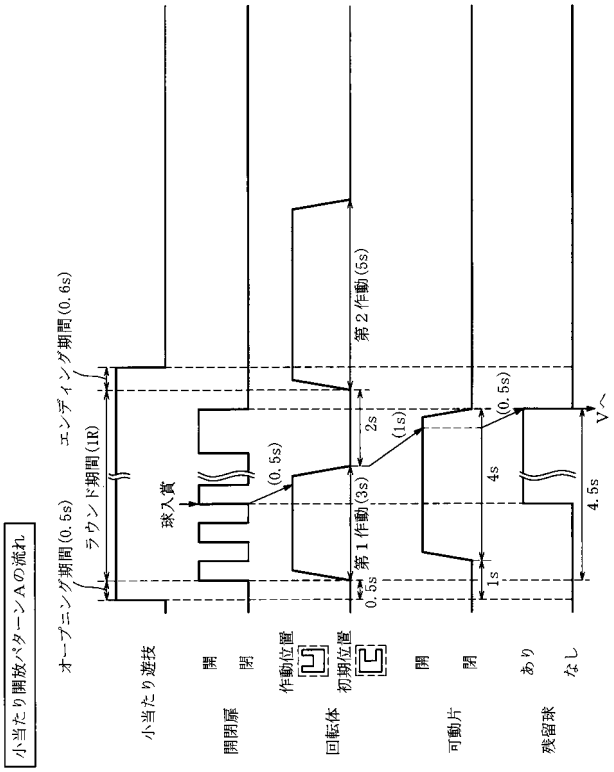


(b)

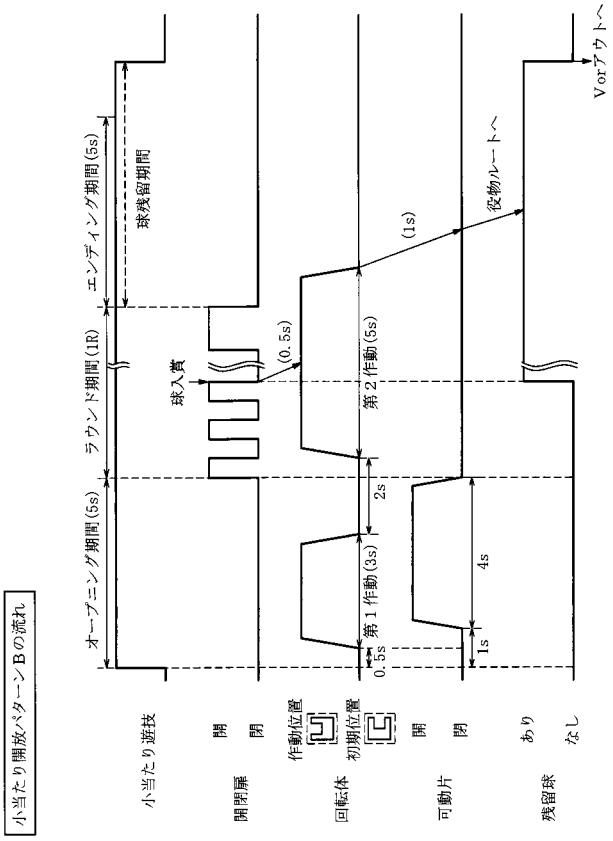
【図２７７】



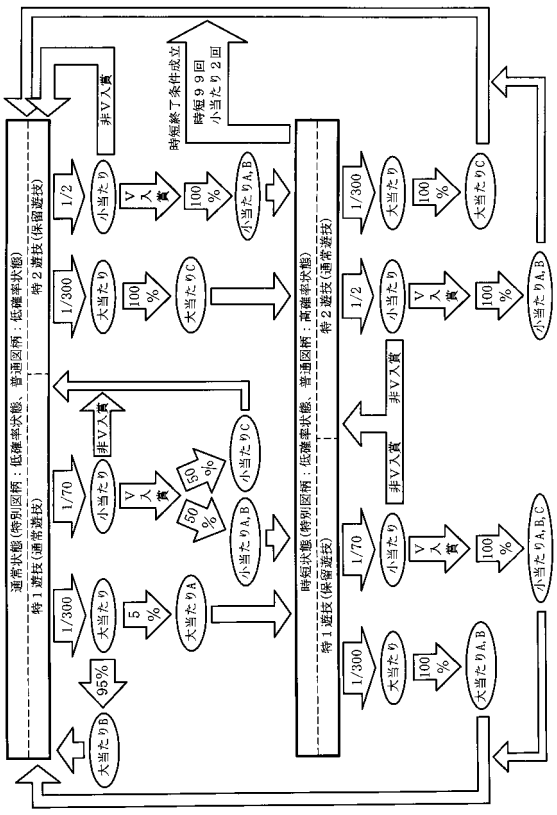
【図２７８】



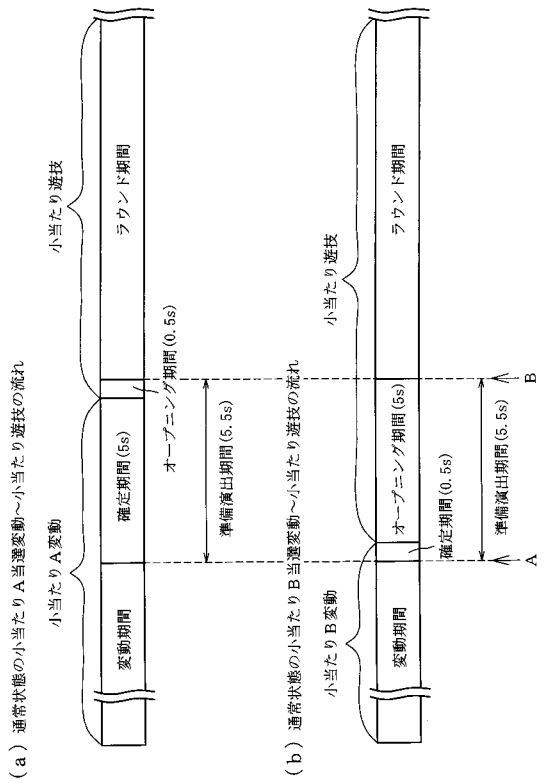
【図２７９】



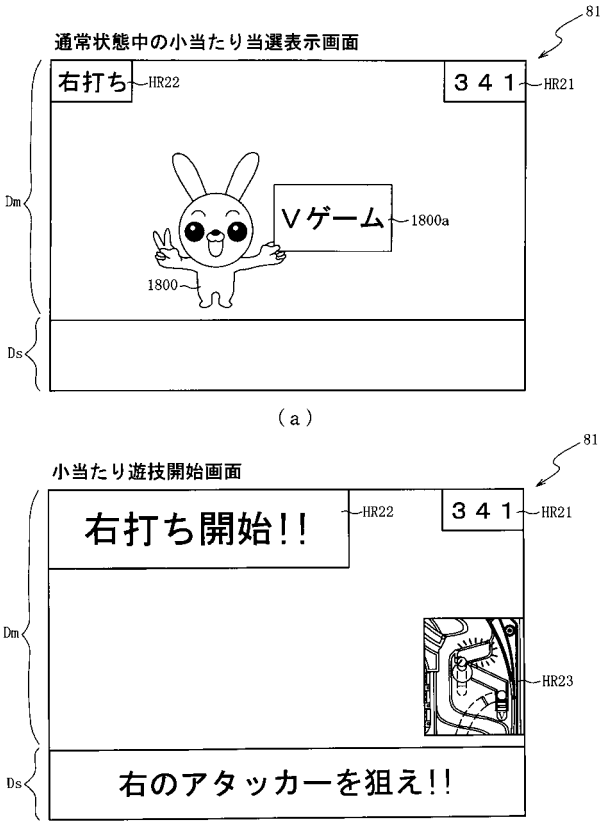
【図２８０】



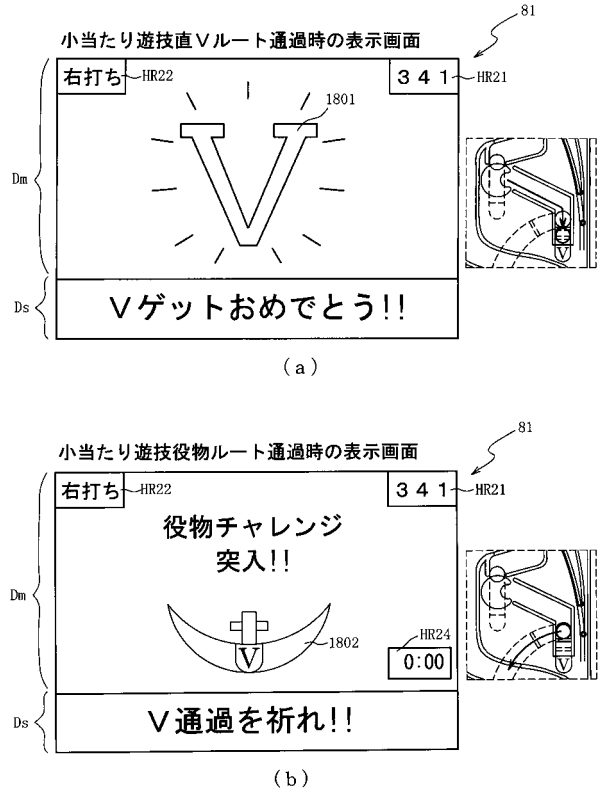
【図２８１】



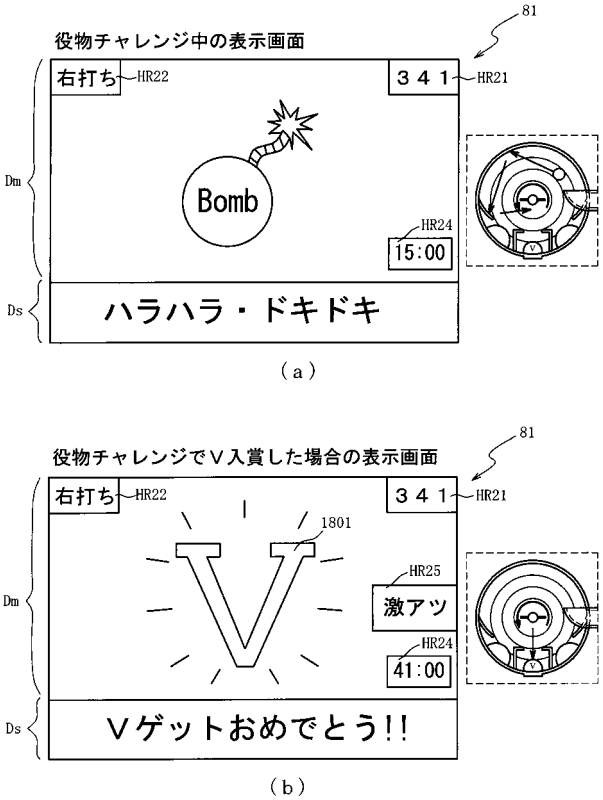
【図２８２】



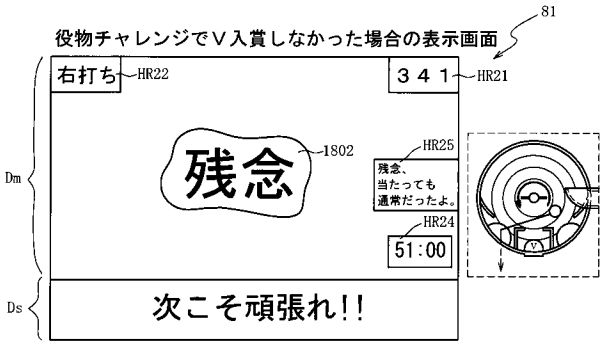
【図２８３】



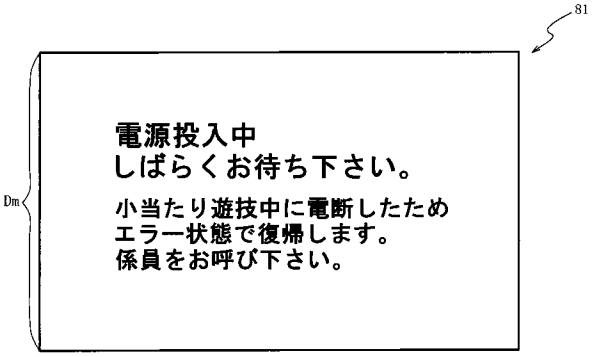
【図２８４】



【図２８５】



（ａ）



（ｂ）

【図２８６】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数１４テーブル	202ma
第１当たり種別選択１４テーブル	202mb
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択１４テーブル	202md
小当たり種別選択１４テーブル	202me
小当たりシナリオテーブル	202mf

（ｂ）

第１当たり乱数１４テーブル202ma

抽選結果	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～599）		
	第１特別図柄	第２特別図柄	
大当たり	0,1		202ma1
外れ	2～590	2～300	202ma2
小当たり	591～599	301～599	202ma3

【図２８７】

第１当たり種別選択１４テーブル202mb

特別図柄の種別	大当たり種別	当選時の遊技状態		第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）	
		通常	時短		
第１特別図柄	大当たりＡ１４（10Ｒ時短大当たり）	100	0	0～4	202mb1
	大当たりＢ１４（2Ｒ通常大当たり）	0	0	5～99	202mb2
第２特別図柄	大当たりＣ１４（15Ｒ時短大当たり）	100	0	0～99	202mb3
小当たり専用	大当たりＤ１４（10Ｒ通常大当たり）	0	0	－	202mb4

（ａ）

小当たり種別選択１４テーブル202me

特別図柄の種別	小当たり種別	Ｖ通過時の大当たり種別	小当たり種別 カウンタ値Ｃ５（0～99）	
第１特別図柄	小当たりＡ１４	大当たりＡ１４	0	202me1
	小当たりＢ１４	大当たりＡ１４	1～49	202me2
	小当たりＣ１４	大当たりＤ１４	50～99	202me3
第２特別図柄	小当たりＡ１５	大当たりＣ１４	0～49	202me4
	小当たりＢ１５	大当たりＣ１４	50～99	202me5

（ｂ）

【図２８８】

小当たりシナリオテーブル202mf

動作期間	小当たり種別			
	小当たりＡ１４ 小当たりＡ１５	小当たりＢ１４ 小当たりＢ１５		小当たりＣ１４
	共通	通常	時短	共通
オープニング期間	0.5s	5s	0.5s	5s
	・回転体 初期(0.5s)→第１作動(3s)→初期(2s)→第２作動(5s)→初期			
	・可動片 閉(1s)→開(4s)→閉			
ラウンド期間	・開閉扉 第１動作(開(0.2s)→閉(0.3s))×5 第２動作(開(0.5s)→閉(1.9s)→開(0.1s))			
エンディング期間	0.6s	5s	0.6s	5s
	但し、球残留中は延期			

【図２８９】

（ａ）

（ｂ）

202

通常用変動パターン１４テーブル202md1

特別図柄	抽選結果	変動パターン（時間）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	確定時間
共通	大当たり	30～90s	0～198	1s
	小当たりＡ	30～90s	0～198	5s
	小当たりＢ，Ｃ	30～90s	0～198	0.5s
	外れ	30～90s	0～198	0.5s

（ｃ）

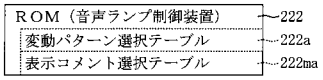
202

時短用変動パターン１４テーブル202md2

特別図柄	抽選結果	変動パターン（時間）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	確定時間
共通	大当たり	5～10s	0～198	0.5s
	小当たりＡ，Ｂ，Ｃ	5～10s	0～198	0.5s
	外れ	5～10s	0～198	0.5s

【図２９０】

【図２９１】



（ａ）

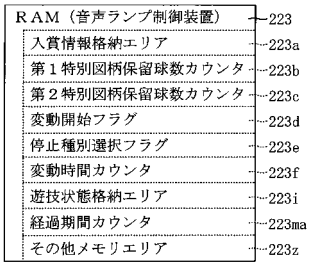
222

表示コメント選択テーブル222ma

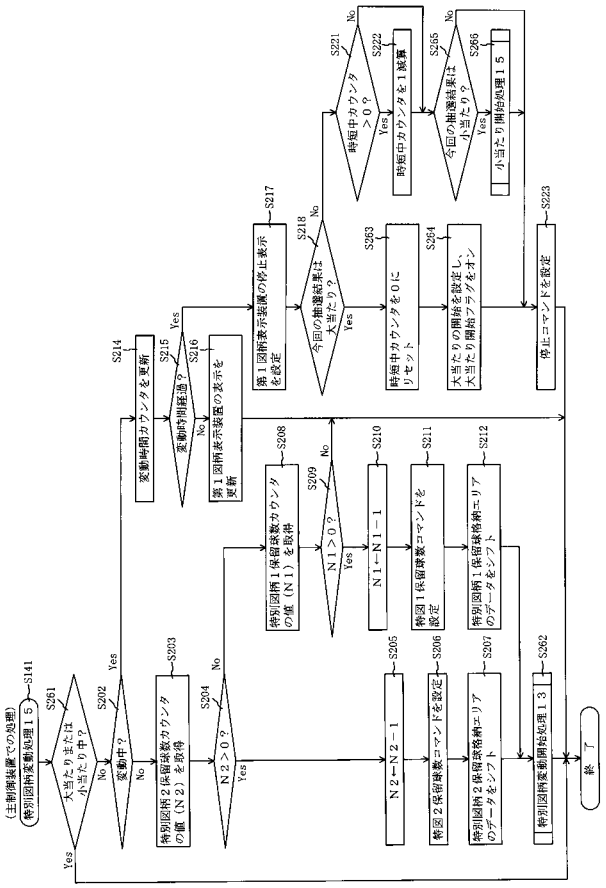
経過期間カウンタ	抽選結果	入賞結果	表示コメント
0～2	時短当たり	Ｖ入賞	激アツ
		外れ	残念、アツかったのに
	通常当たり	Ｖ入賞	おめでとう
		外れ	残念
2～20	共通	Ｖ入賞	おめでとう
		外れ	残念
20～40	時短当たり	Ｖ入賞	おめでとう
		外れ	残念、アツかったのに
	通常当たり	Ｖ入賞	おめでとう
		外れ	残念
40～	時短当たり	Ｖ入賞	激アツ
		外れ	残念、当たっても通常だったよ
	通常当たり	Ｖ入賞	おめでとう
		外れ	残念、当たっても通常だったよ

（ｂ）

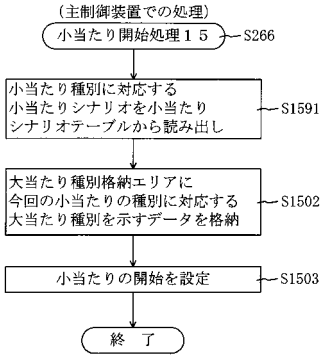
【図２９２】



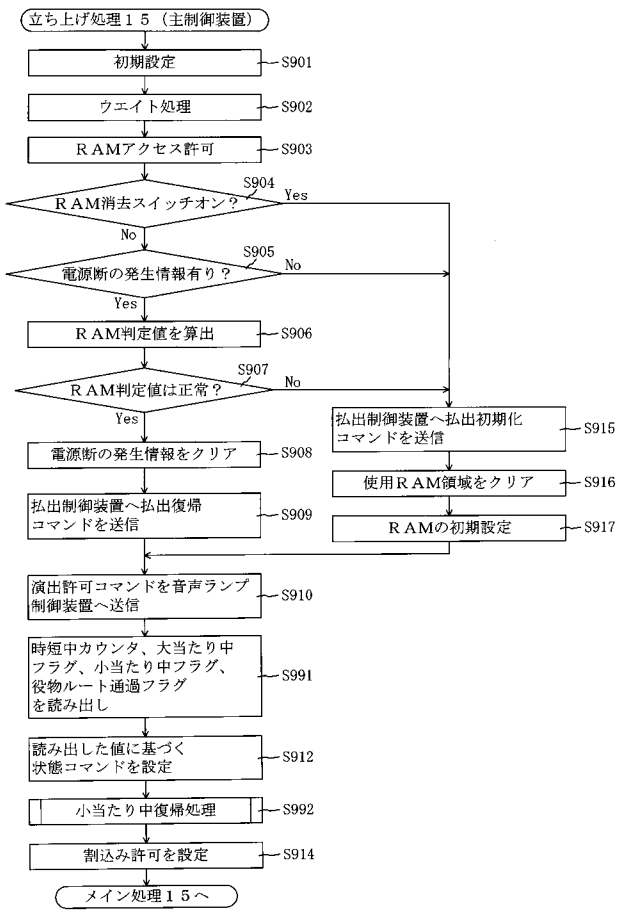
【図２９３】



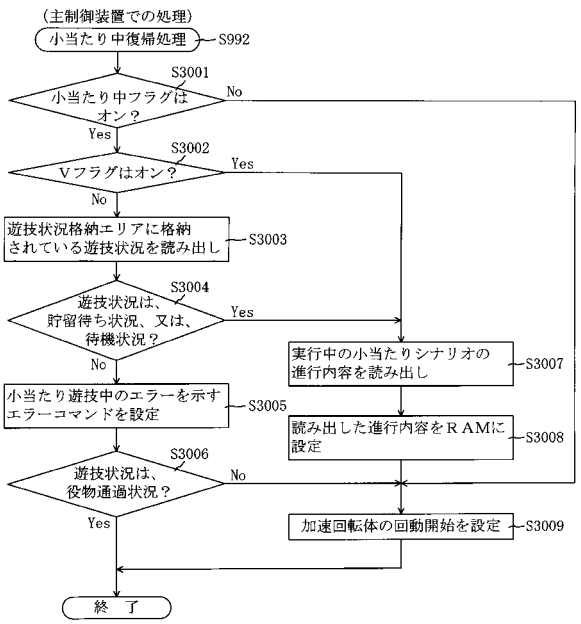
【図２９４】



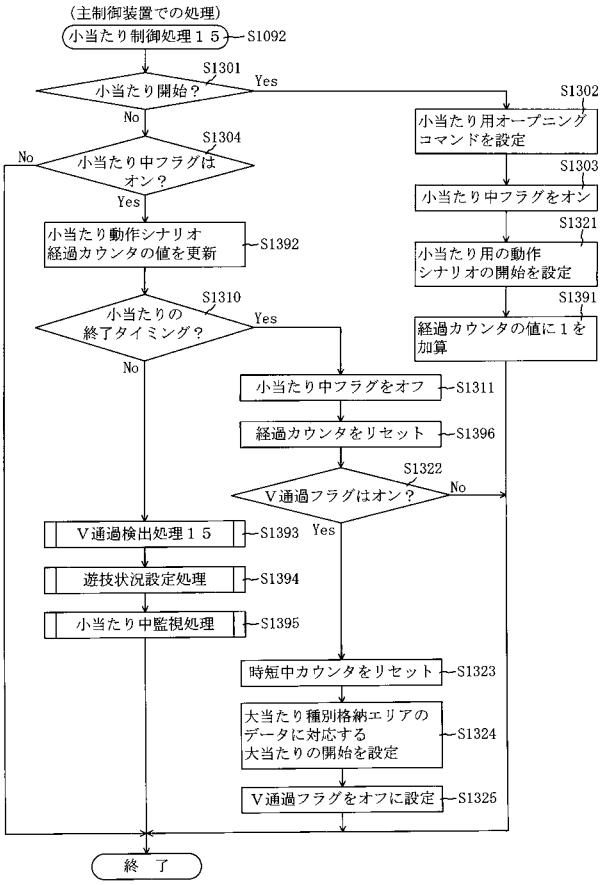
【図２９５】



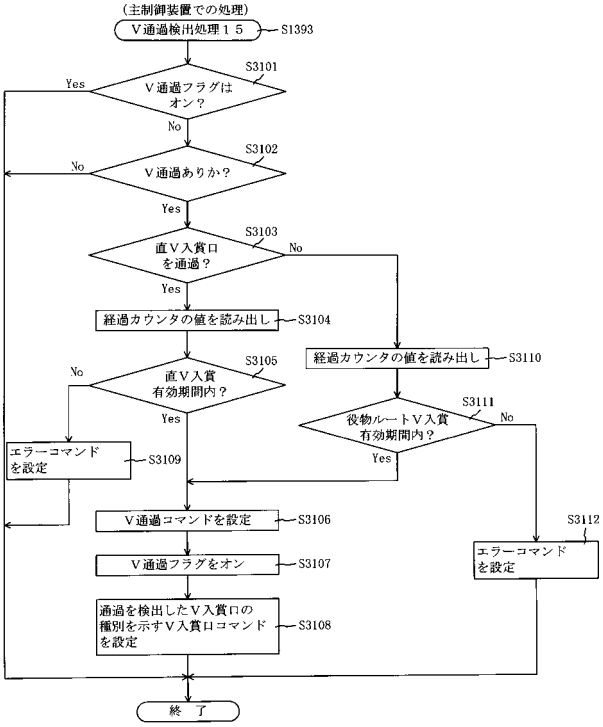
【図２９６】



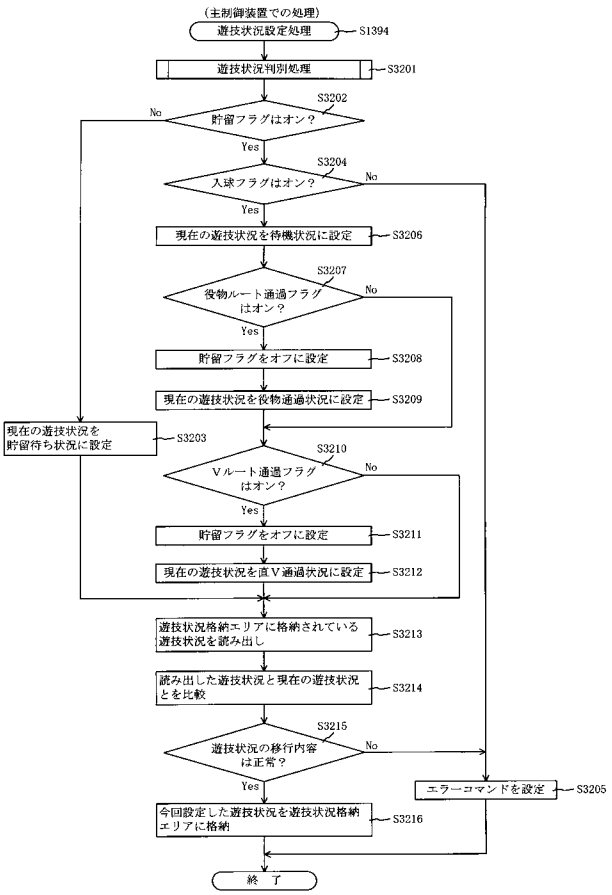
【図２９７】



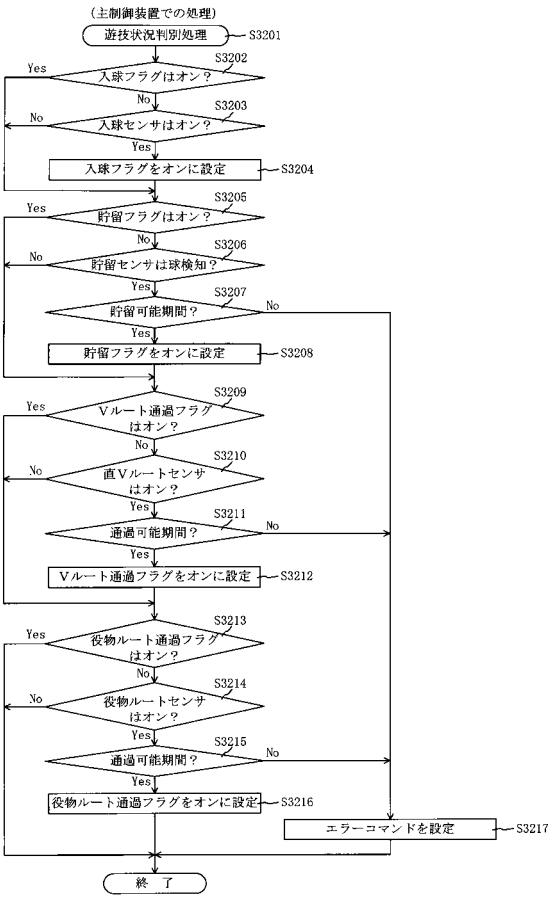
【図２９８】



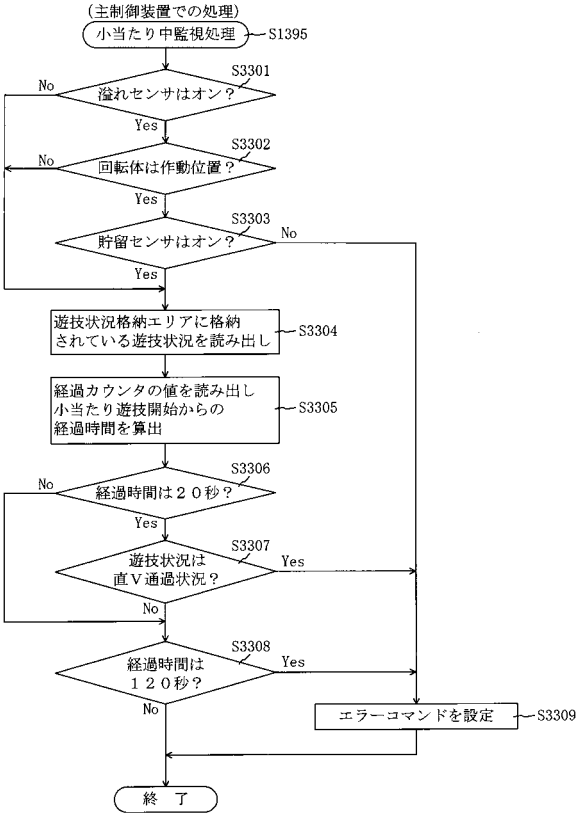
【図２９９】



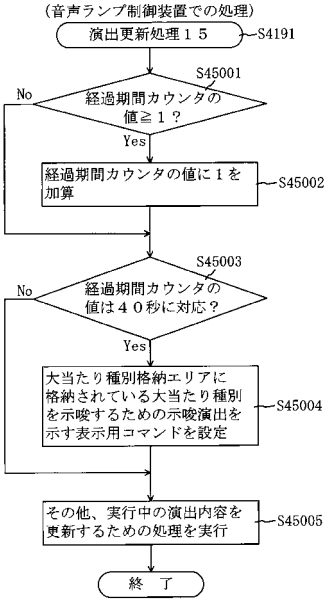
【図３００】



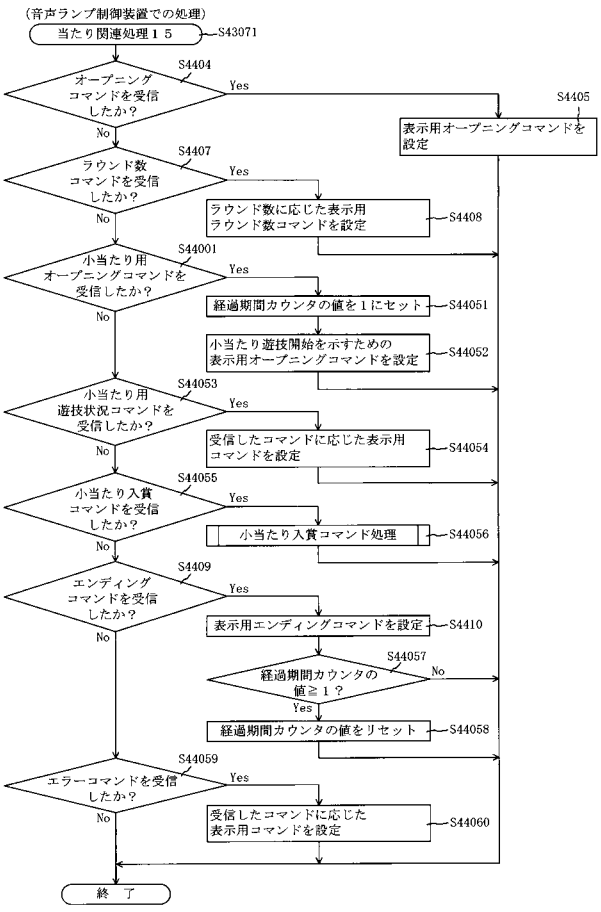
【図３０１】



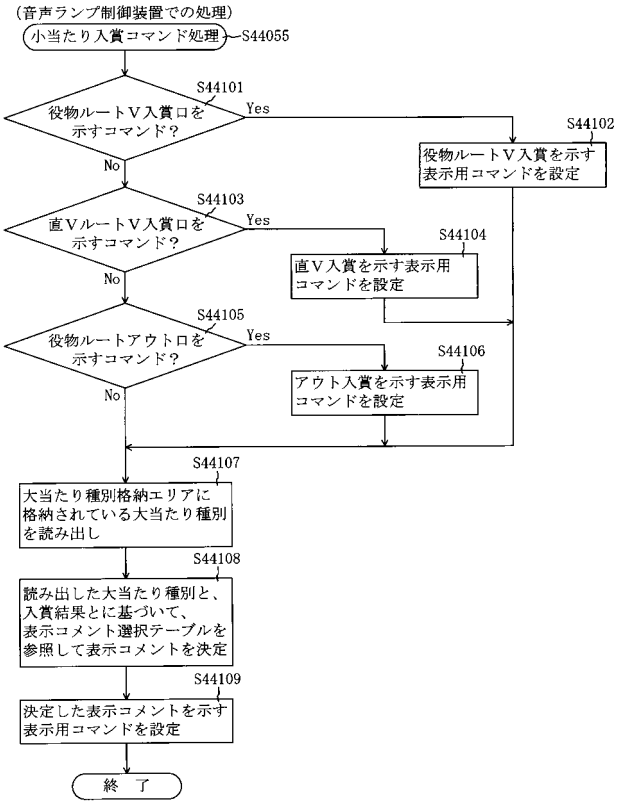
【図３０２】



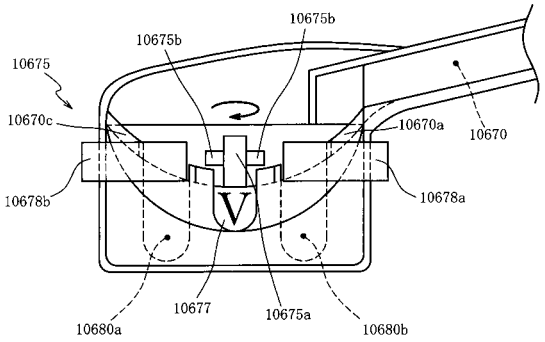
【図３０３】



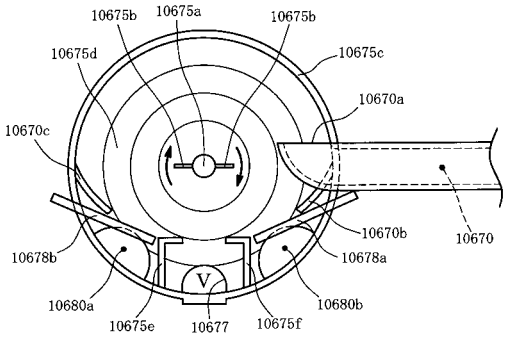
【図３０４】



【図３０５】

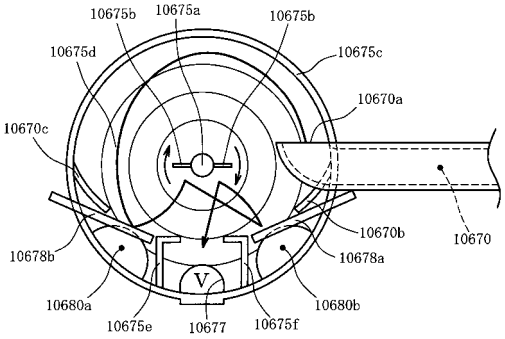


（ａ）

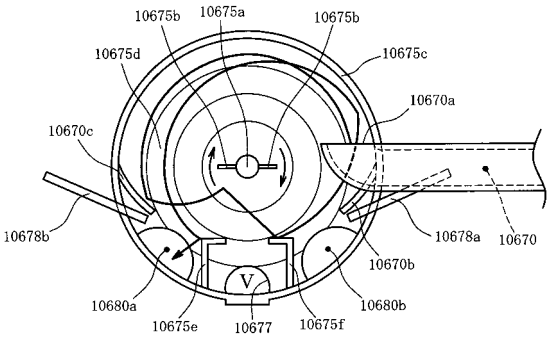


（ｂ）

【図３０６】

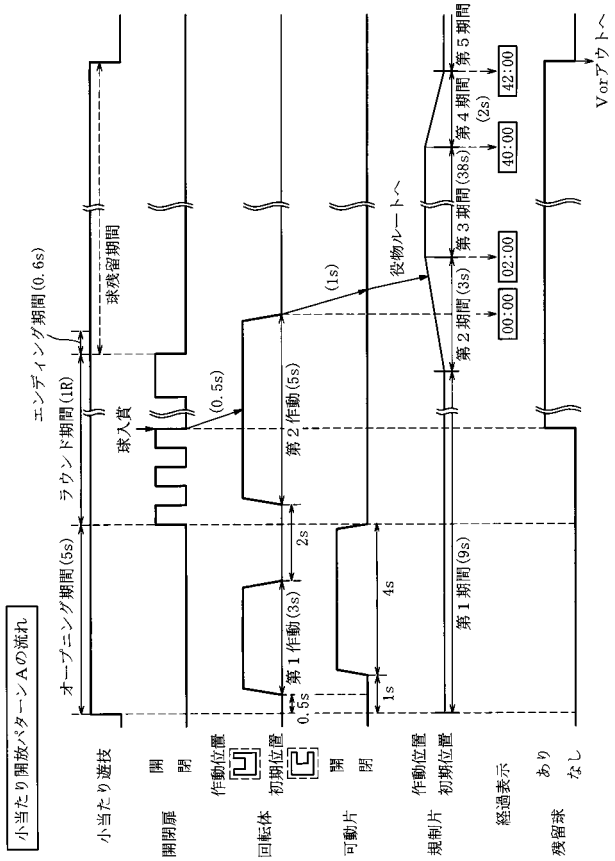


（ａ）

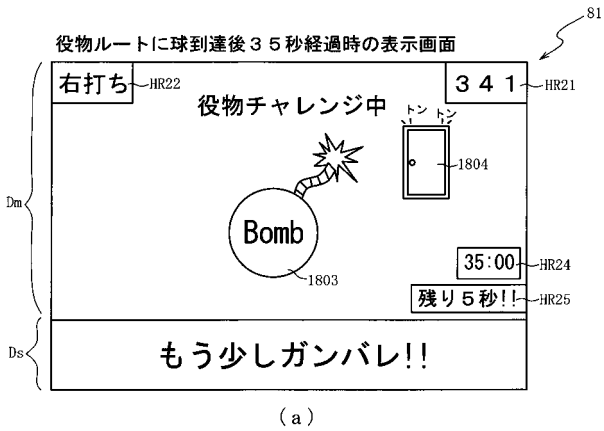


（ｂ）

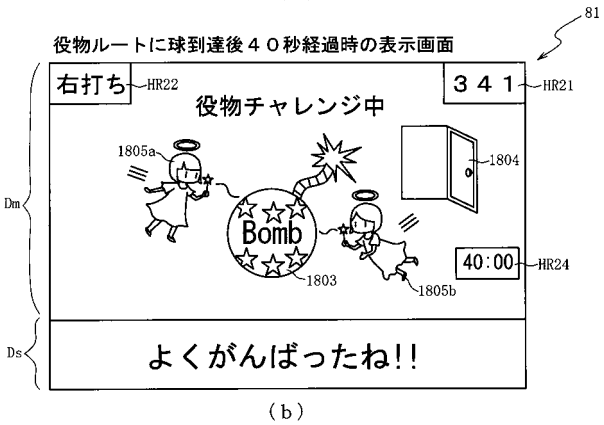
【図３０７】



【図３０８】

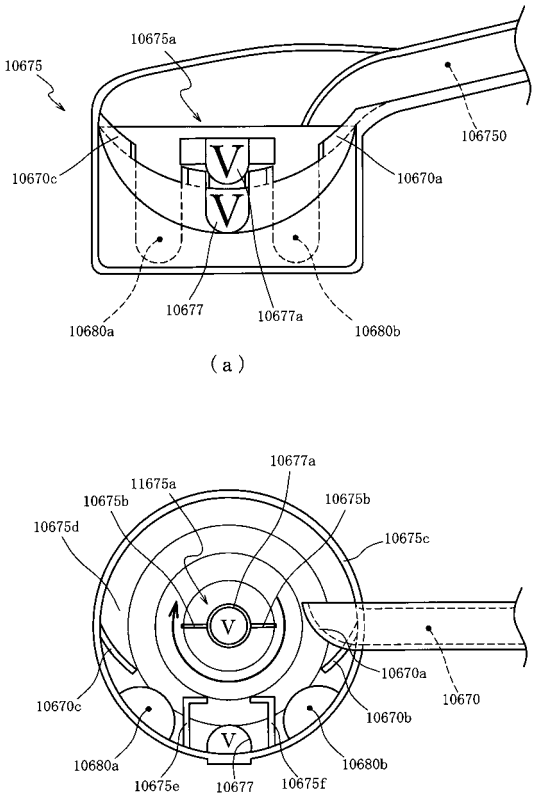


（ａ）

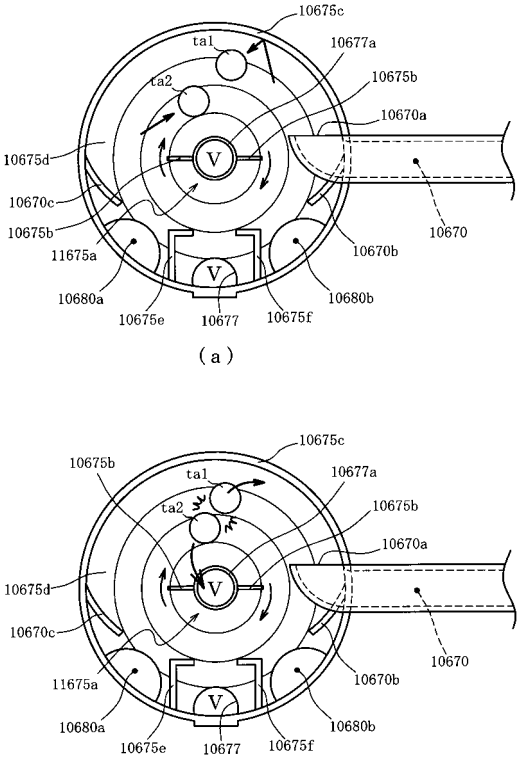


（ｂ）

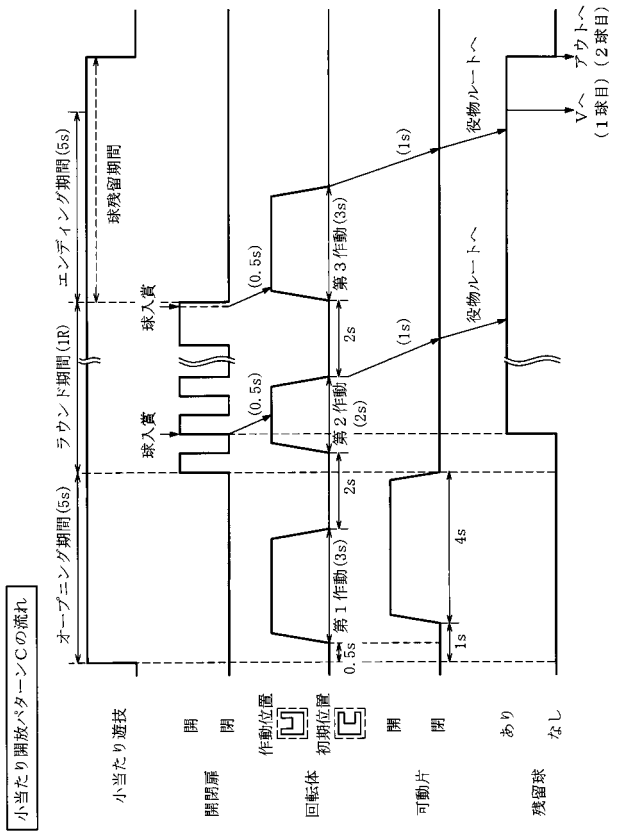
【図３０９】



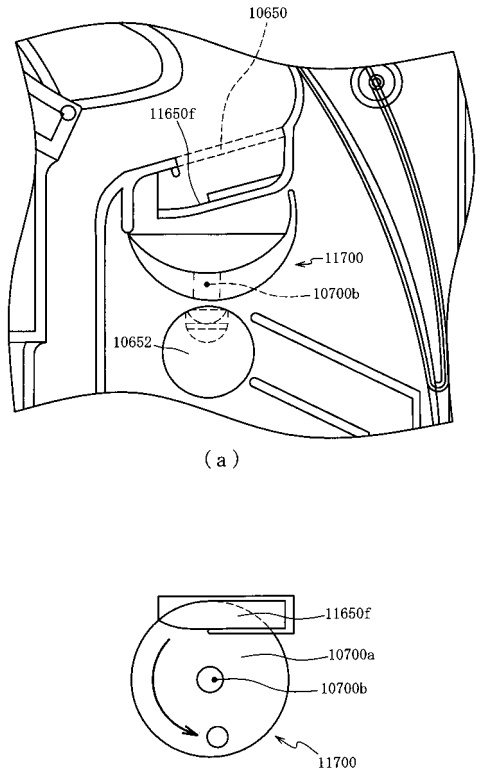
【図３１０】



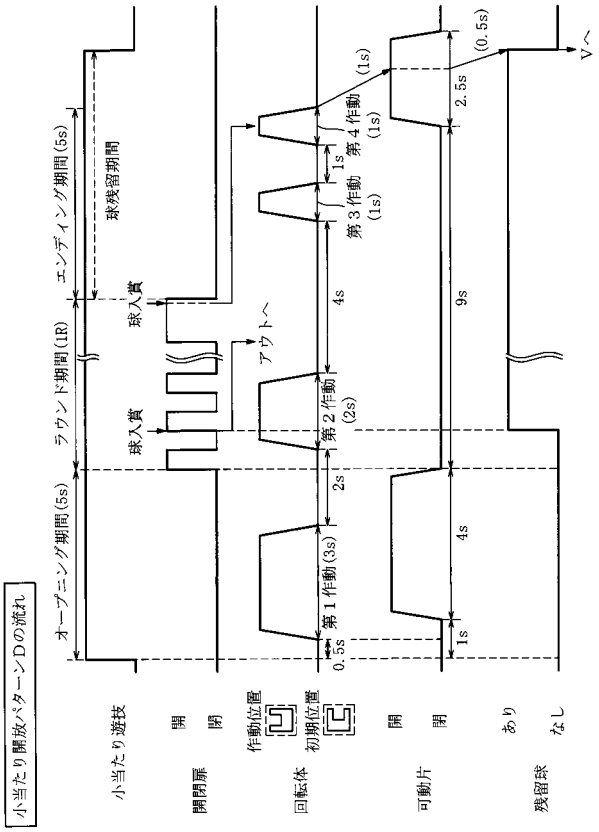
【図３１１】



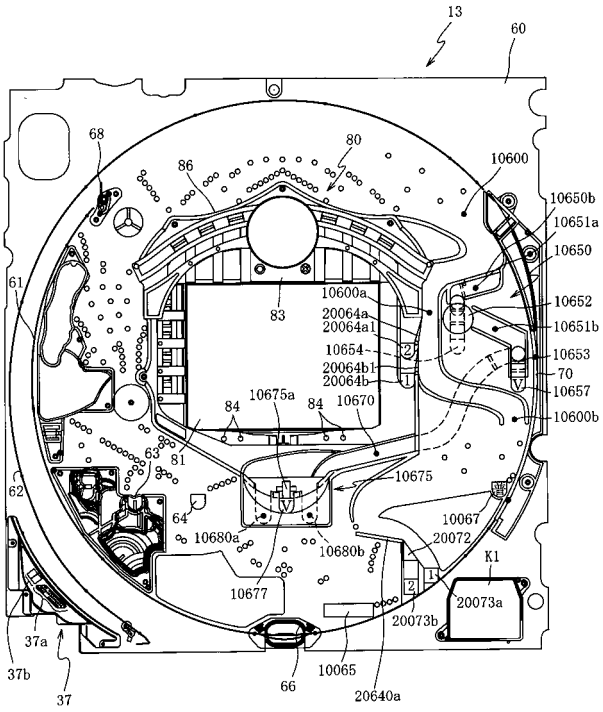
【図３１２】



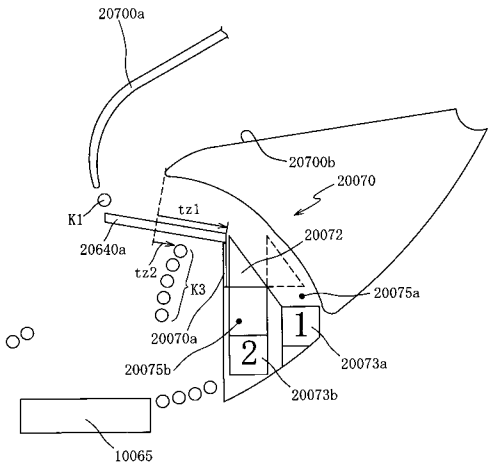
【図３１３】



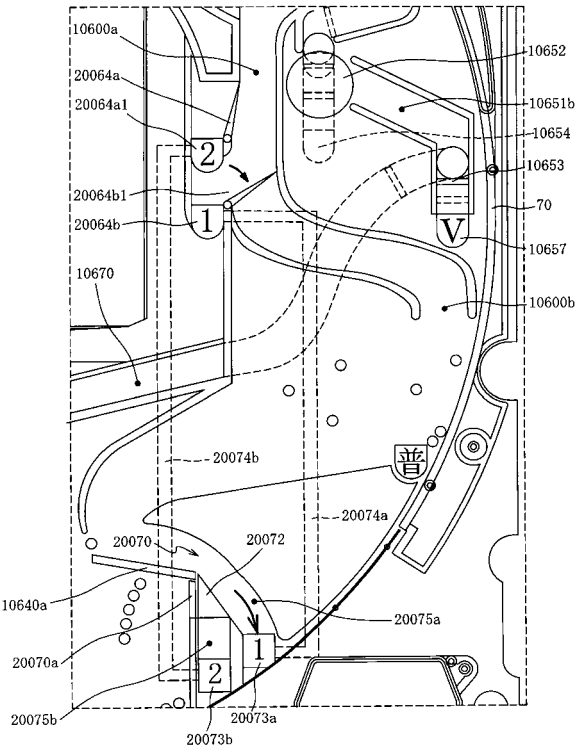
【図３１４】



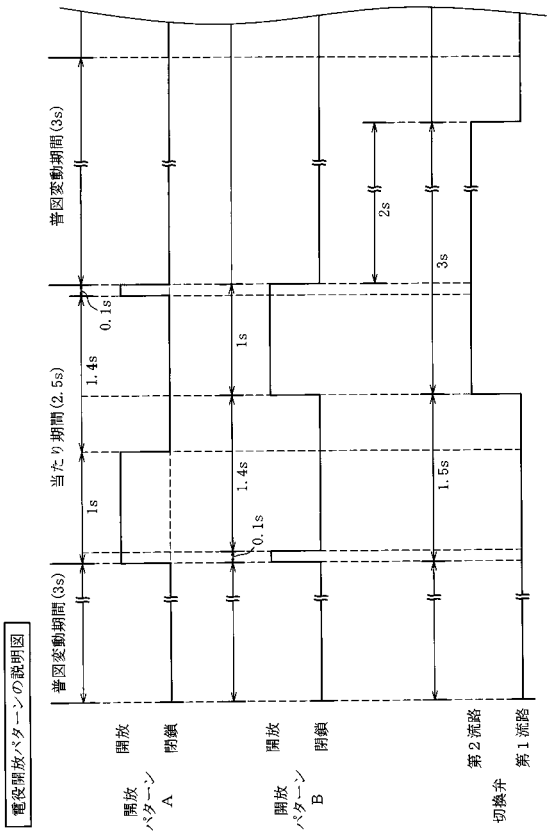
【図３１５】



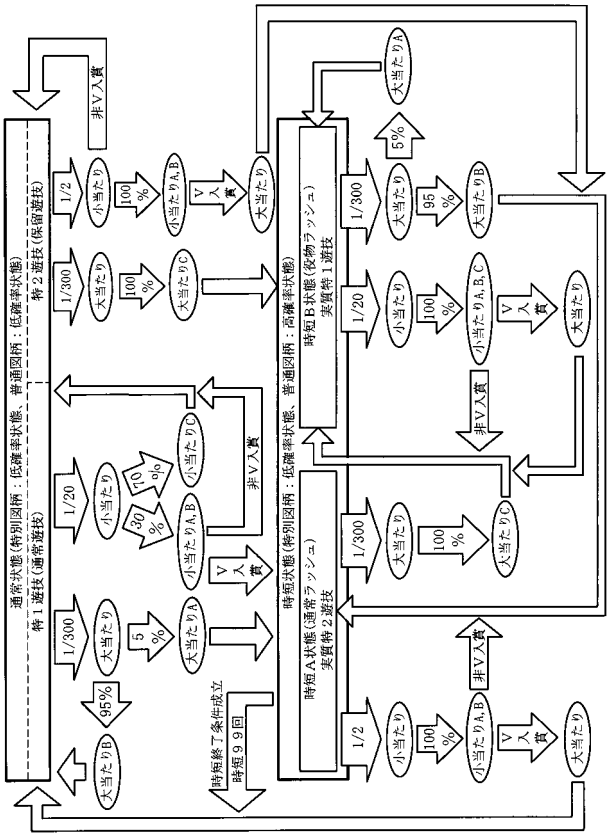
【図３１６】



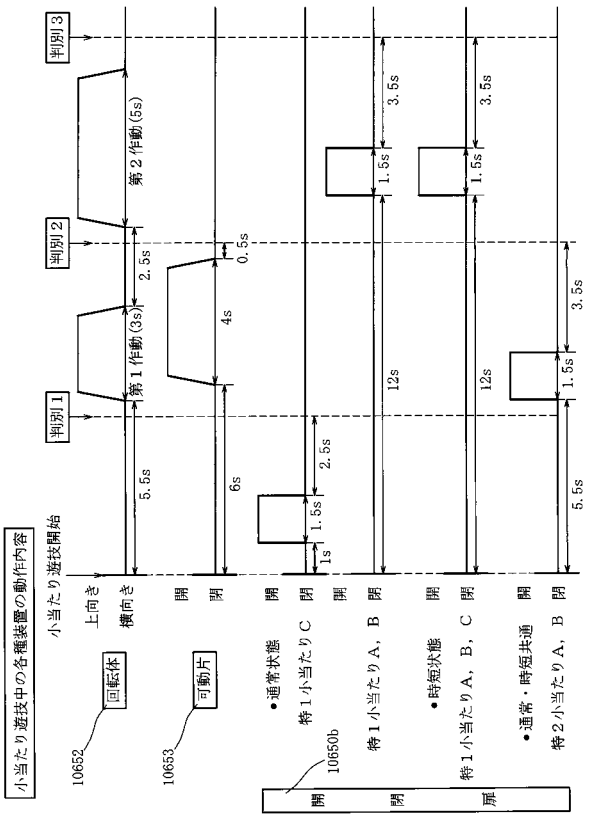
【図３１７】



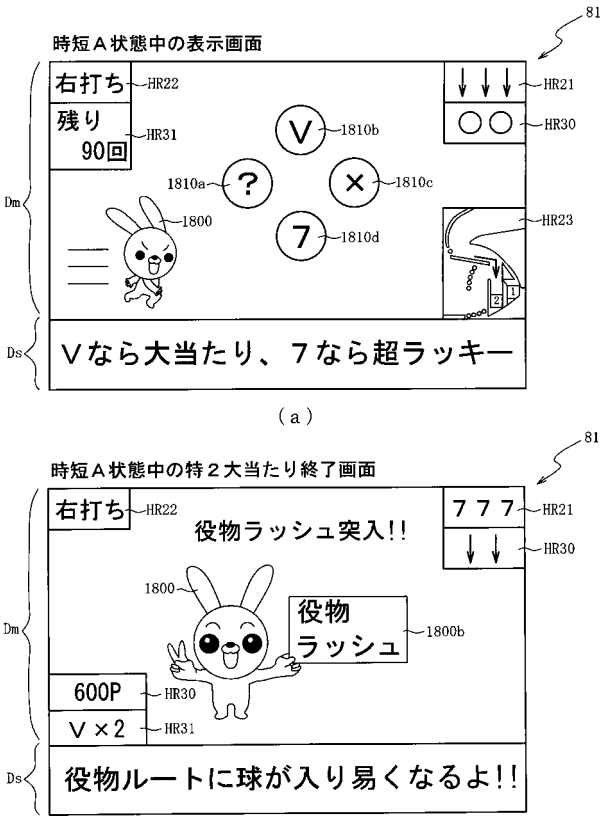
【図３１８】



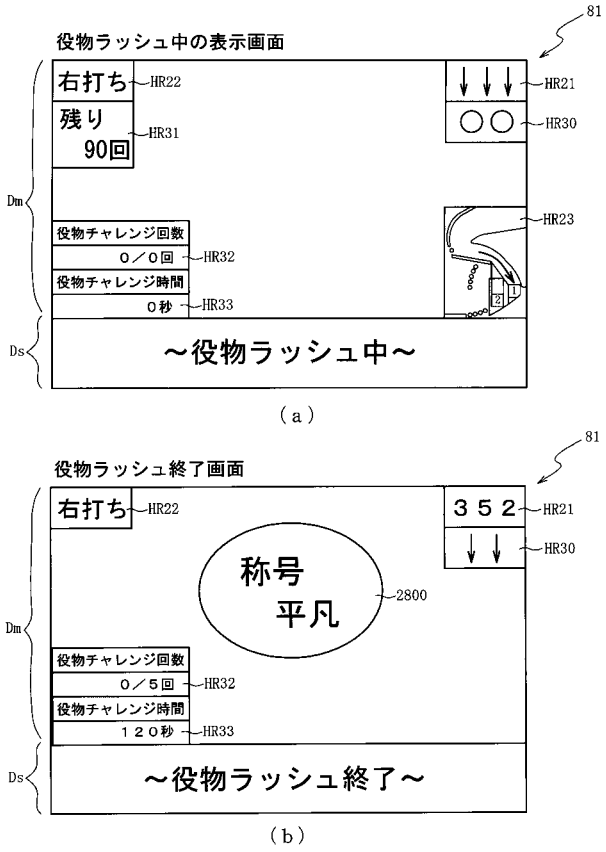
【図３１９】



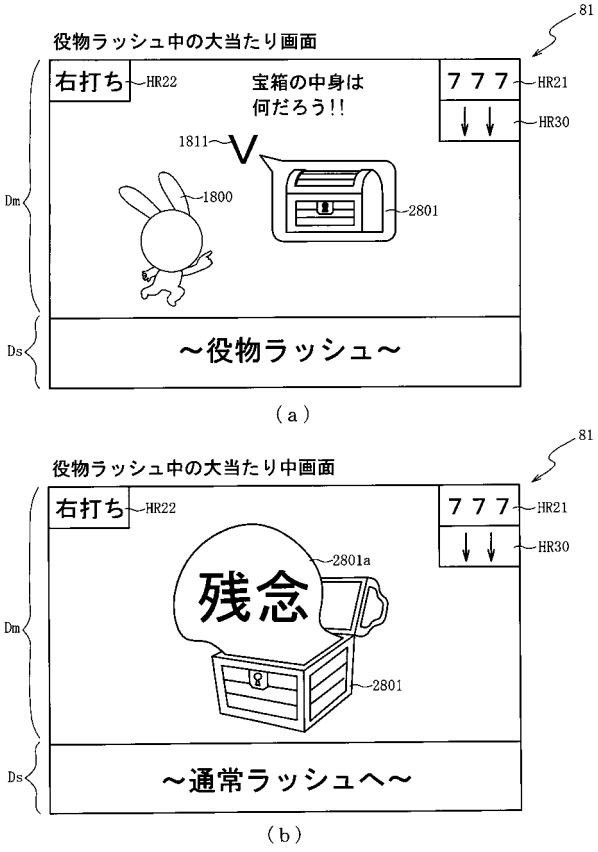
【図３２０】



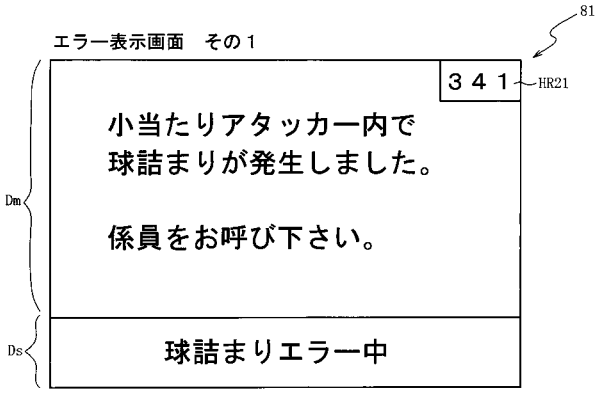
【図３２１】



【図３２２】



【図３２３】



【図３２４】

（ａ）

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数１６テーブル	202na
第１当たり種別選択１６テーブル	202nb
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択１４テーブル	202md
小当たり種別選択１６テーブル	202ne
小当たりシナリオ１６テーブル	202nf
普電動作シナリオ１６テーブル	202ng

（ｂ）

202

第１当たり乱数１６テーブル202na

抽選結果	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～599）		
	第１特別図柄	第２特別図柄	
大当たり	0，1		202na1
外れ	2～569	2～300	202na2
小当たり	570～599	301～599	202na3

【図３２５】

202

第１当たり種別選択１６テーブル202nb

特別図柄の種別	大当たり種別	当選時の遊技状態			第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)	
		通常	時短Ａ	時短Ｂ		
第１特別図柄	大当たりＡ１６(10Ｒ大当たり)	時短Ａ100	時短Ｂ100		0～4	202nb1
	大当たりＢ１６(10Ｒ大当たり)	通常0	時短Ａ100		5～99	202nb2
第２特別図柄	大当たりＣ１６(15Ｒ大当たり)	時短Ｂ100	時短Ｂ100		0～99	202nb3
小当たり専用	大当たりＤ１６(10Ｒ大当たり)	時短Ａ100	通常0	時短Ｂ100	0～49	202nb4
	大当たりＥ１６(10Ｒ大当たり)	通常0	通常0	時短Ｂ100	50～99	202nb5

（ａ）

202

小当たり種別選択１６テーブル202ne

特別図柄の種別	小当たり種別	Ｖ通過時の大当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５(0～99)	
第１特別図柄	小当たりＡ１６	大当たりＣ１６	0	202ne1
	小当たりＢ１６	大当たりＡ１６	1～29	202ne2
	小当たりＣ１６	大当たりＥ１６	30～99	202ne3
第２特別図柄	小当たりＡ１７	大当たりＤ１６	0～49	202ne4
	小当たりＢ１７	大当たりＥ１６	50～99	202ne5

（ｂ）

【図３２６】

202

小当たりシナリオテーブル202nf

動作期間	小当たり種別			
	小当たりＡ１６ 小当たりＢ１６		小当たりＣ１６	小当たりＡ１７ 小当たりＢ１７
	通常	時短	共通	共通
オープニング期間	1s	12S	12s	5.5s
ラウンド期間	・開閉扉・・・開(1.5s)			
エンディング期間	3S	3.5S	3.5s	3.5s
	但し、球残留中は延期			
小当たり遊技開始からの共通動作	・回転体 初期(5.5s)→第１作動(3s)→初期(2.5s)→第２作動(5s)→初期			
	・可動片 閉(6s)→開(4s)→閉			

【図３２７】

ＲＡＭ(主制御装置)	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203ma
実行エリア	203c
普通図柄保留球格納エリア	203d
第１特別図柄保留球数カウンタ	203e
第２特別図柄保留球数カウンタ	203mb
普通図柄保留球数カウンタ	203g
時短中カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203k
大当たり中フラグ	203m
小当たり中フラグ	203ea
大当たり種別格納エリア	203eb
Ｖ通過フラグ	203ec
入球フラグ	203mc
貯留フラグ	203md
Ｖルート通過フラグ	203me
役物ルート通過フラグ	203mf
経過カウンタ	203mg
遊技状況格納エリア	203mi
時短種別格納エリア	203na
緊急停止フラグ	203nb
小当たり種別格納エリア	203nc
入賞異常フラグ	203nd
延長フラグ	203ne
その他メモリエリア	203z

【図３２８】

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222a
表示コメント選択テーブル	222ma
称号選択テーブル	222na

（ａ）

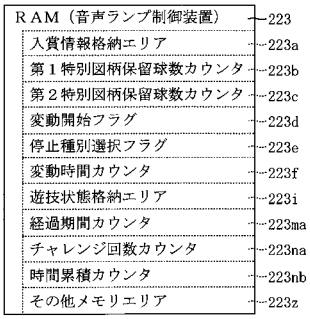
222

称号選択テーブル222na

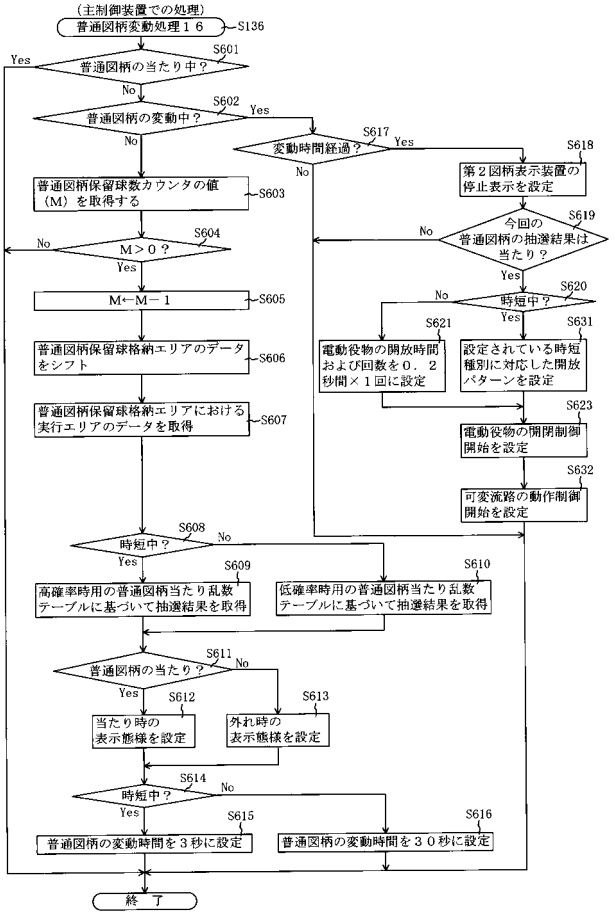
		チャレンジ回数カウンタ223na		
		0～2	3～7	8～
時間累積カウンタ223nb	0～40秒	ランク１ 平凡	ランク２ 一般	ランク３ 逆神
	40～140秒	ランク１ 平凡	ランク２ 一般	ランク４ 上級
	140～秒	ランク３ 逆神	ランク４ 上級	ランク５ 達人

（ｂ）

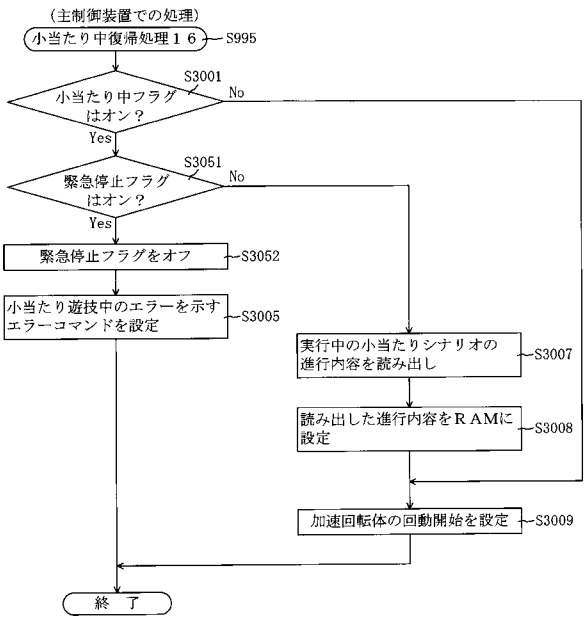
【図３２９】



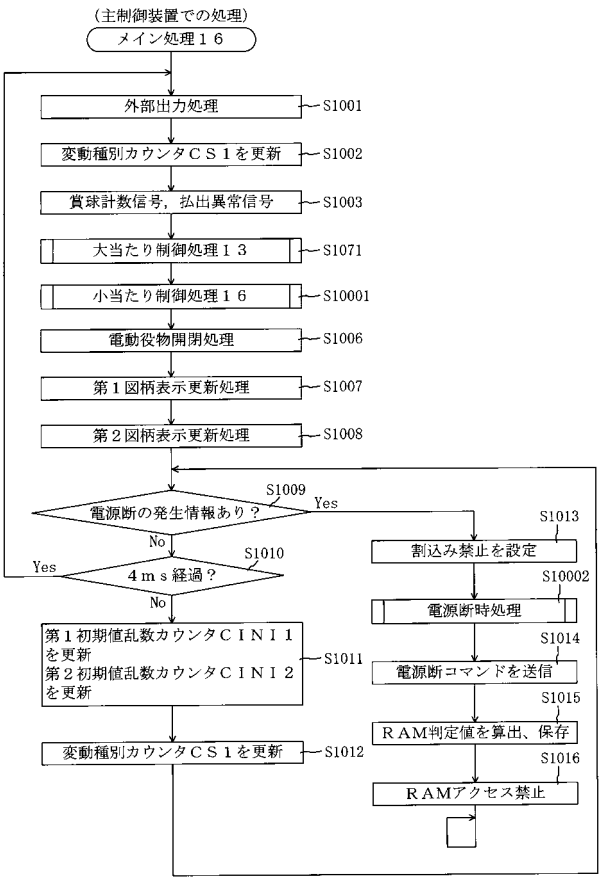
【図３３０】



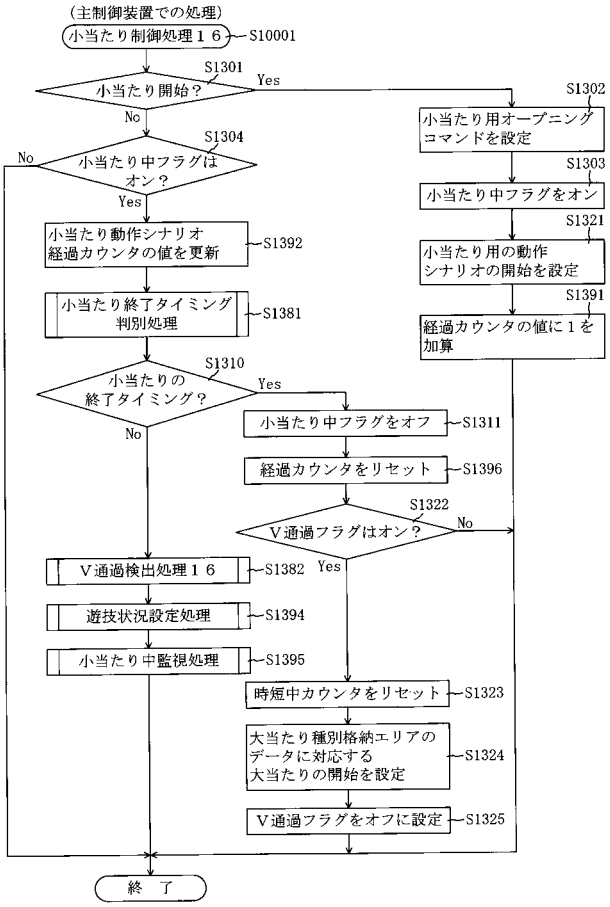
【図３３１】



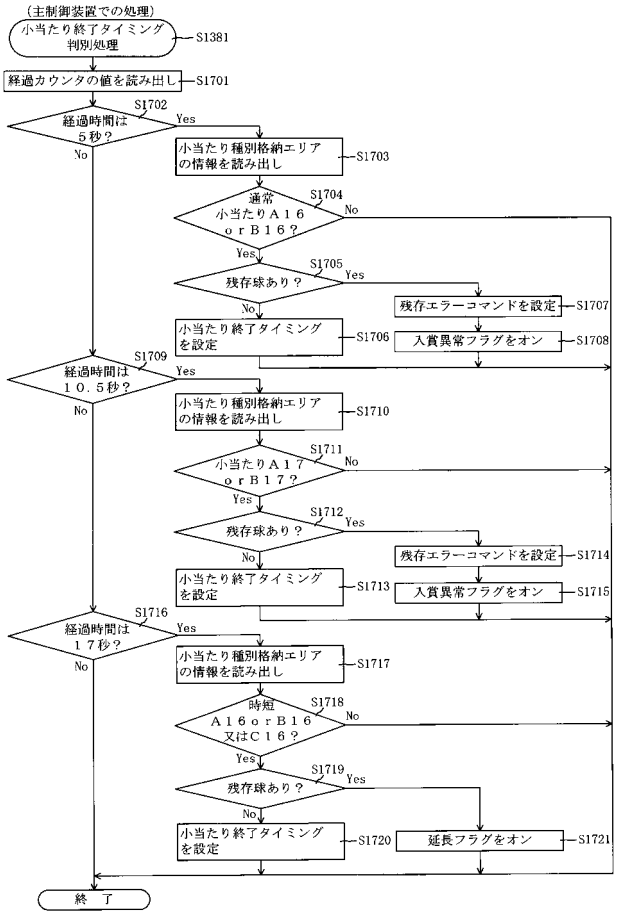
【図３３２】



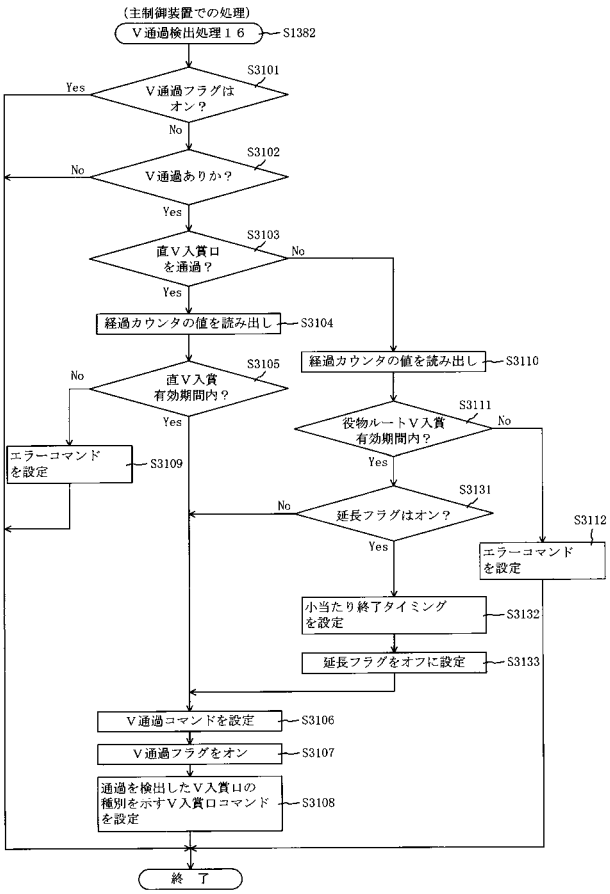
【図３３３】



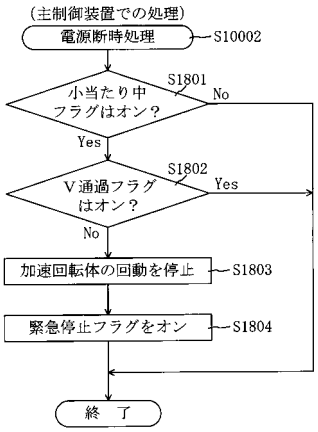
【図３３４】



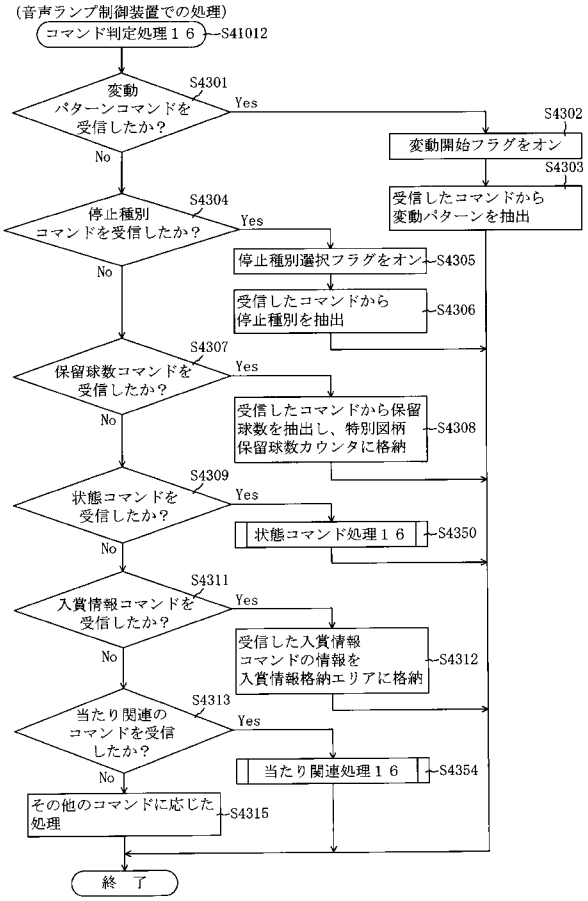
【図３３５】



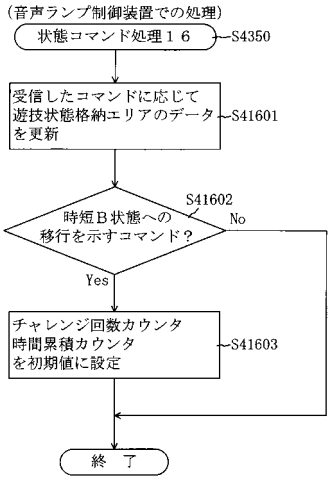
【図３３６】



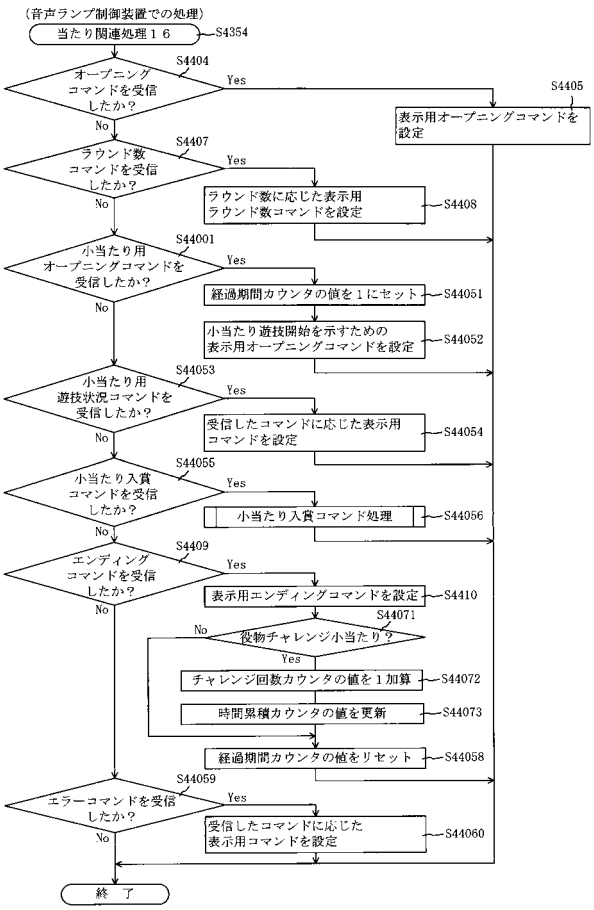
【図３３７】



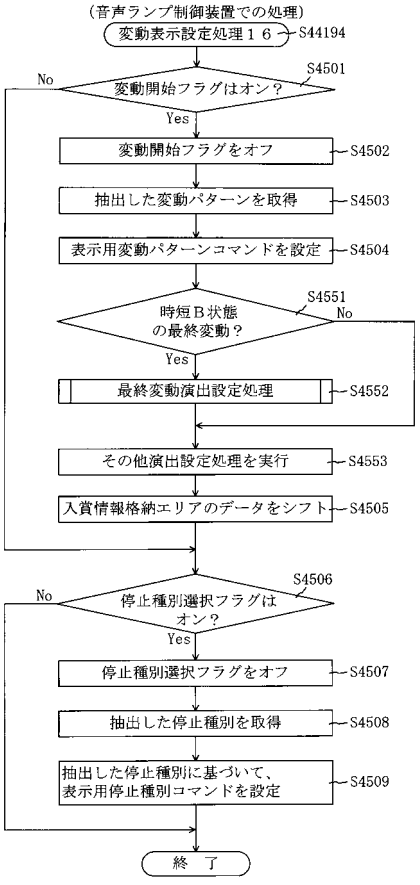
【図３３８】



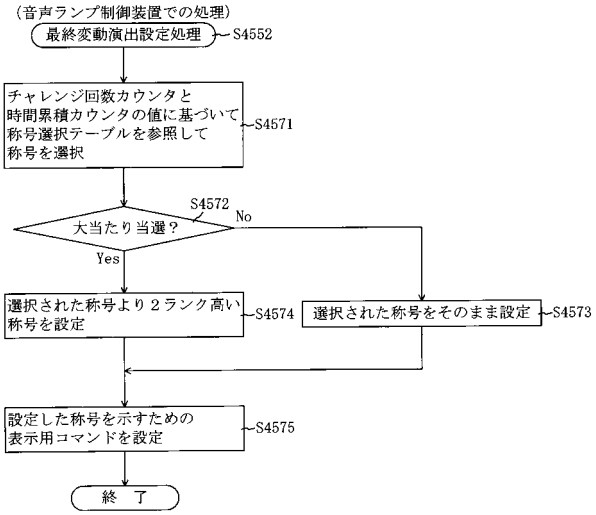
【図３３９】



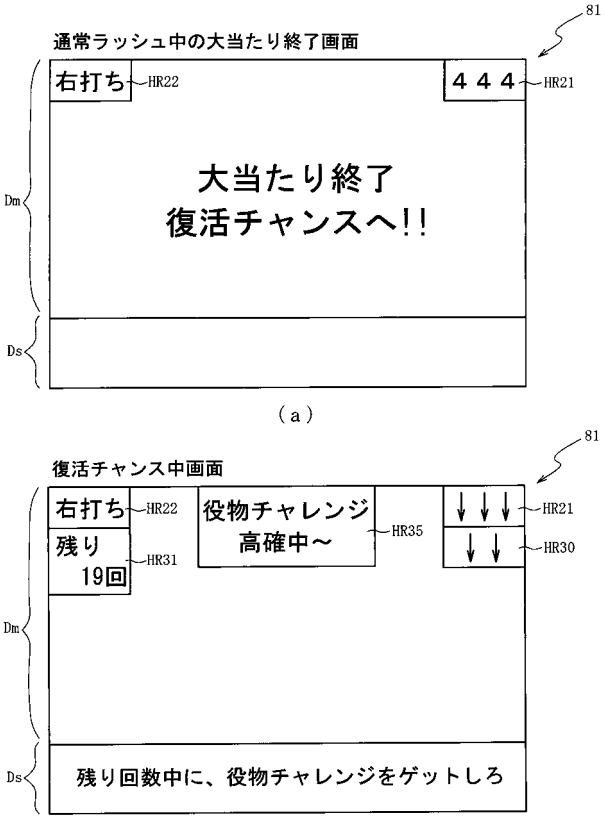
【図３４０】



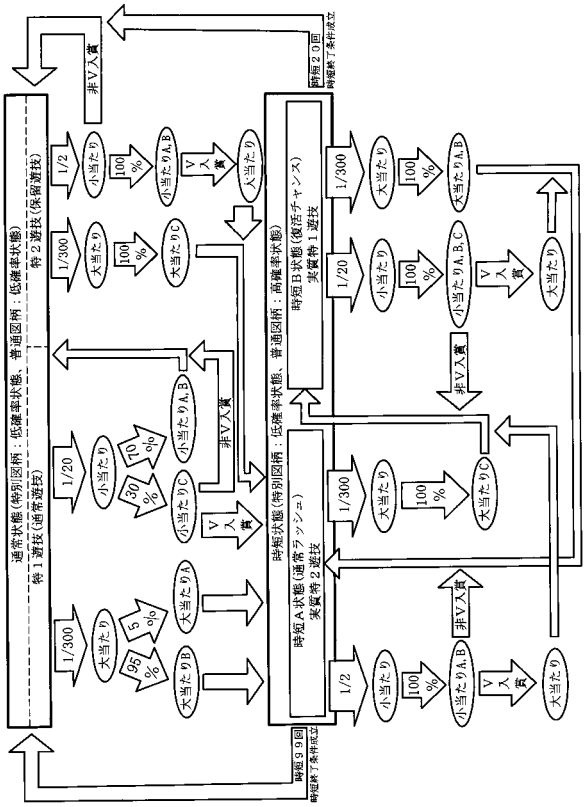
【図３４１】



【図３４２】



【図３４３】



【図３４４】

ＲＯＭ（主制御装置）　202
- 第１当たり乱数１６テーブル　202na
- 第１当たり種別選択１７テーブル　202pb
- 第２当たり乱数テーブル　202c
- 変動パターン選択１４テーブル　202md
- 小当たり種別選択１６テーブル　202ne
- 小当たりシナリオ１６テーブル　202nf
- 普電動作シナリオ１６テーブル　202ng

（ａ）

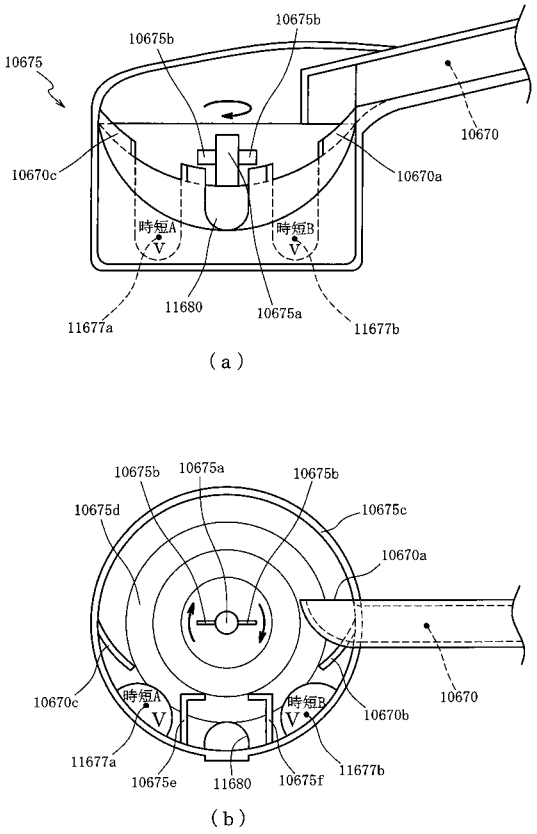
202

第１当たり種別選択１７テーブル202pb

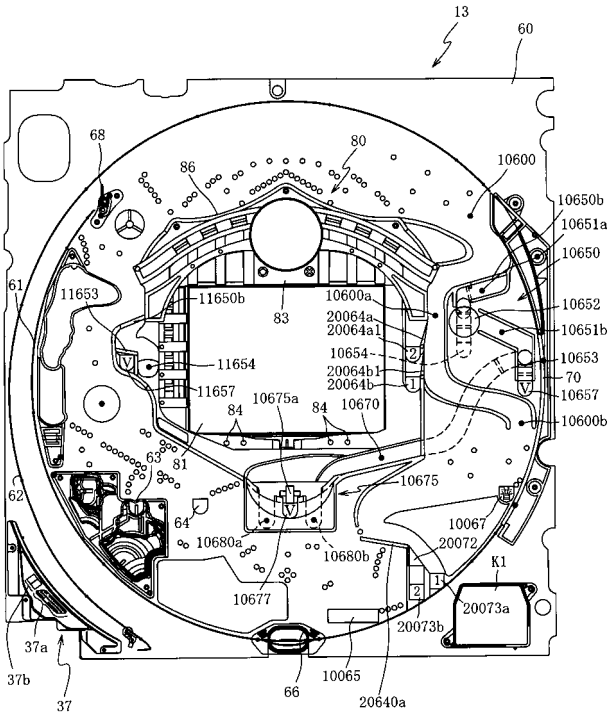
特別図柄の種別	大当たり種別	当選時の遊技状態			第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～99）	
		通常	時短Ａ	時短Ｂ		
第１特別図柄	大当たりＡ１６（10Ｒ大当たり）	時短Ａ 100	時短Ａ 100		0～4	202pb1
	大当たりＢ１６（10Ｒ大当たり）	通常 0	時短Ａ 100		5～99	202pb2
第２特別図柄	大当たりＣ１６（15Ｒ大当たり）	時短Ａ 100	時短Ｂ 20	時短Ａ 100	0～99	202pb3
小当たり専用	大当たりＤ１６（10Ｒ大当たり）	時短Ａ 100	時短Ｂ 20	時短Ａ 100	0～49	202pb4
	大当たりＥ１６（10Ｒ大当たり）	通常 0	時短Ｂ 20	時短Ａ 100	50～99	202pb5

（ｂ）

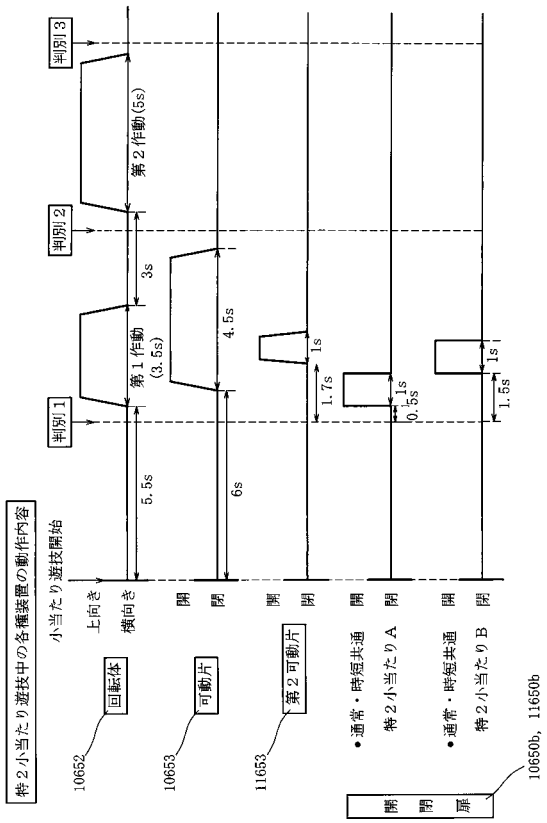
【図３４５】



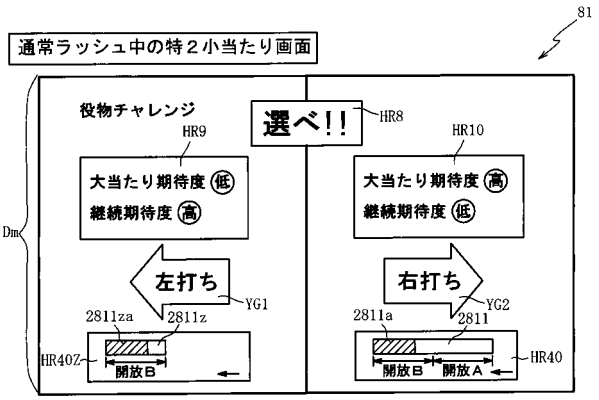
【図３４６】



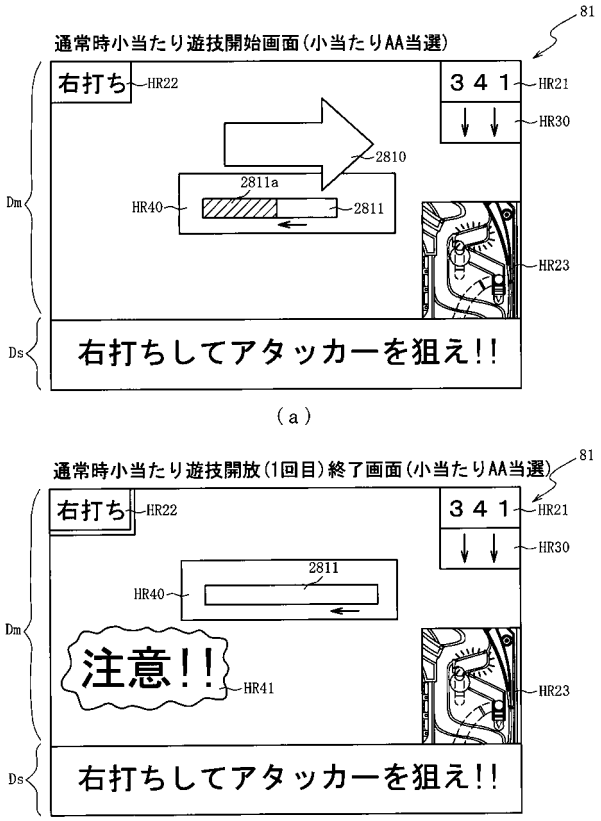
【図３４７】



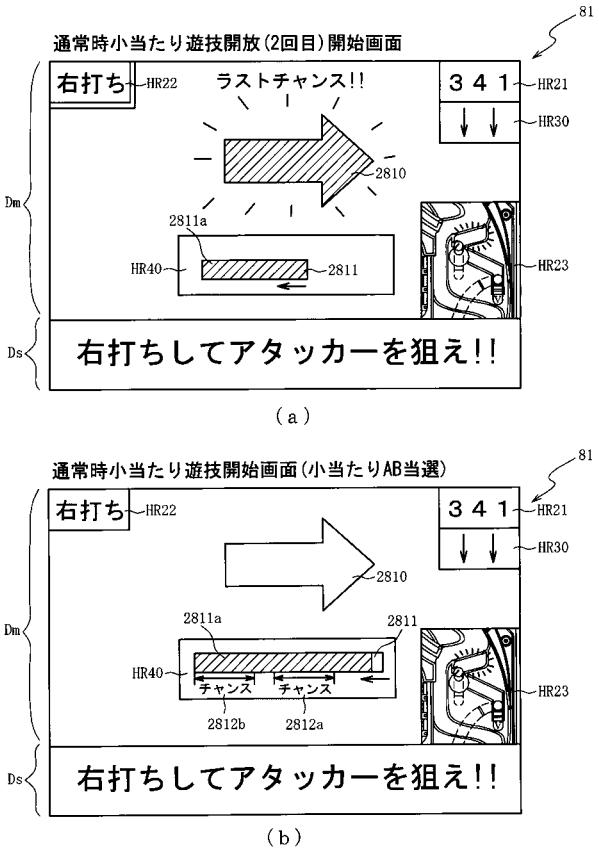
【図３４８】



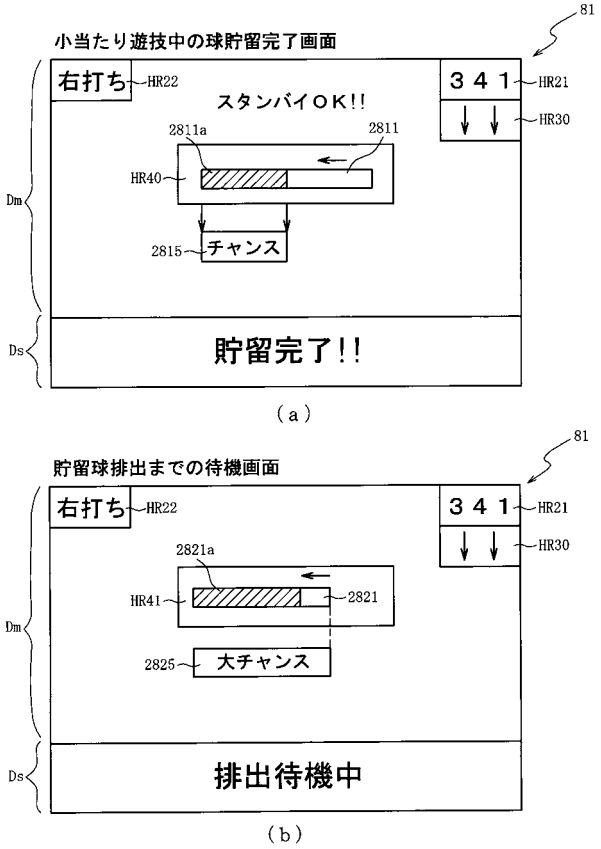
【図３４９】



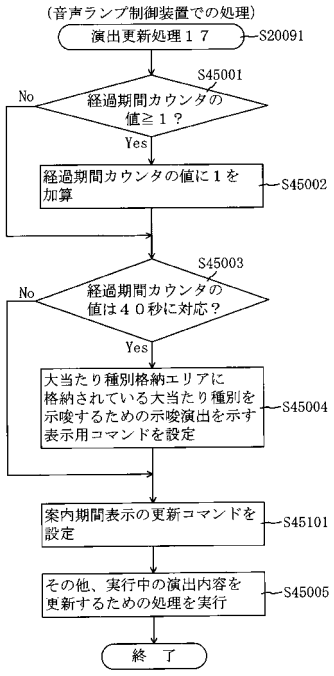
【図３５０】



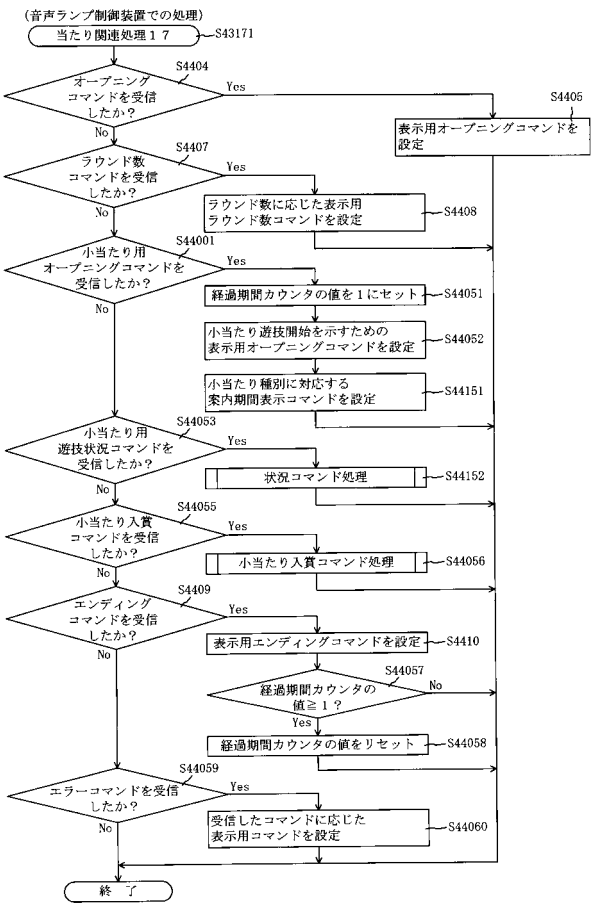
【図３５１】



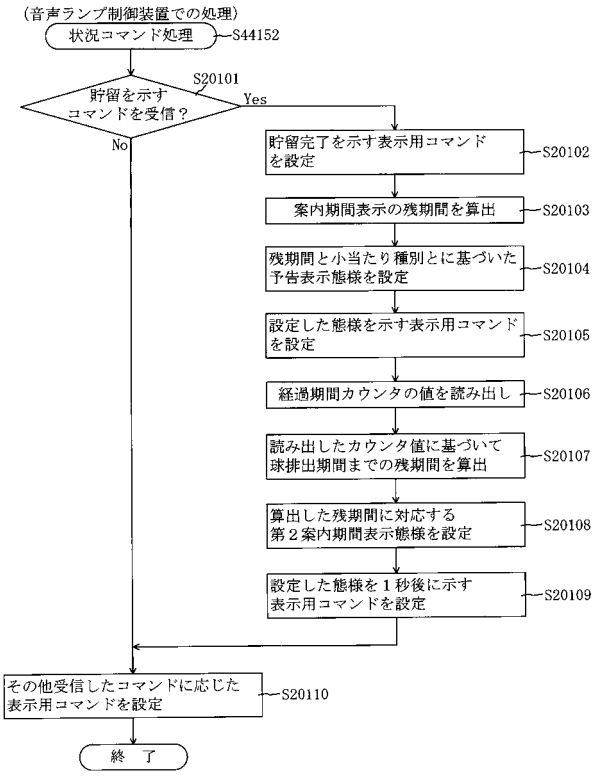
【図３５２】



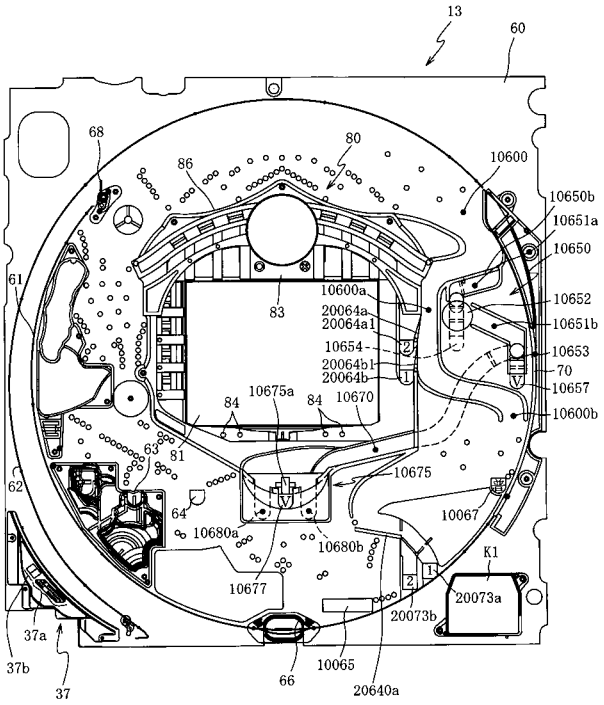
【図３５３】



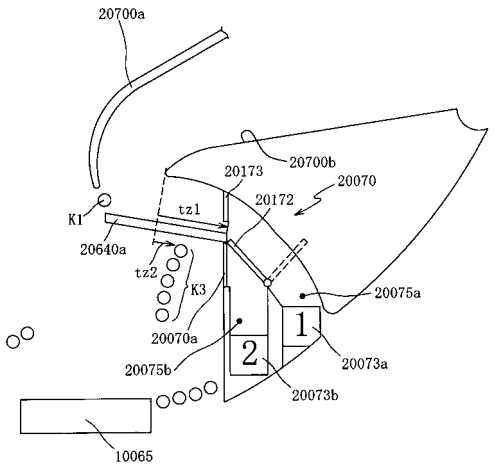
【図３５４】



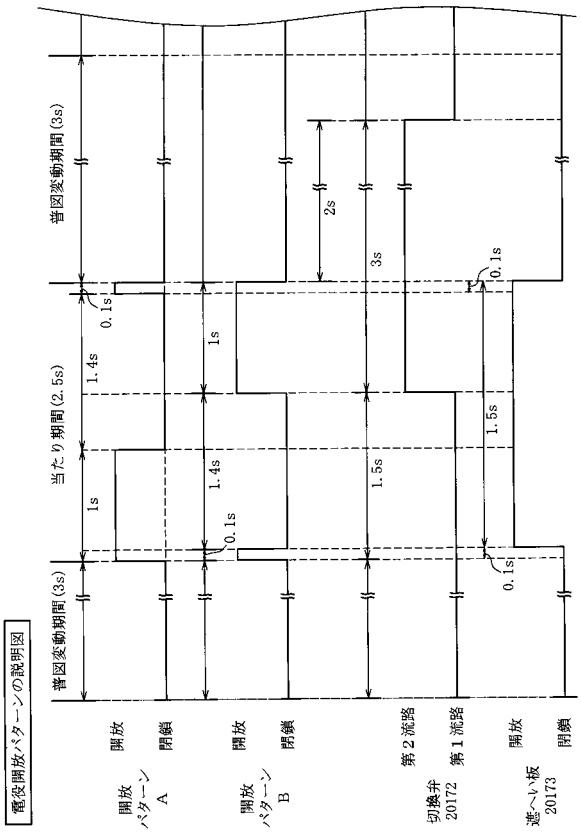
【図３５５】



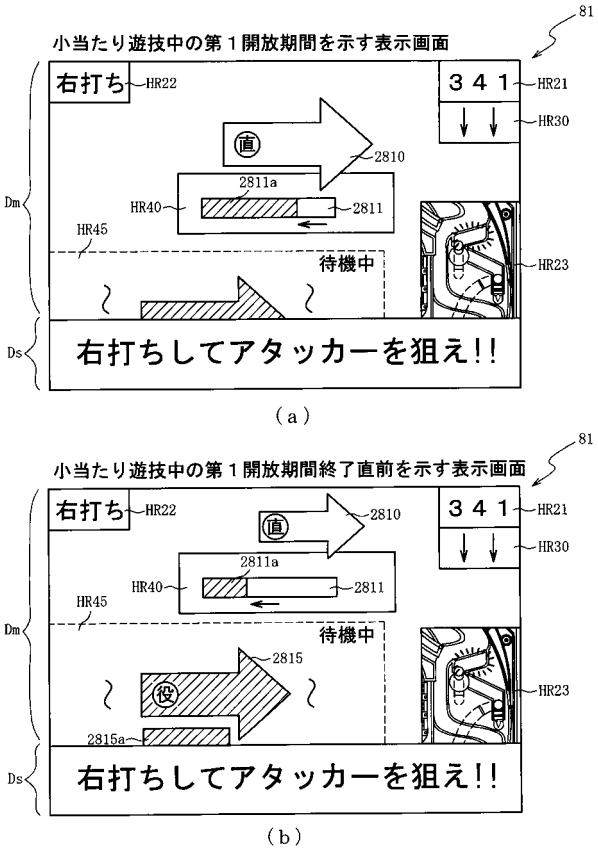
【図３５６】



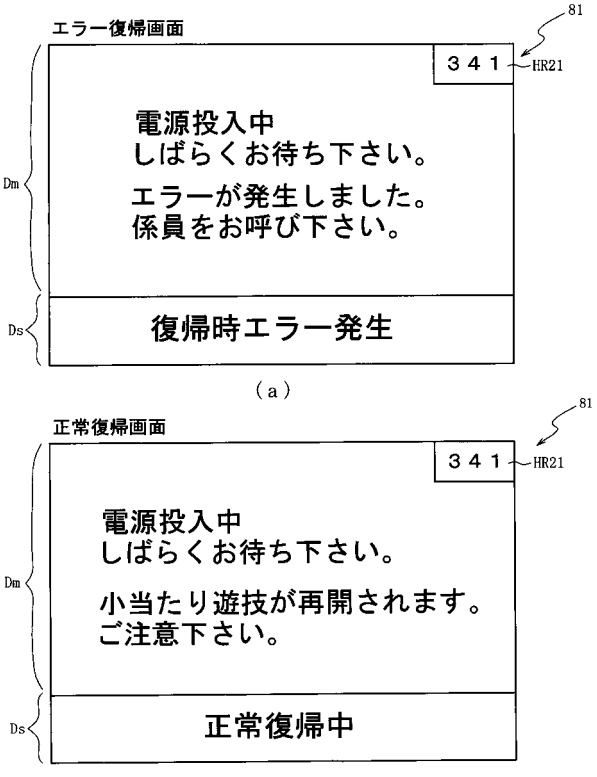
【図３５７】



【図３５８】



【図３５９】



【図３６０】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数１６テーブル	202na
第１当たり種別選択１６テーブル	202nb
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択１４テーブル	202md
小当たり種別選択１６テーブル	202ne
小当たりシナリオ１６テーブル	202nf
普電動作シナリオ１６テーブル	202ng
復電時状況選択テーブル	202nn

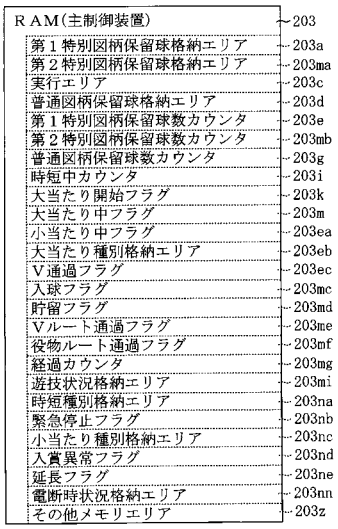
（ａ）

復電時状況選択テーブル202nn　202

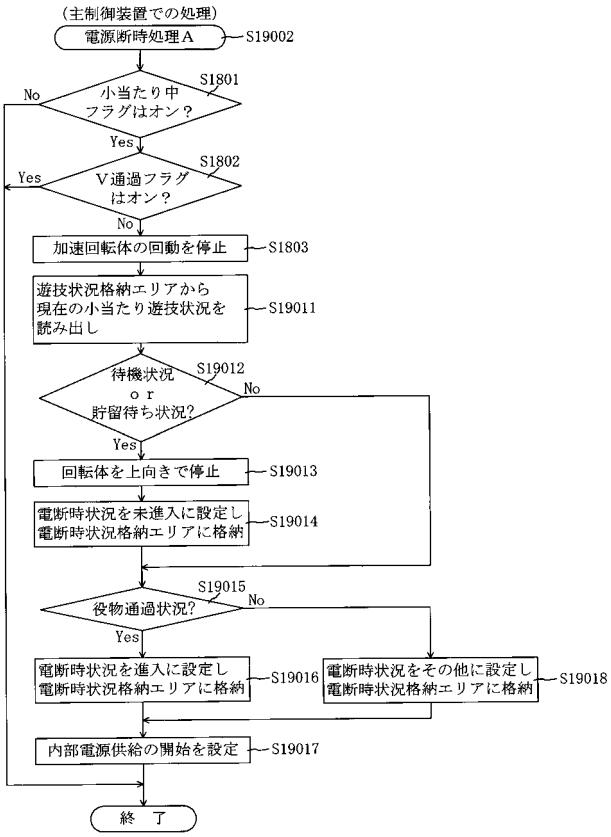
		電断時状況		
		小当たり中未進入	進入	その他
復電時状況	小当たり中未進入	正常	正常	エラー
	進入	正常	正常	エラー
	Ｖ通過	エラー	正常	－
	アウト通過	エラー	正常	－

（ｂ）

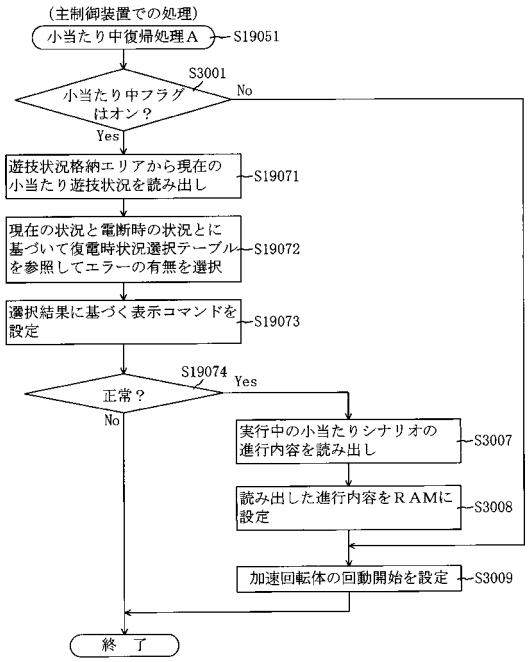
【図３６１】



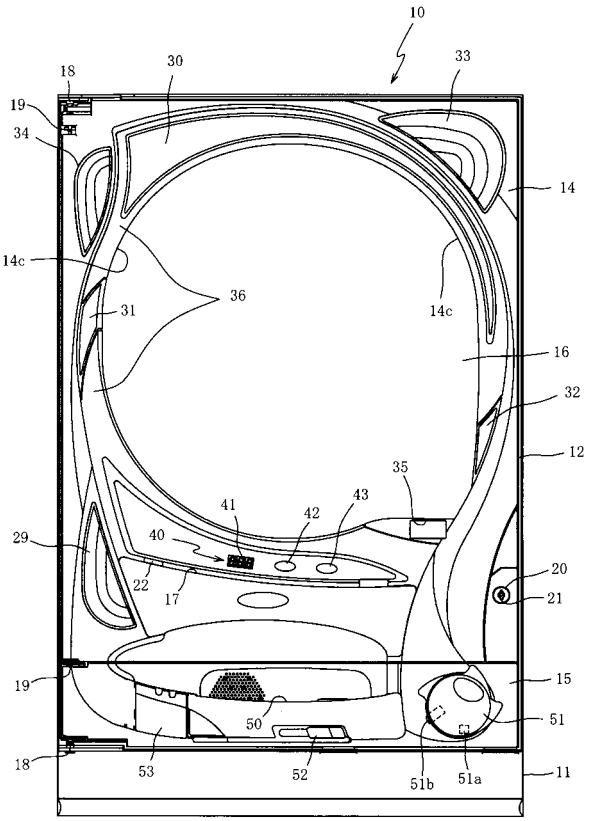
【図３６２】



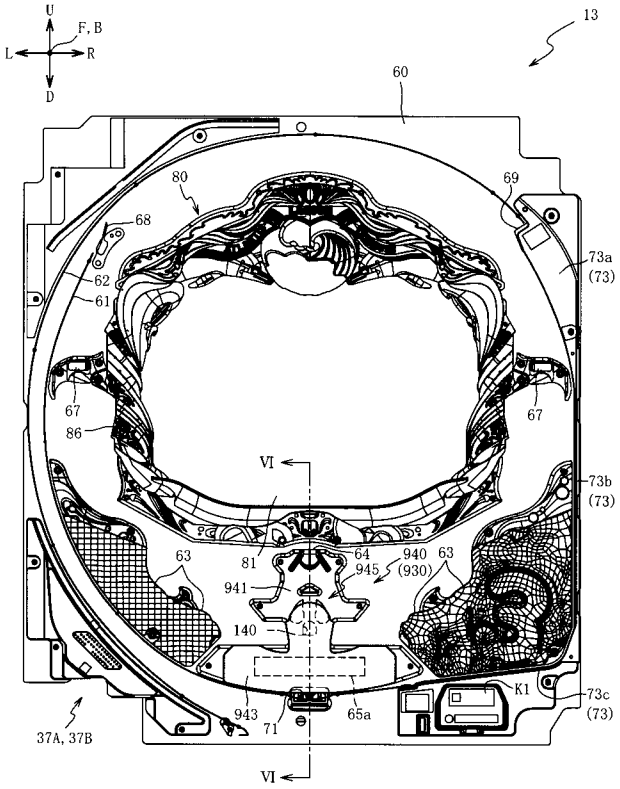
【図３６３】



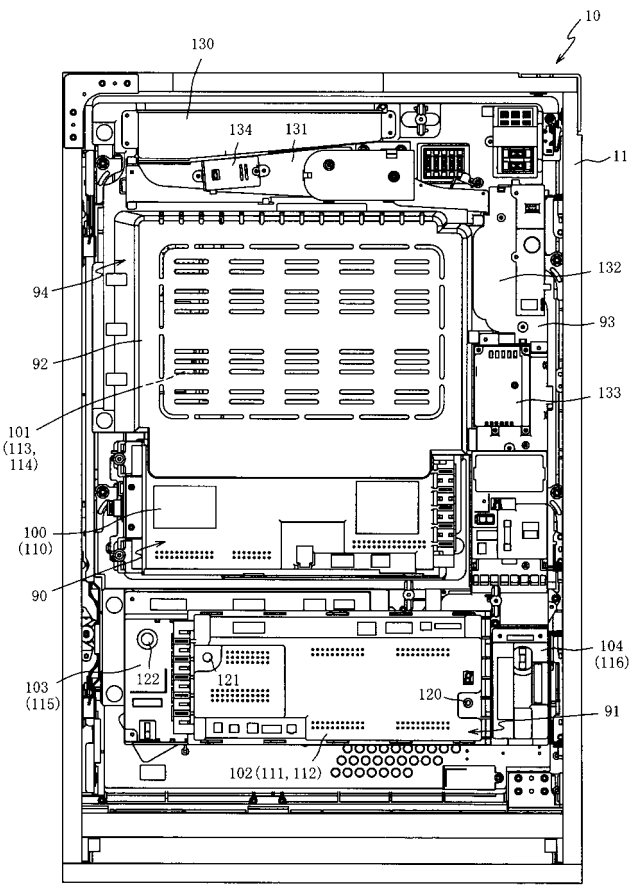
【図３６４】



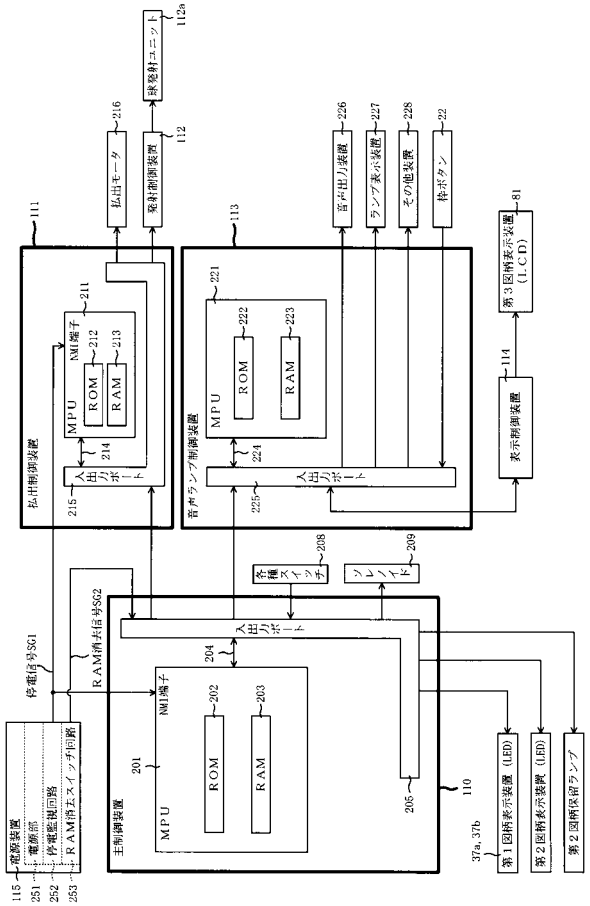
【図３６５】



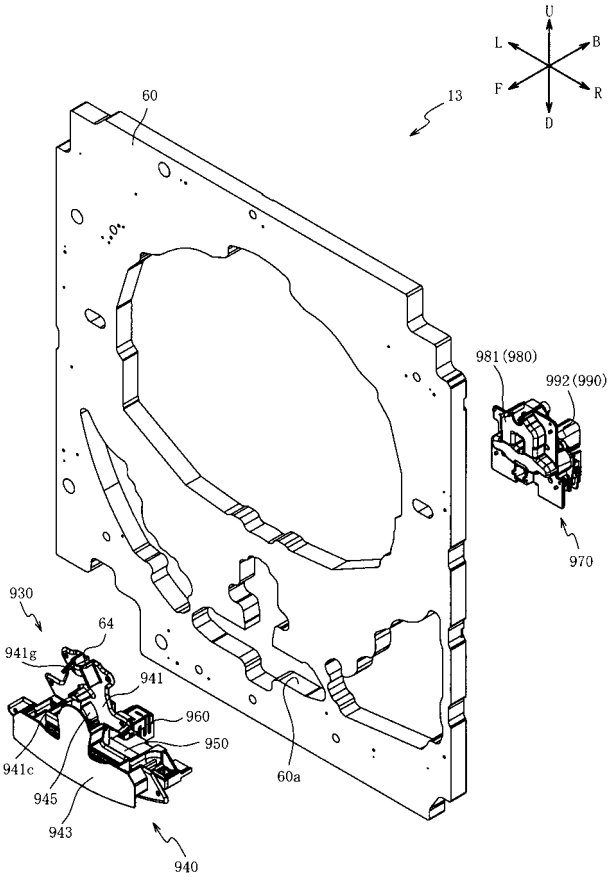
【図３６６】



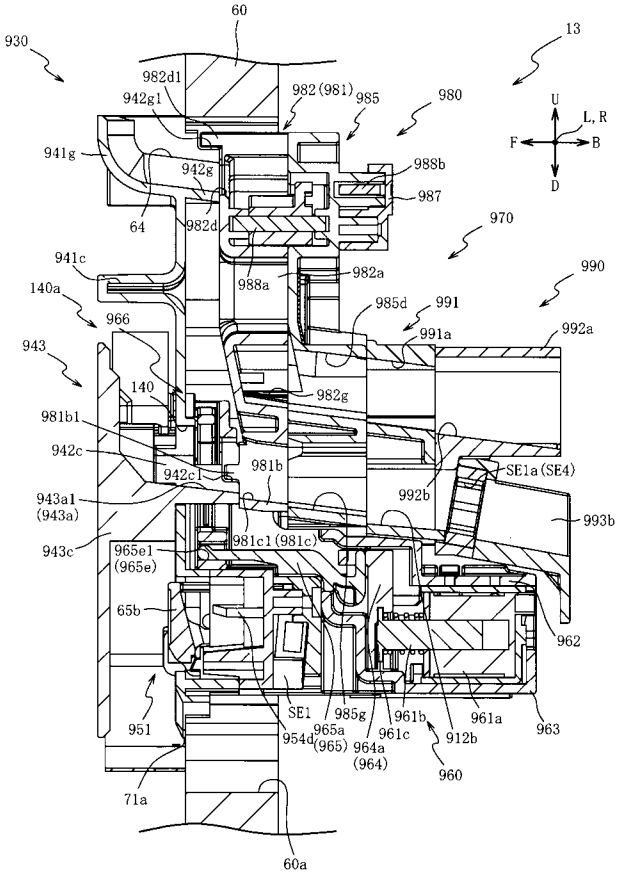
【図３６７】



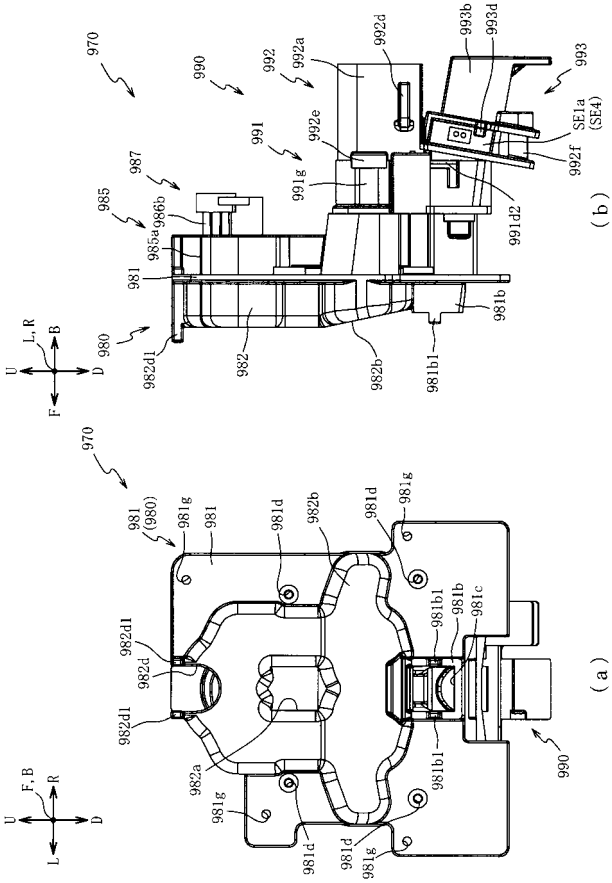
【図３６８】



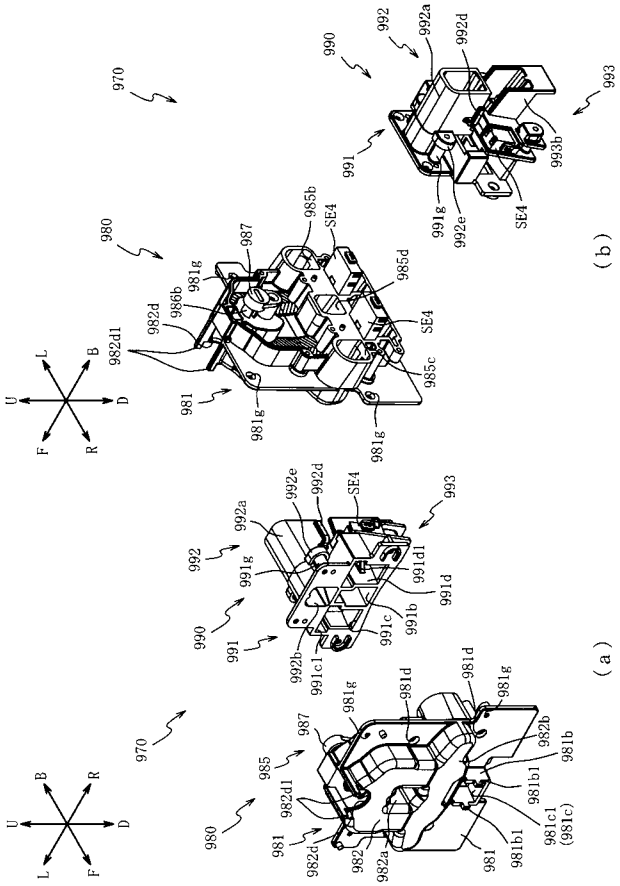
【図３６９】



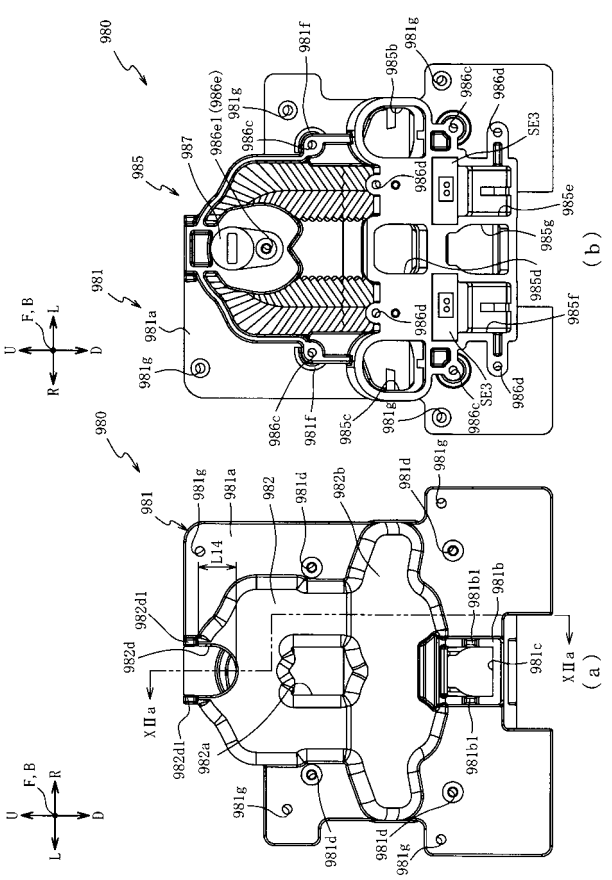
【図３７０】



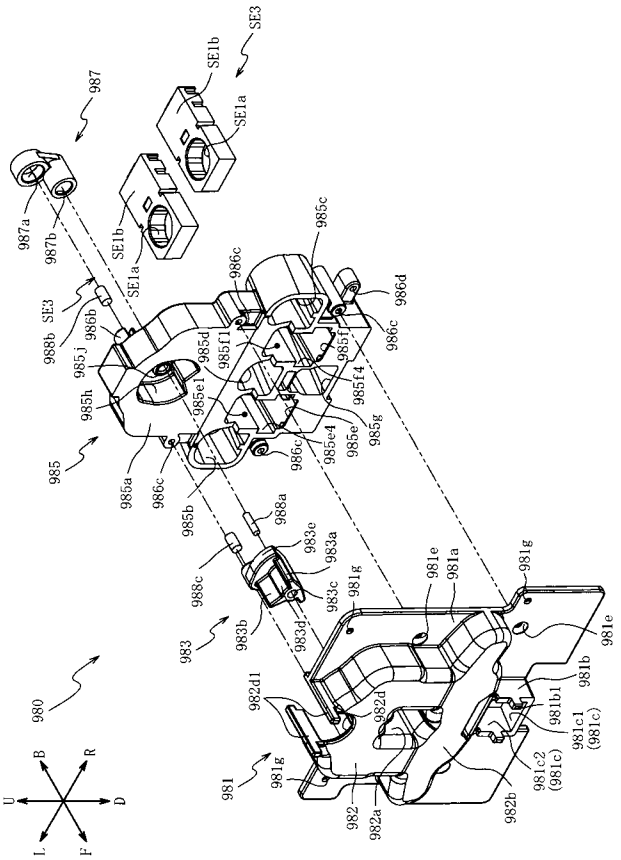
【図３７１】



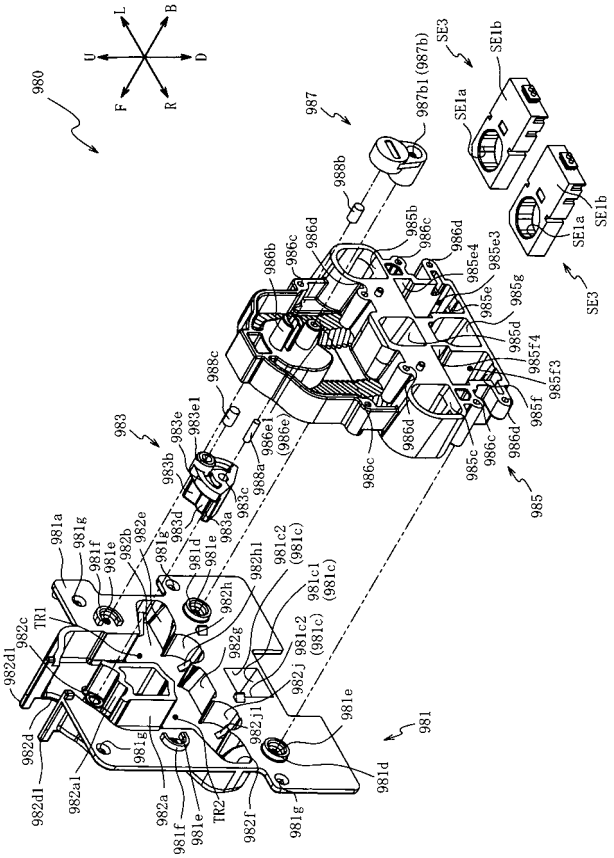
【図３７２】



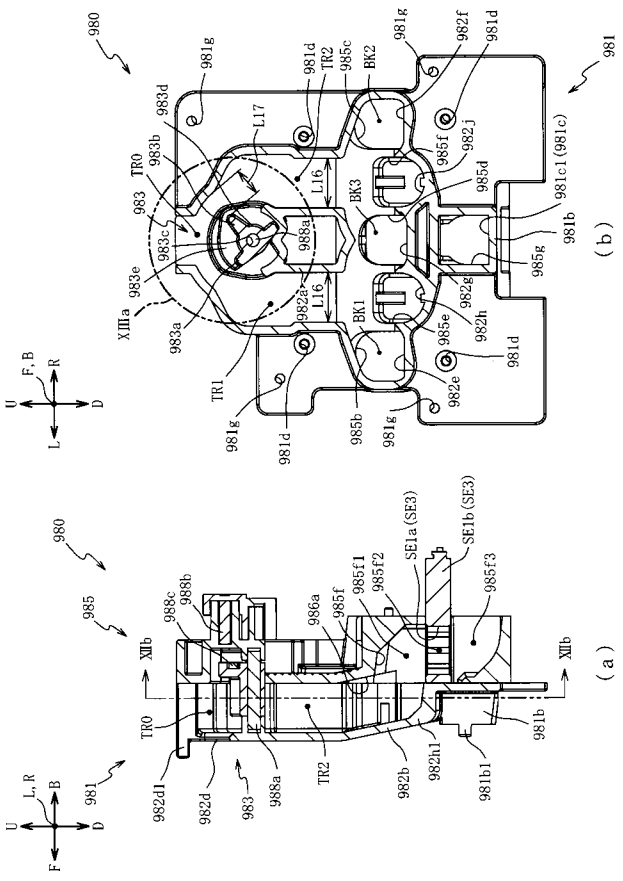
【図３７３】



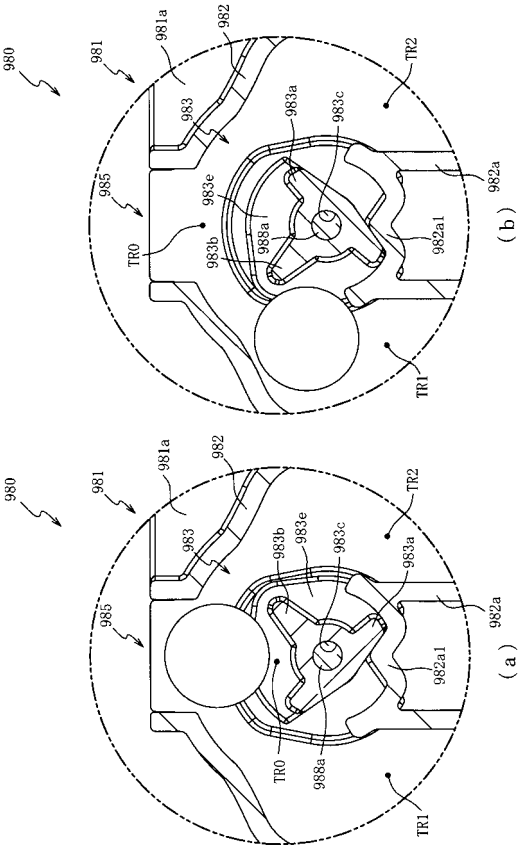
【図３７４】



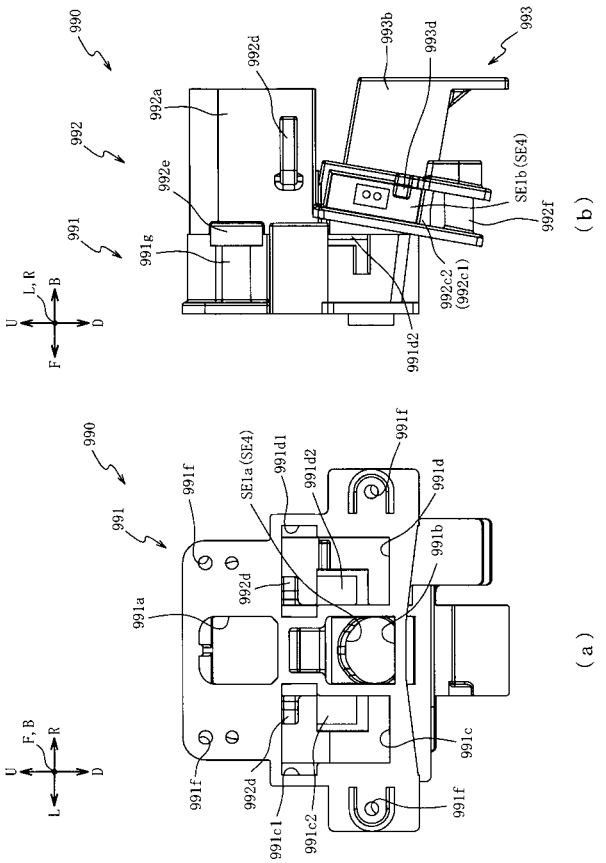
【図３７５】



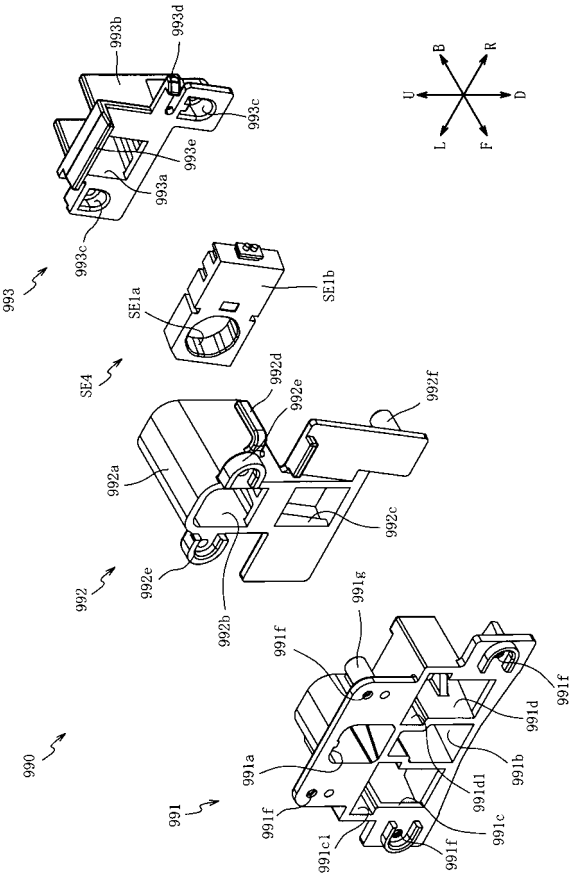
【図３７６】



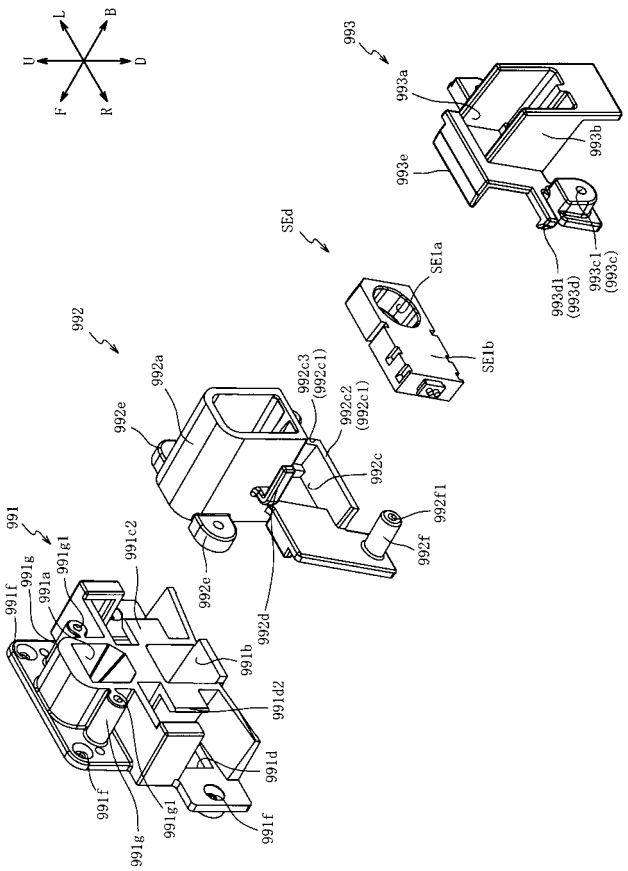
【図３７７】



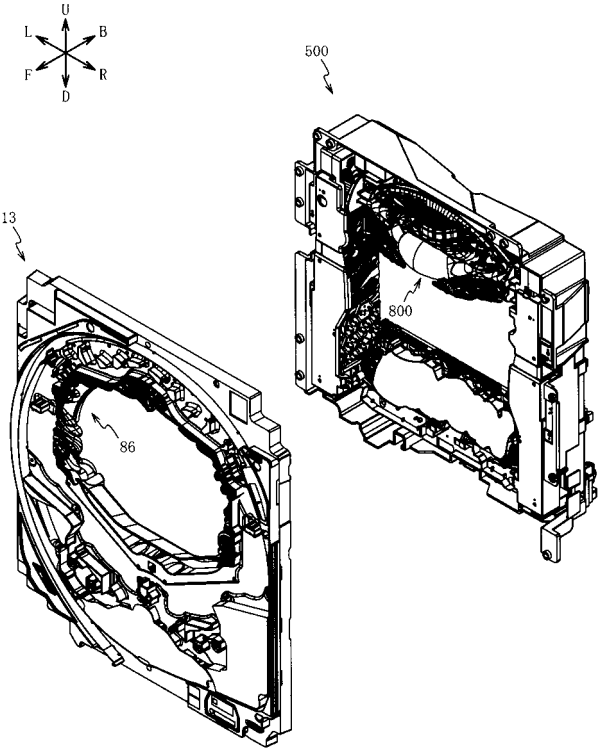
【図３７８】



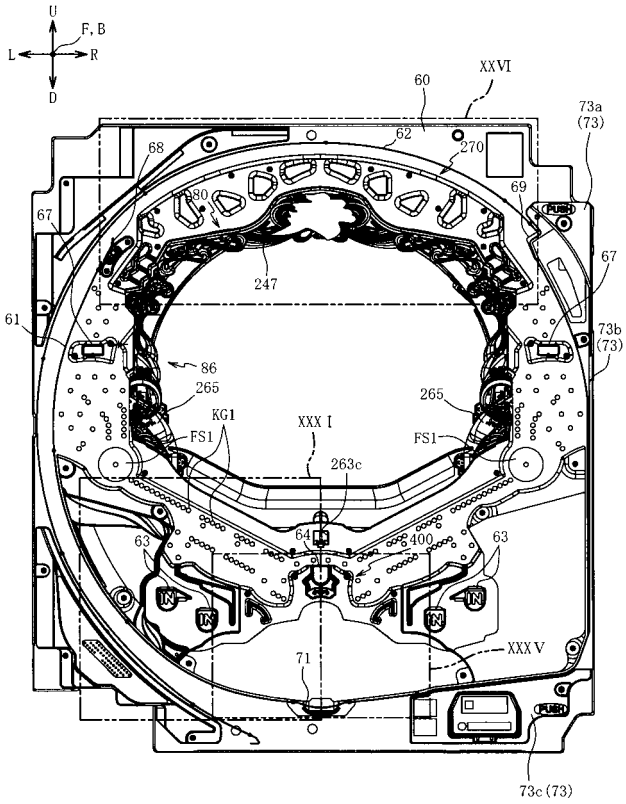
【図３７９】



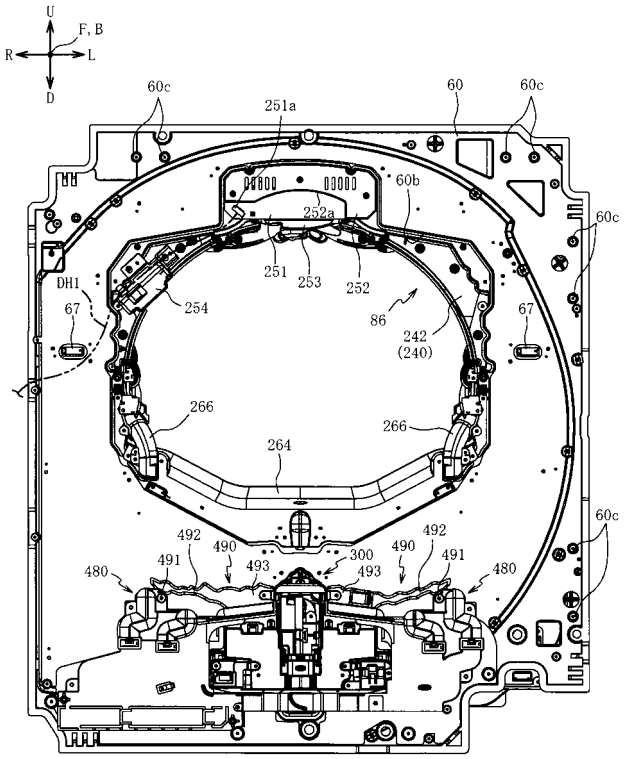
【図３８０】



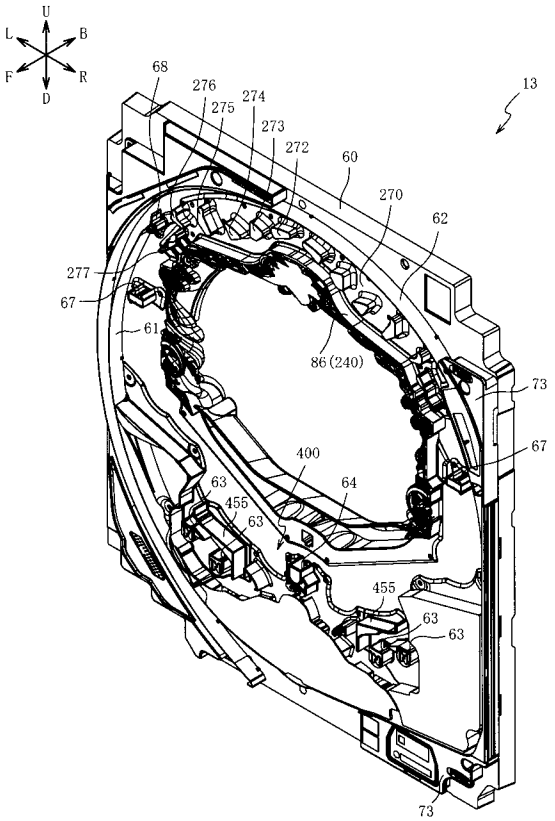
【図３８１】



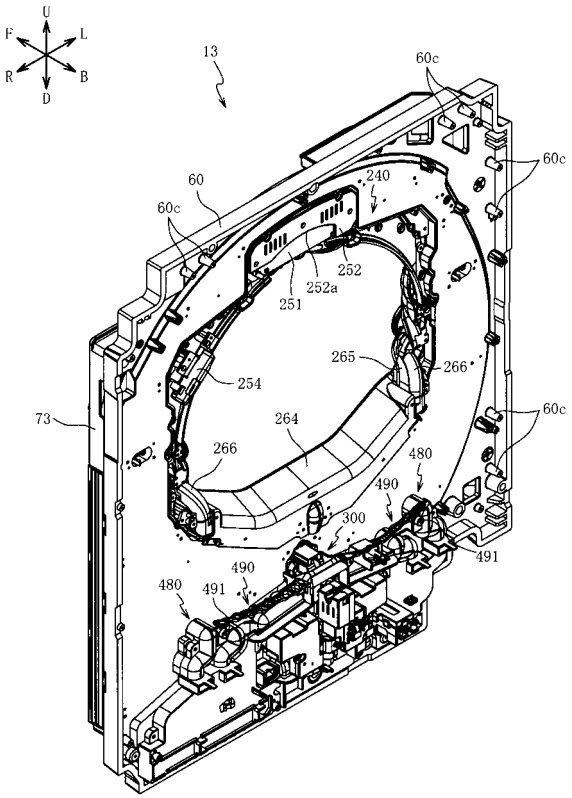
【図３８２】



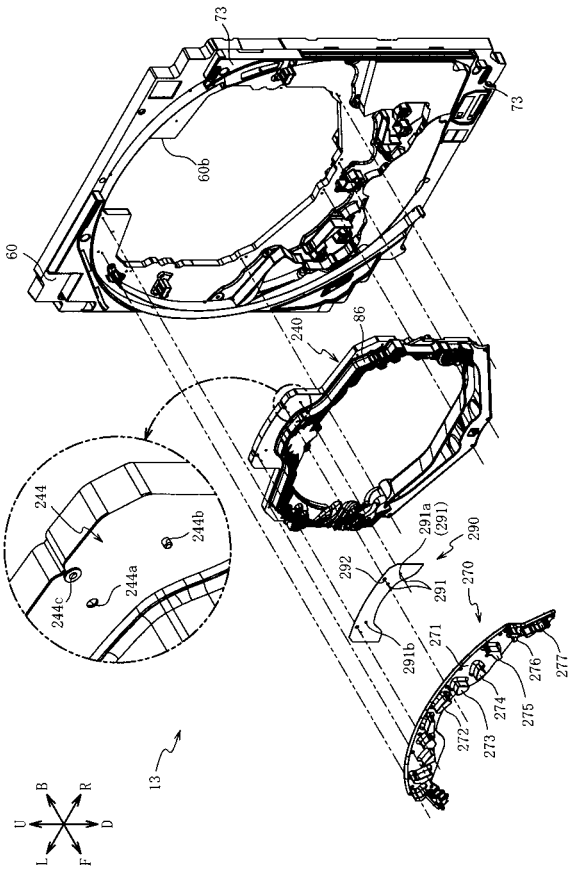
【図３８３】



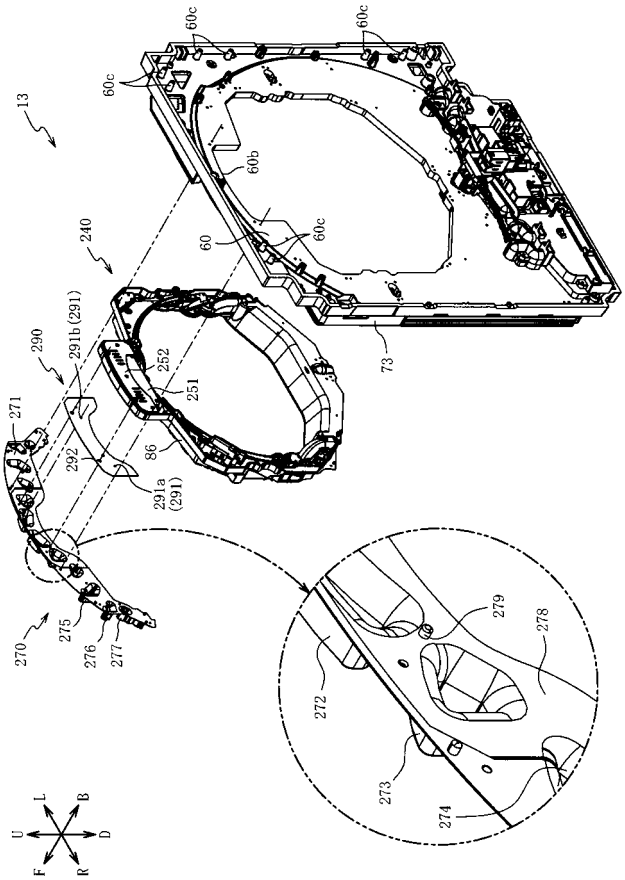
【図３８４】



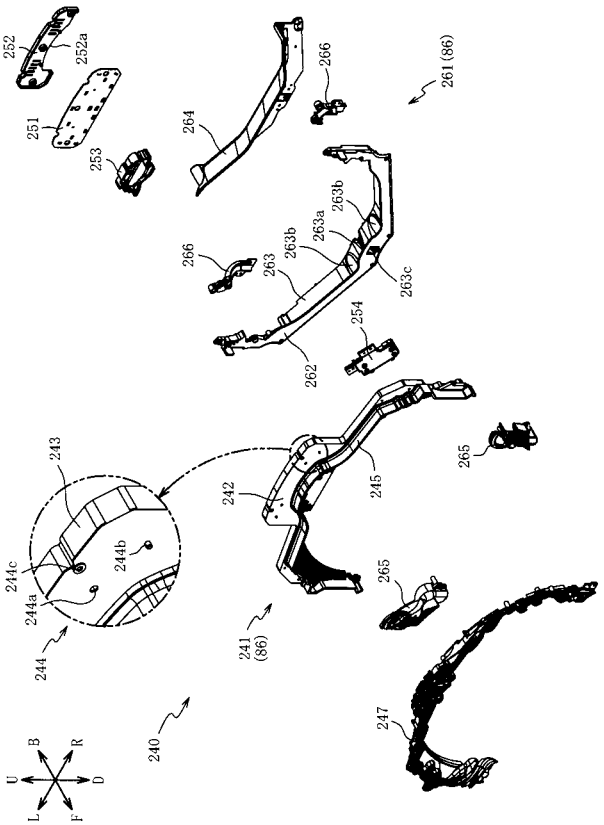
【図３８５】



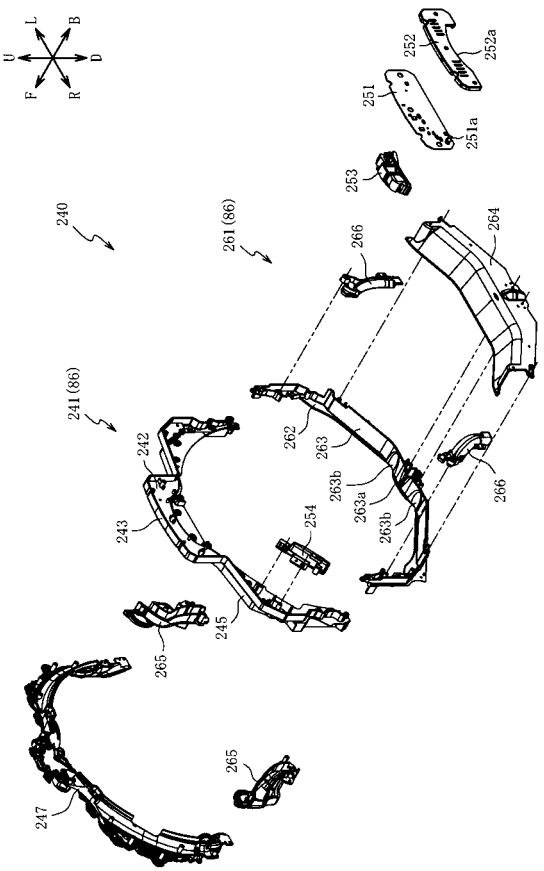
【図３８６】



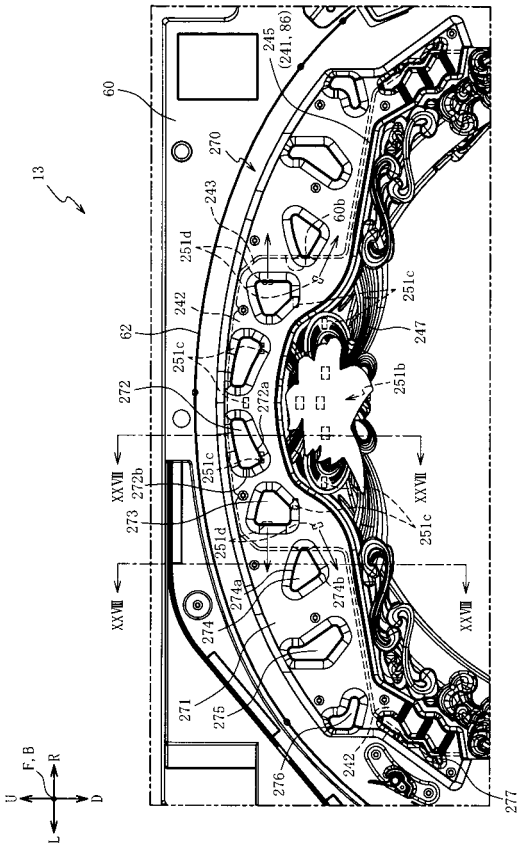
【図３８７】



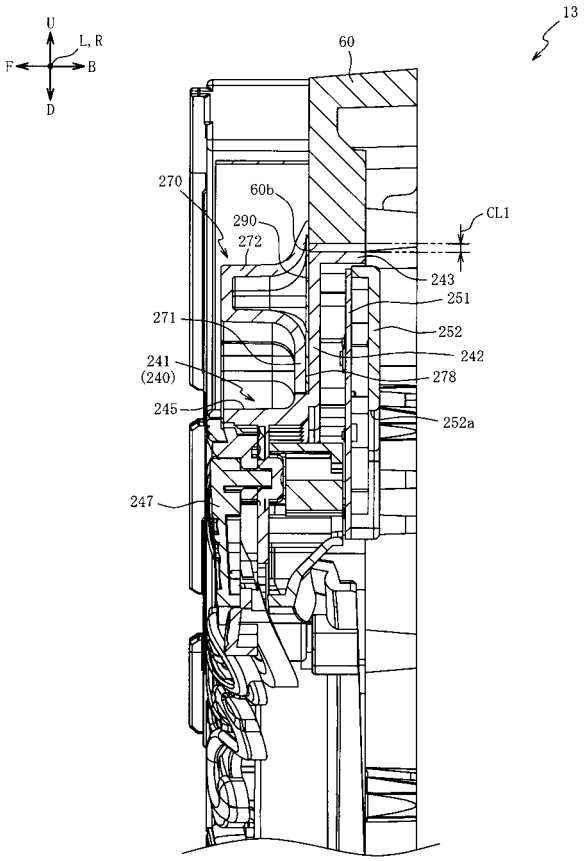
【図３８８】



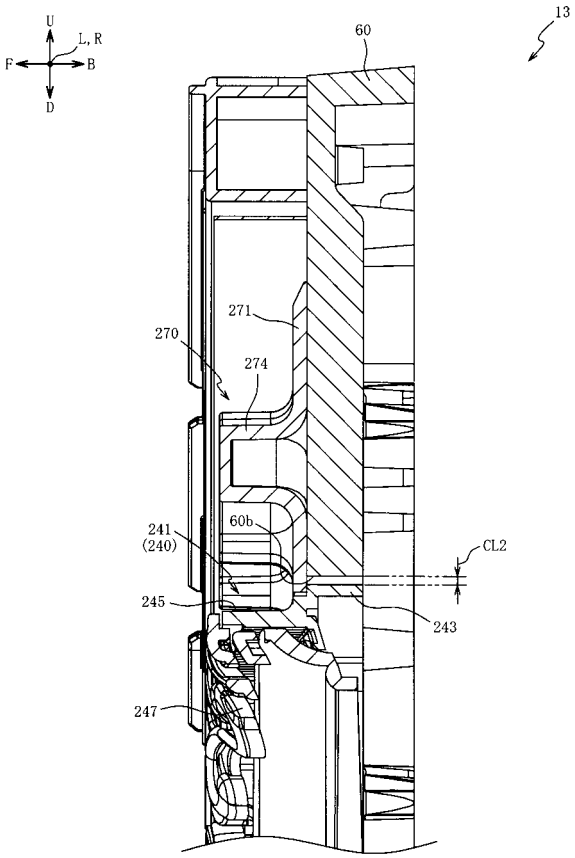
【図３８９】



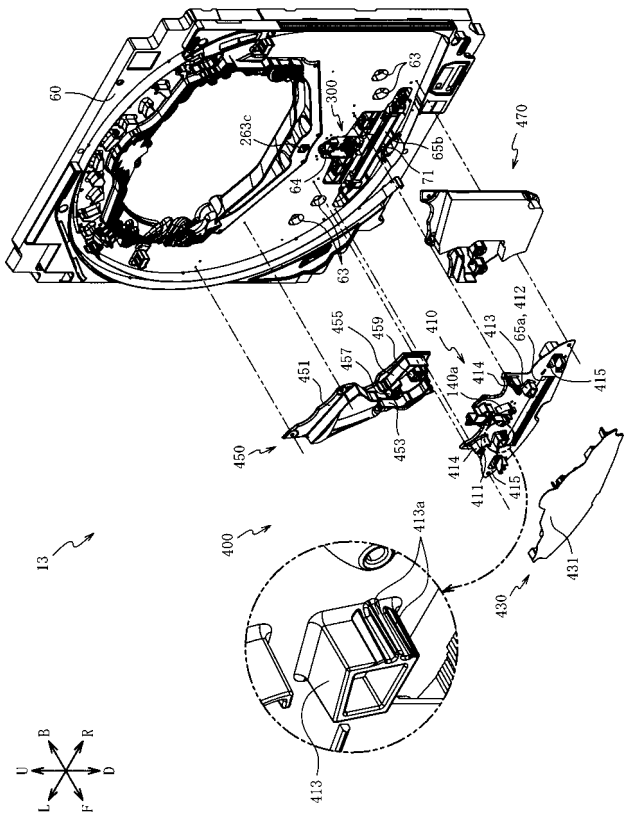
【図３９０】



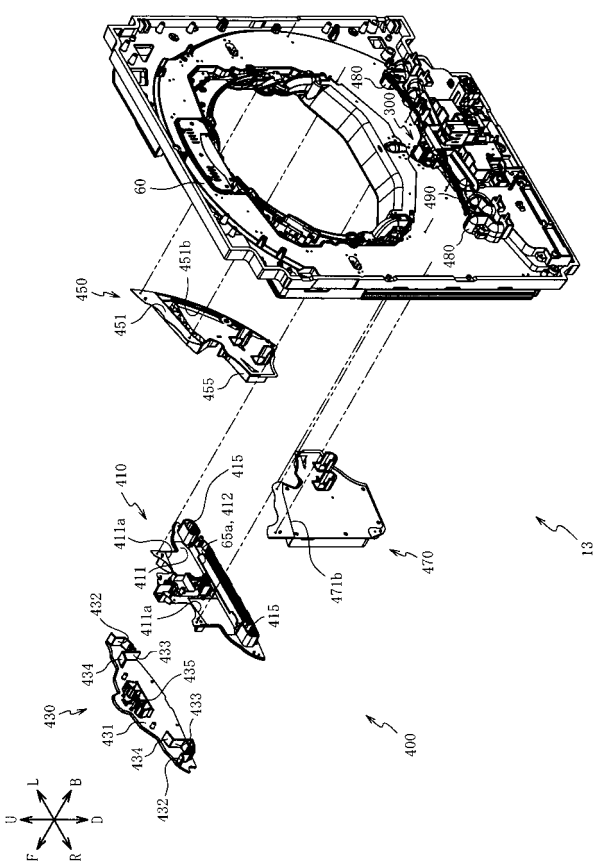
【図３９１】



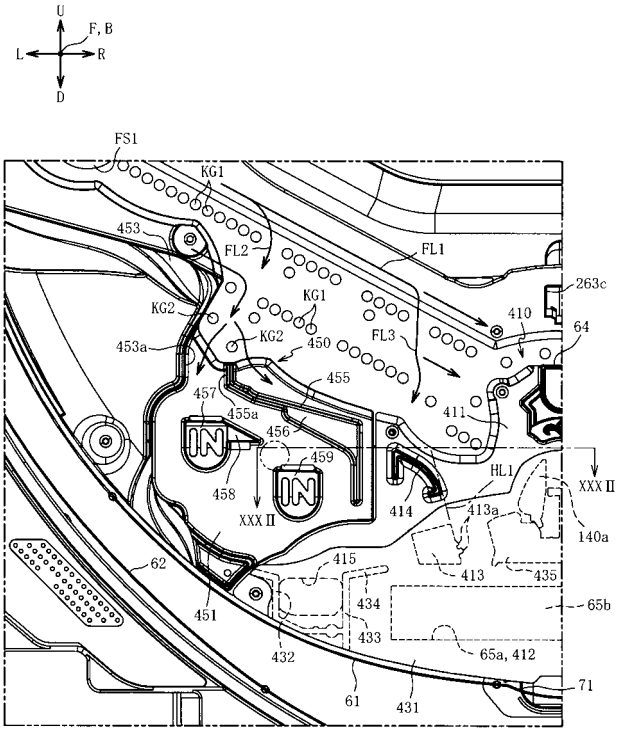
【図３９２】



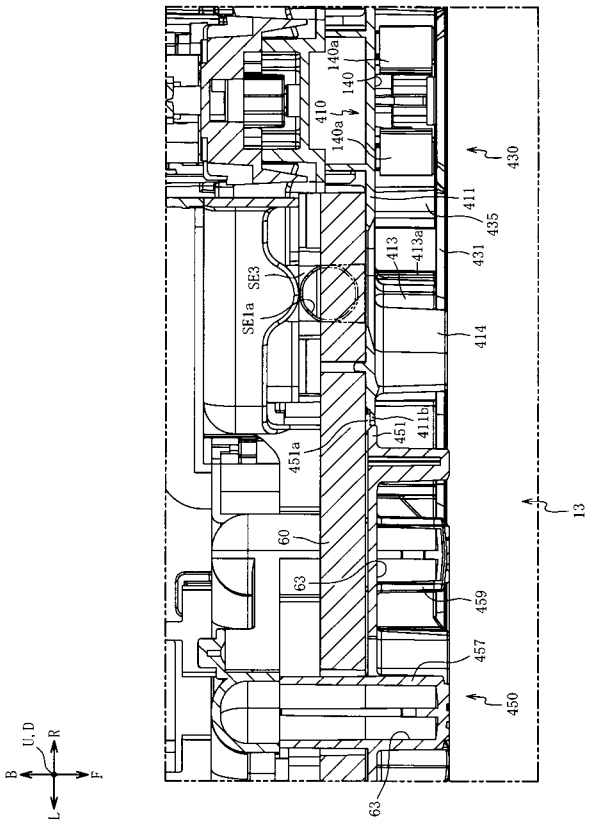
【図３９３】



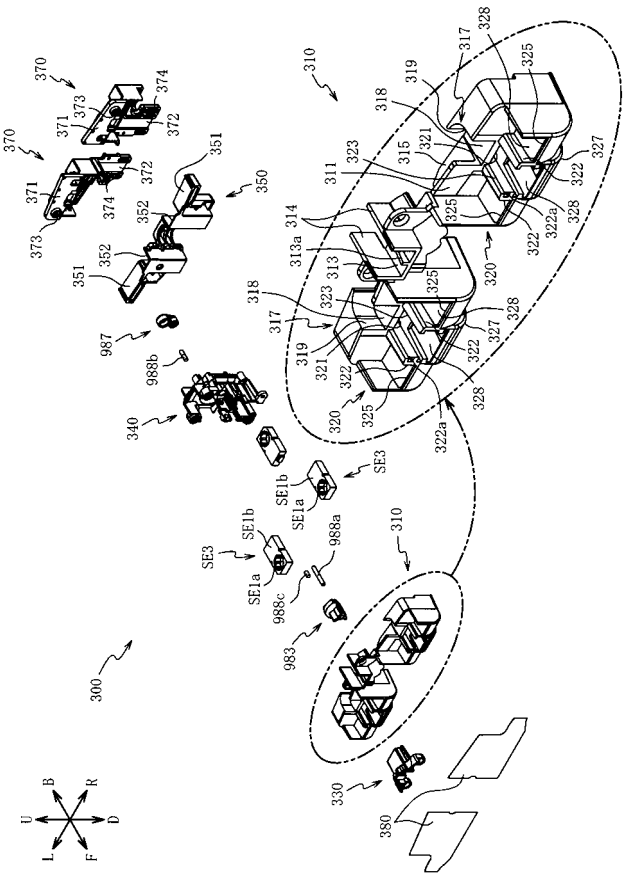
【図３９４】



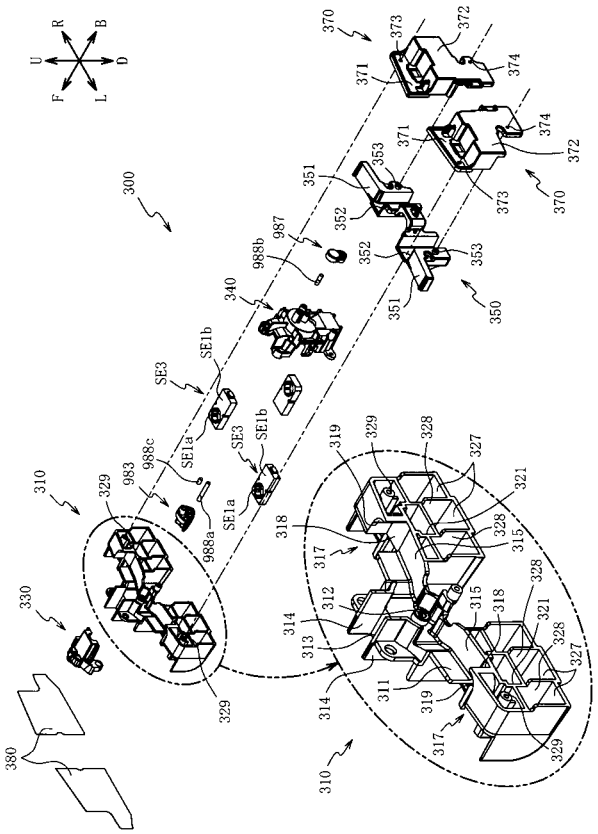
【図３９５】



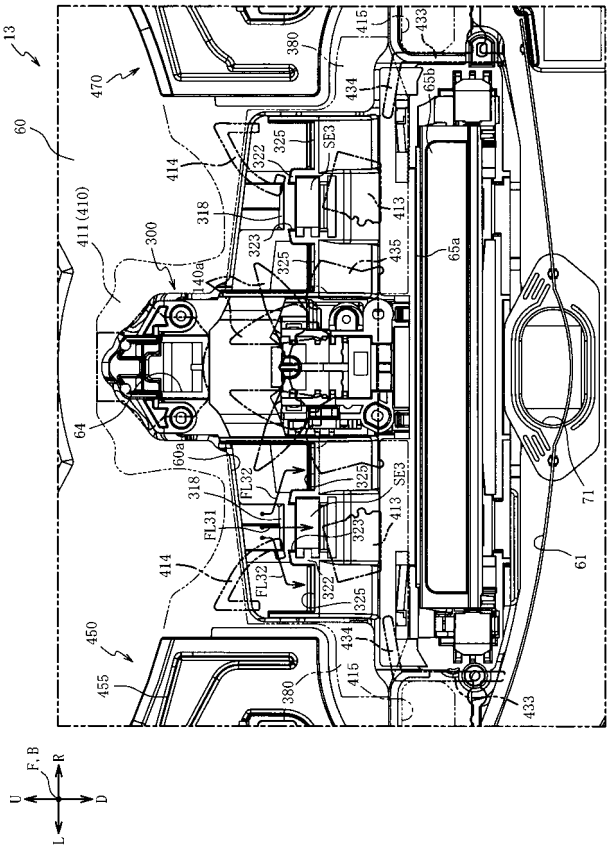
【図３９６】



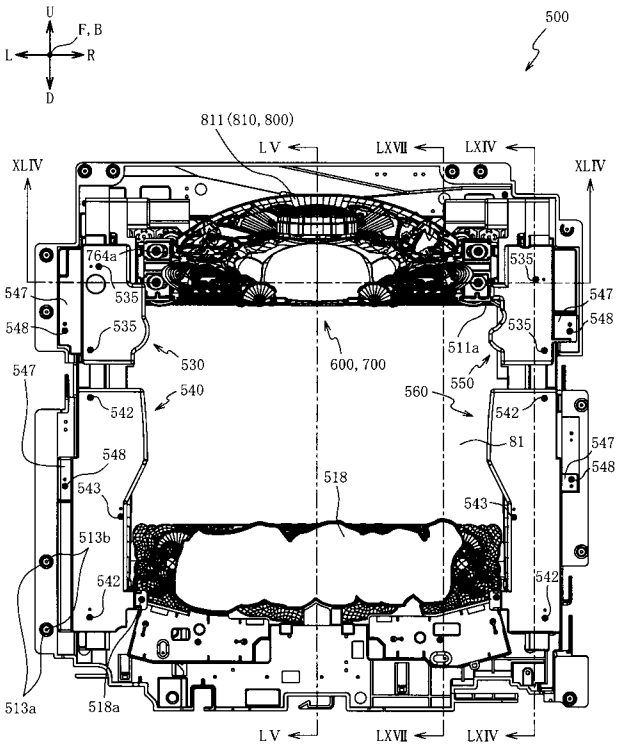
【図３９７】



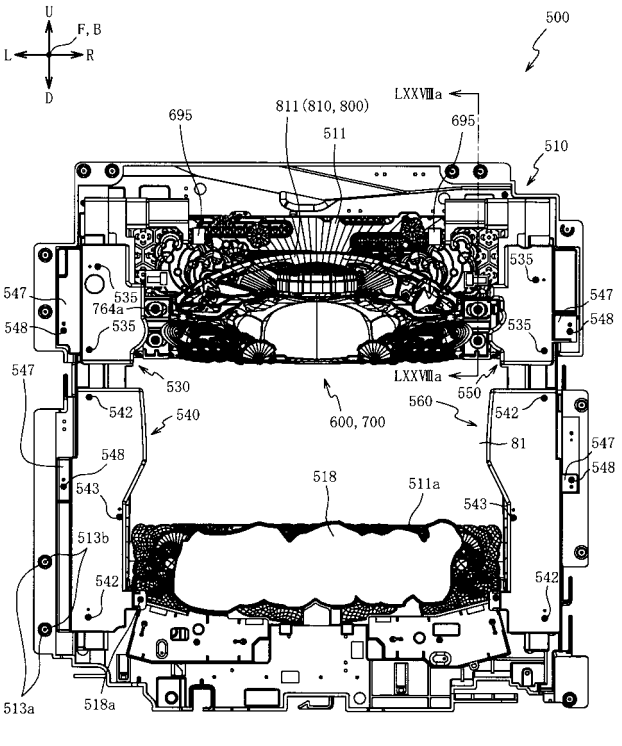
【図３９８】



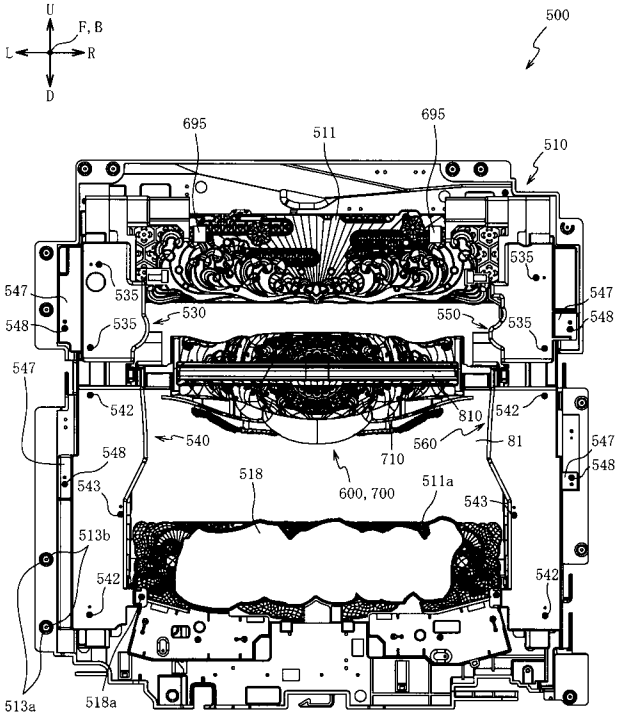
【図３９９】



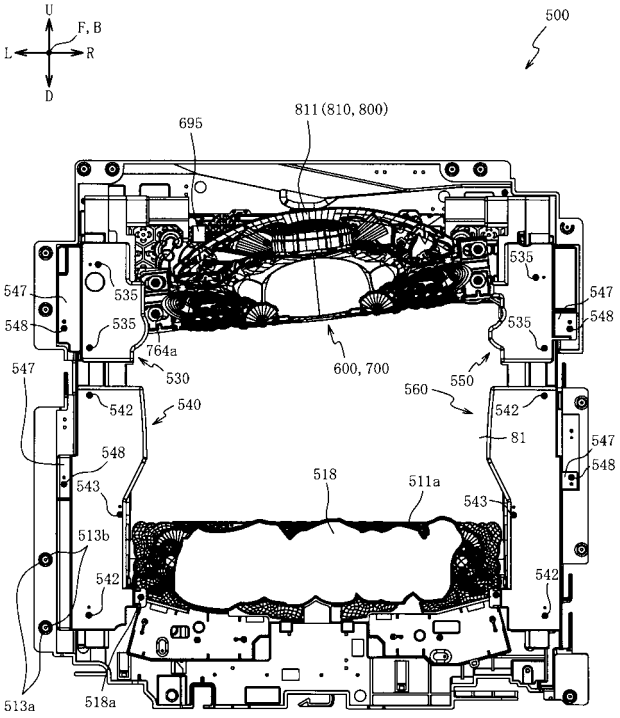
【図４００】



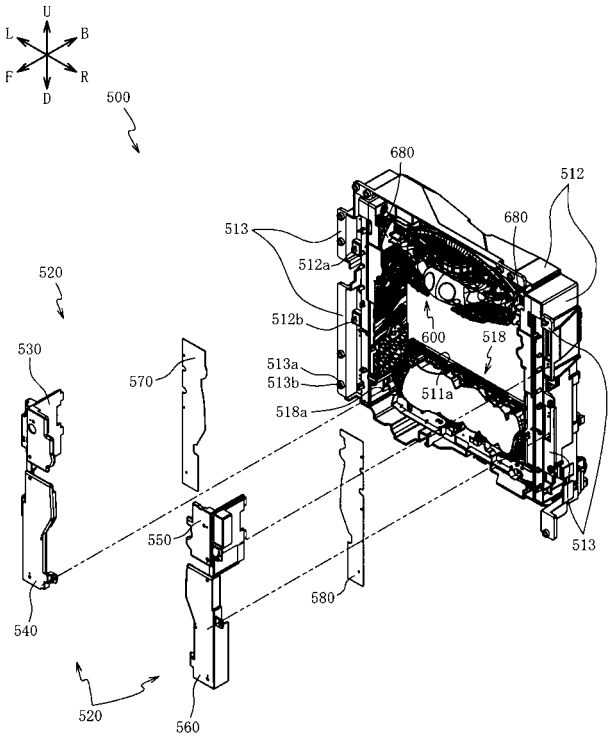
【図４０１】



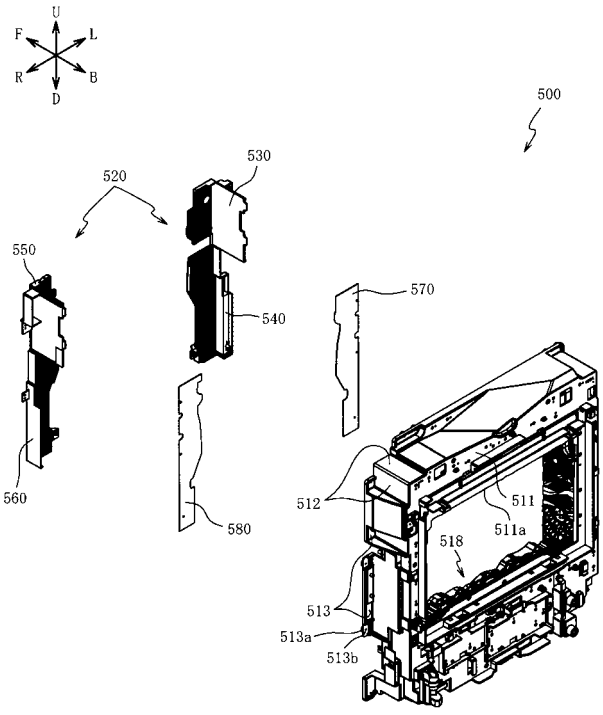
【図４０２】



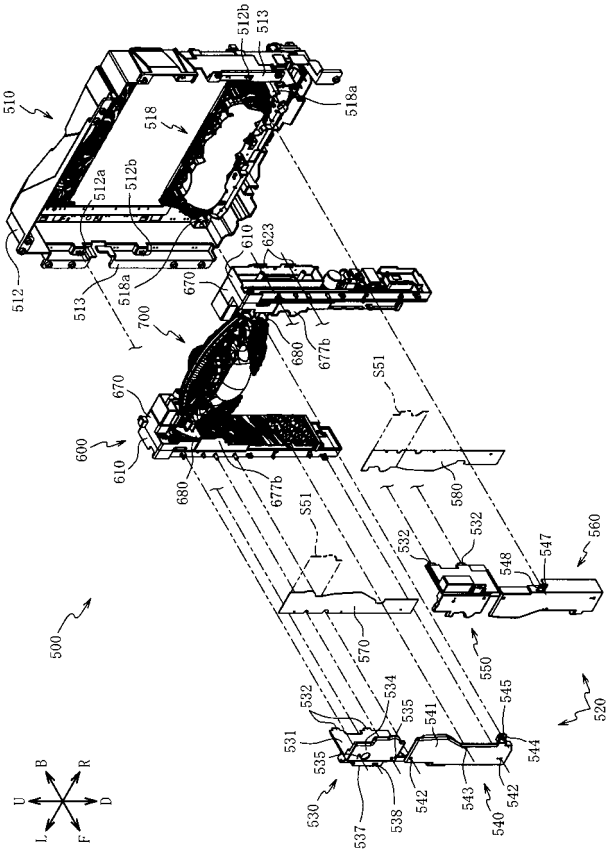
【図４０３】



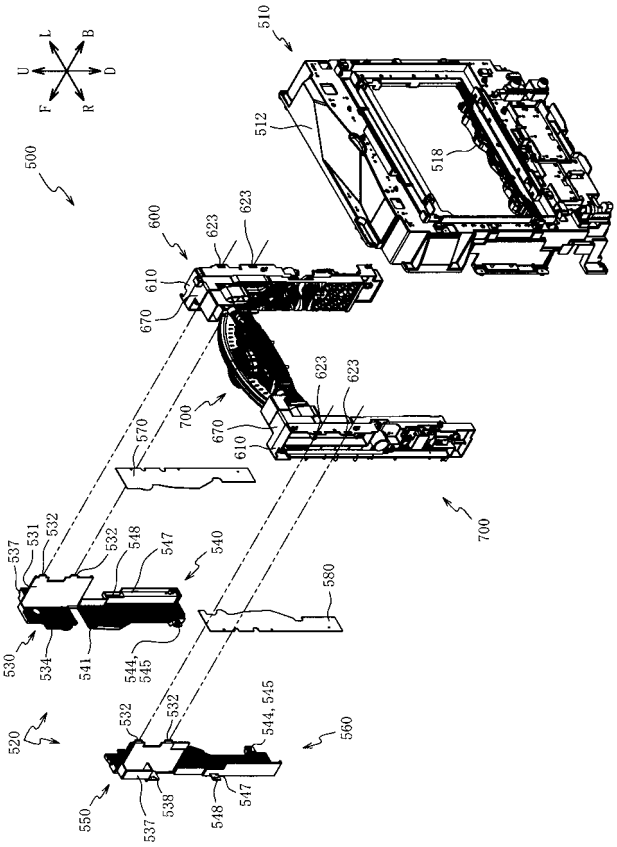
【図４０４】



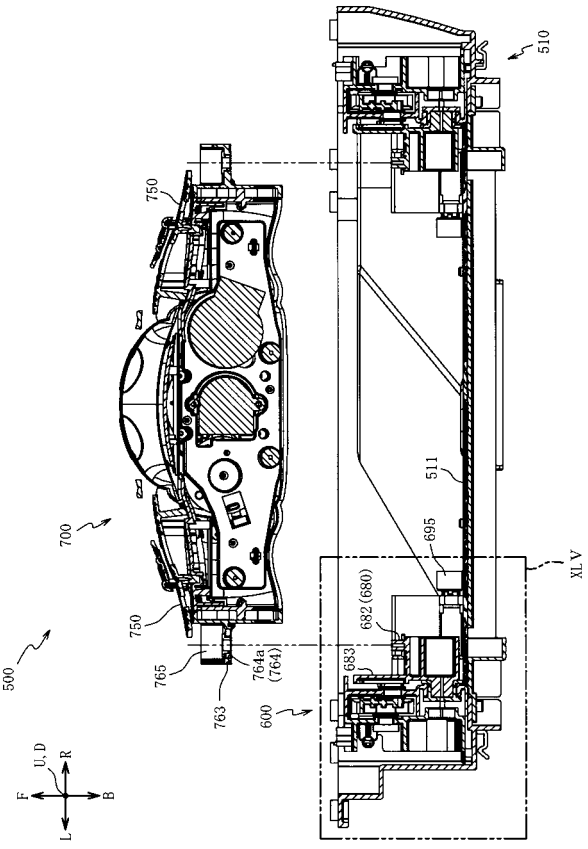
【図４０５】



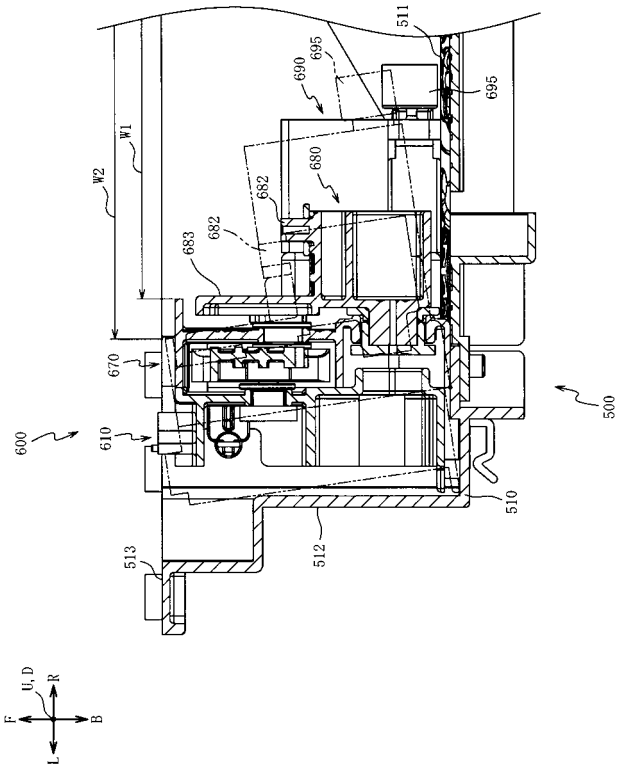
【図４０６】



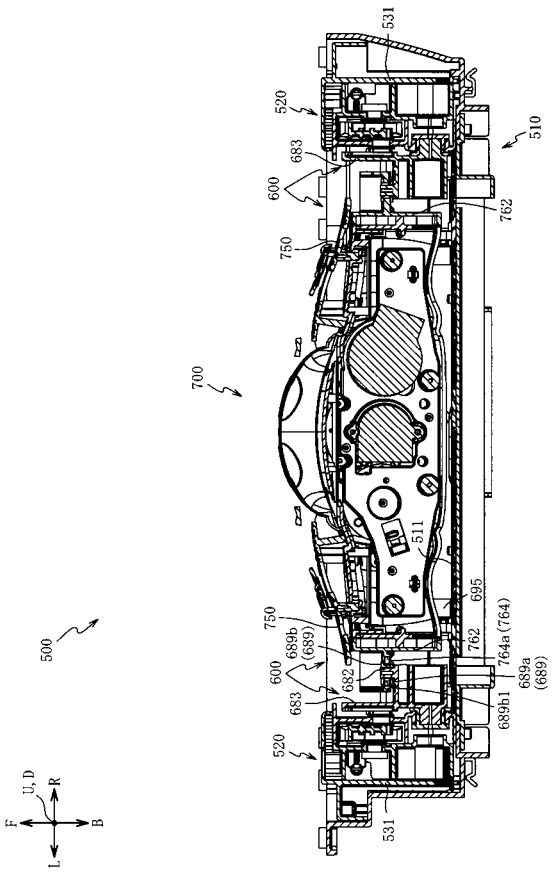
【図４０７】



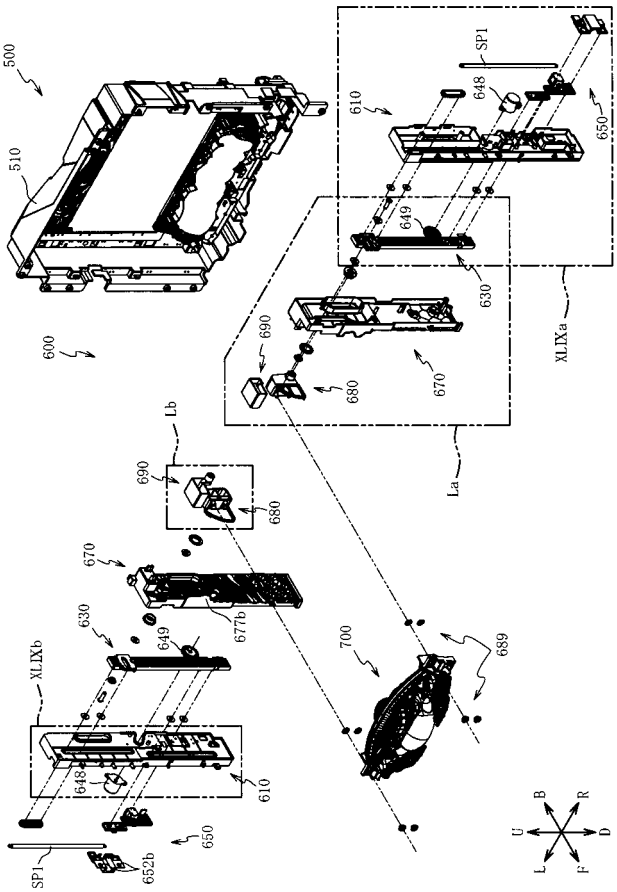
【図４０８】



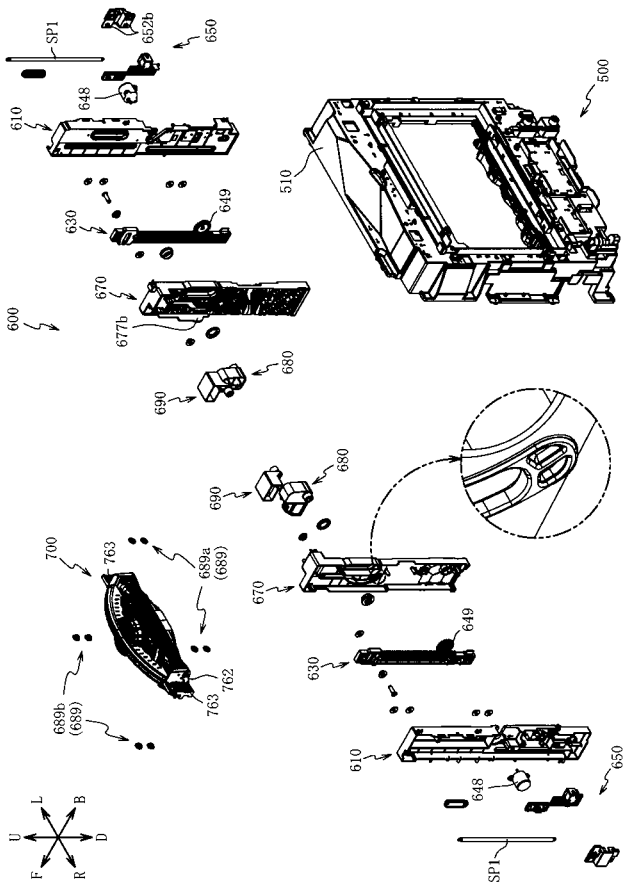
【図４０９】



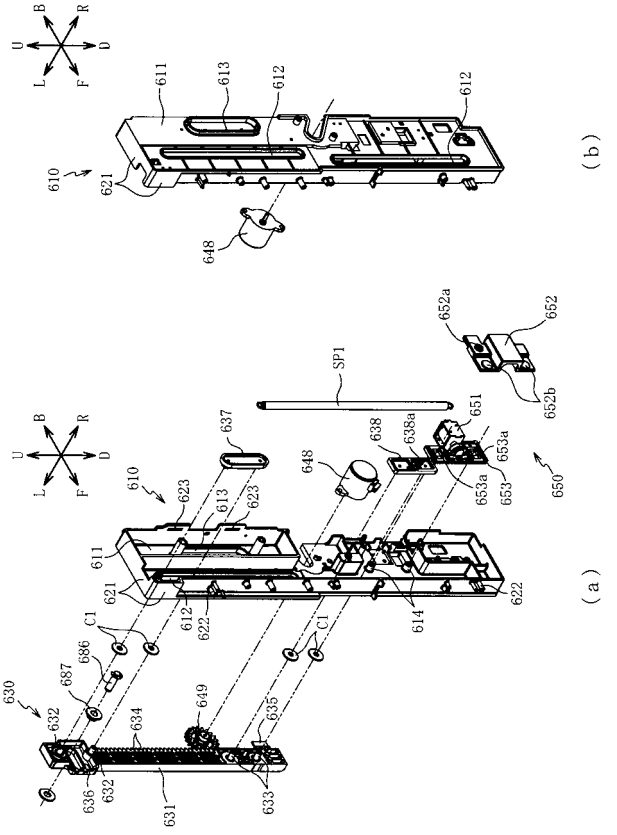
【図４１０】



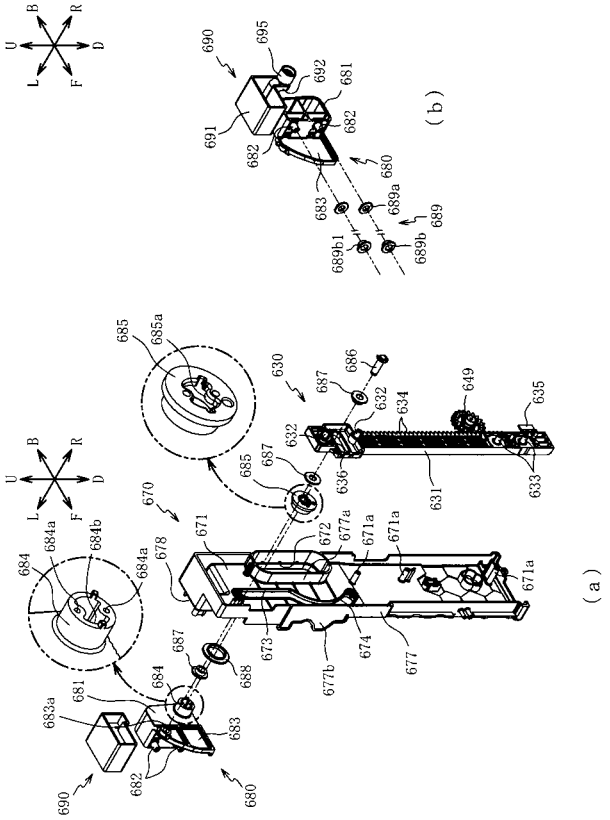
【図４１１】



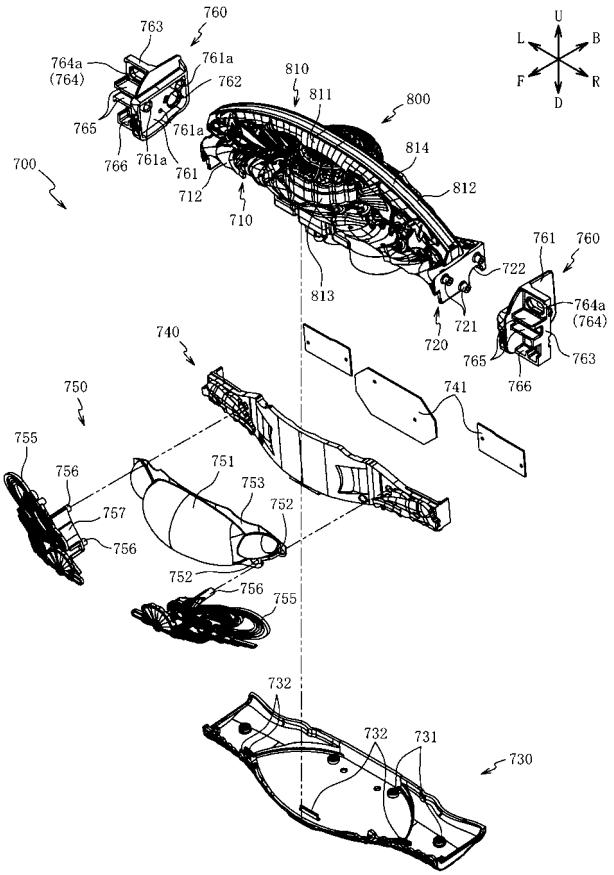
【図４１２】



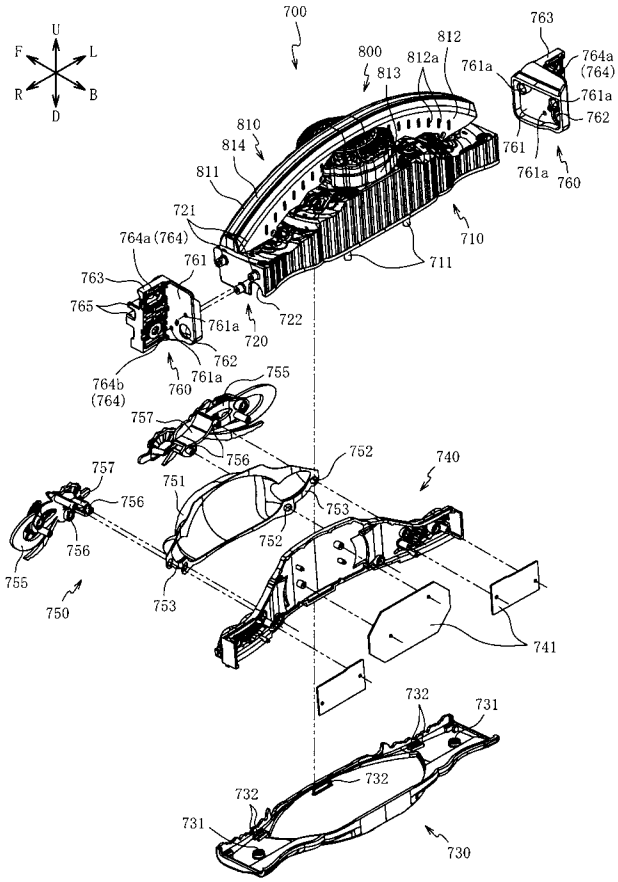
【図４１３】



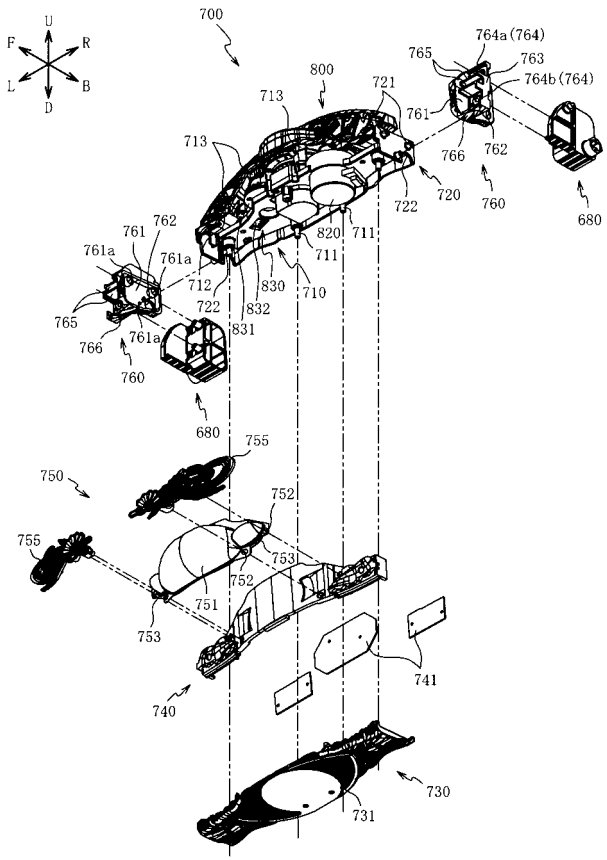
【図４１４】



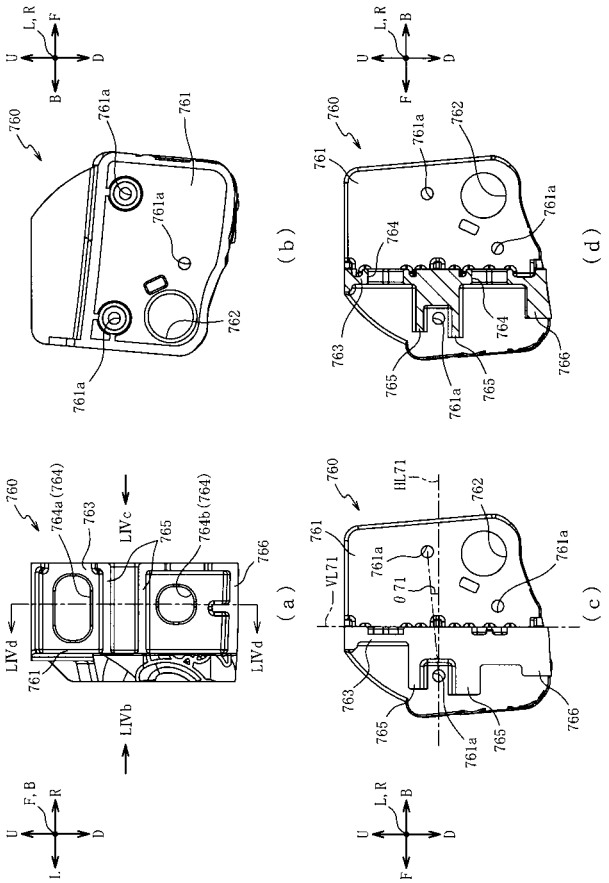
【図４１５】



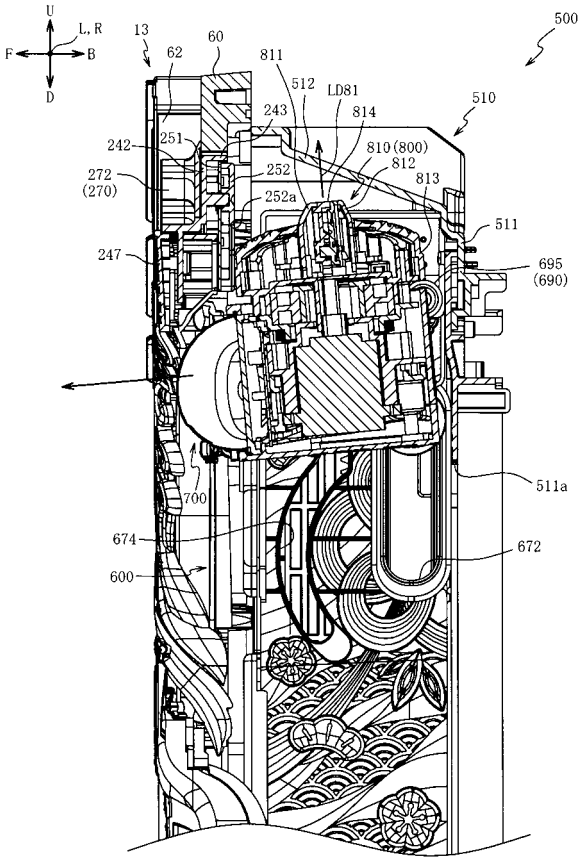
【図４１６】



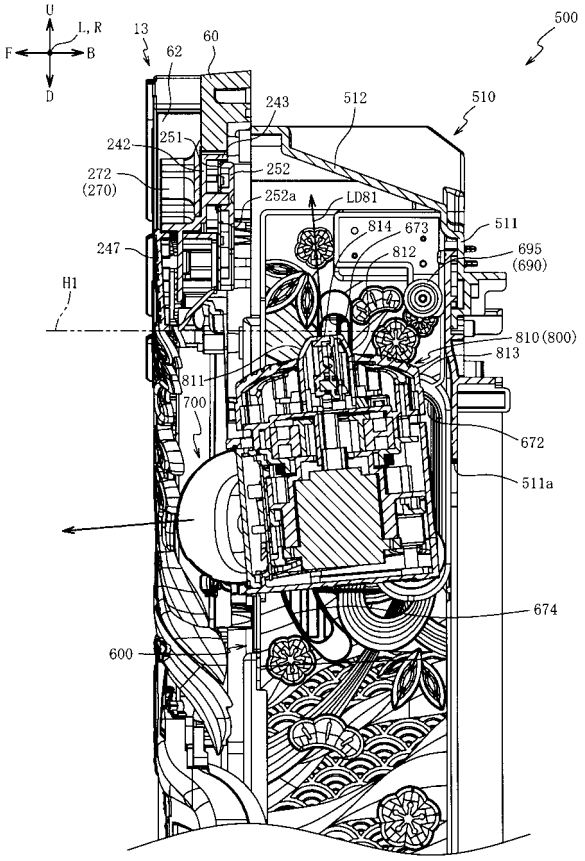
【図４１７】



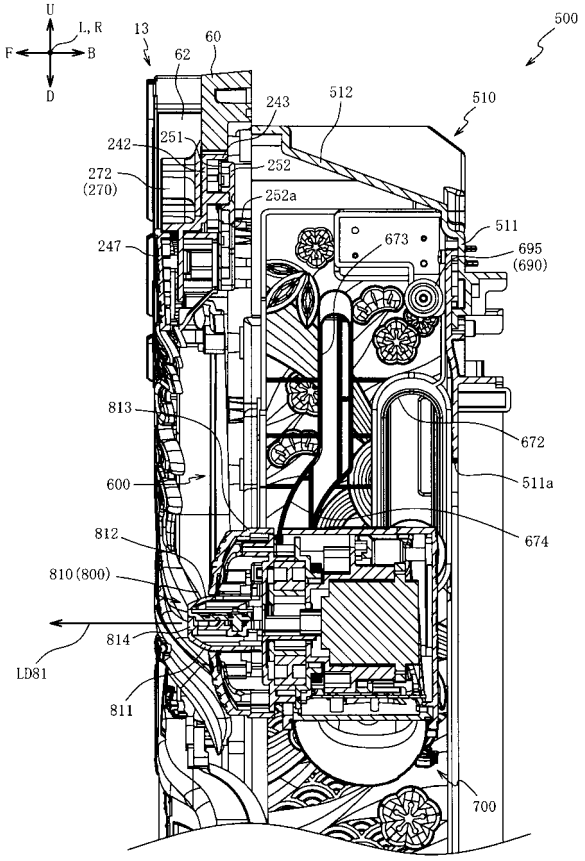
【図４１８】



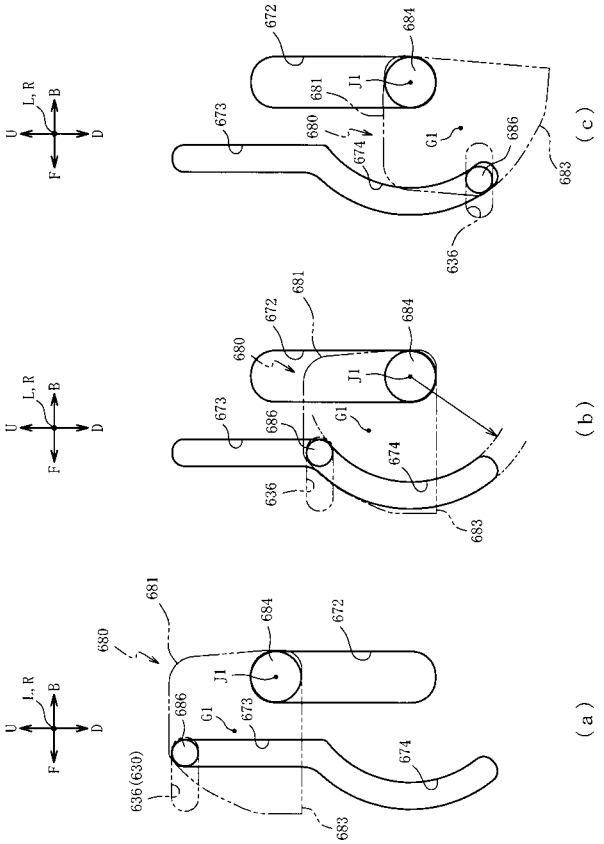
【図４１９】



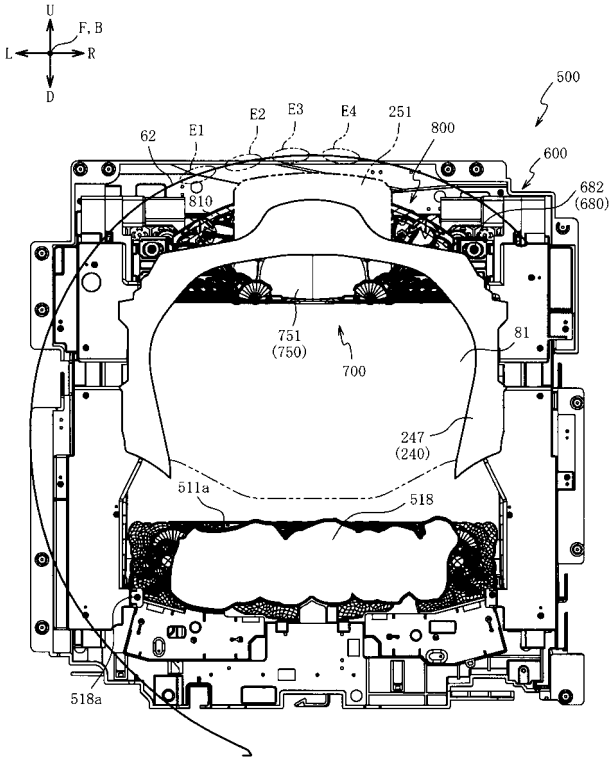
【図４２０】



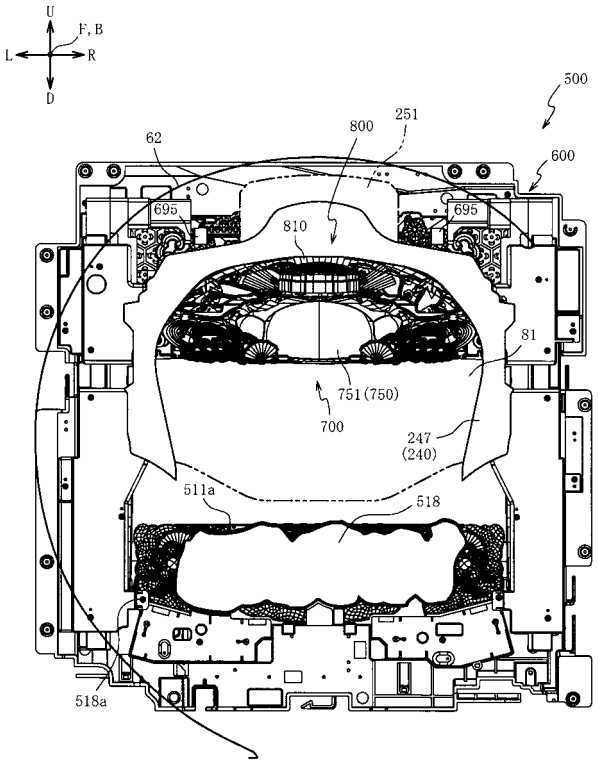
【図４２１】



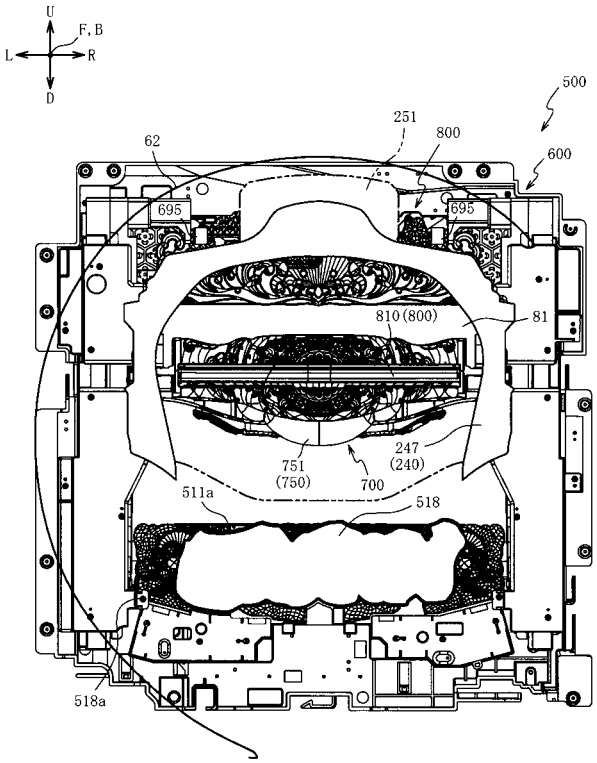
【図４２２】



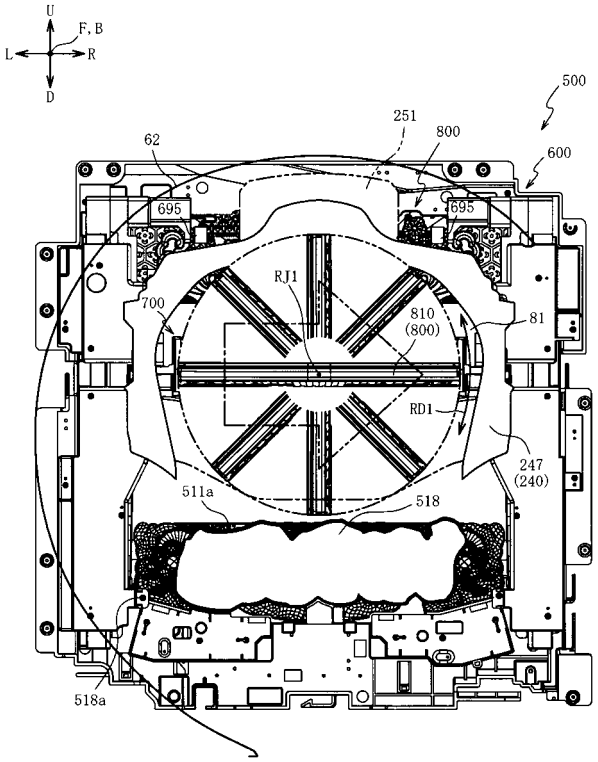
【図４２３】



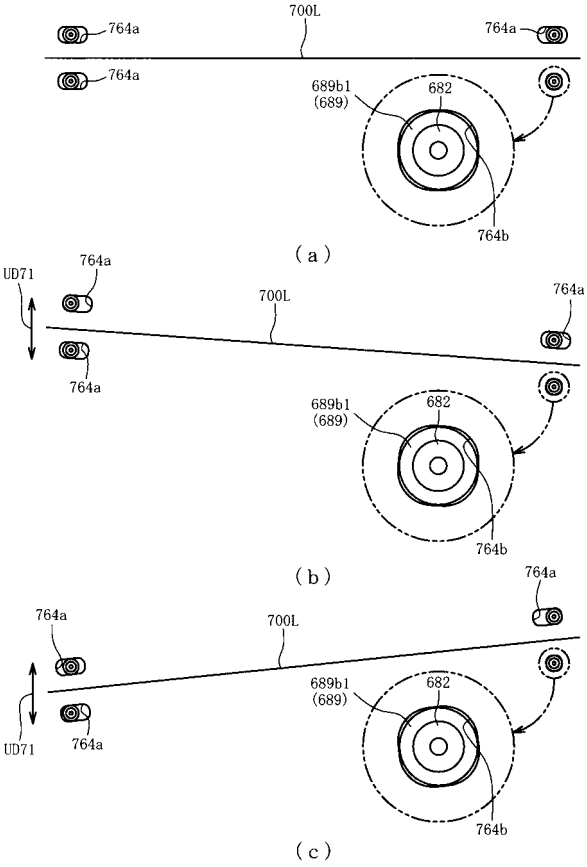
【図４２４】



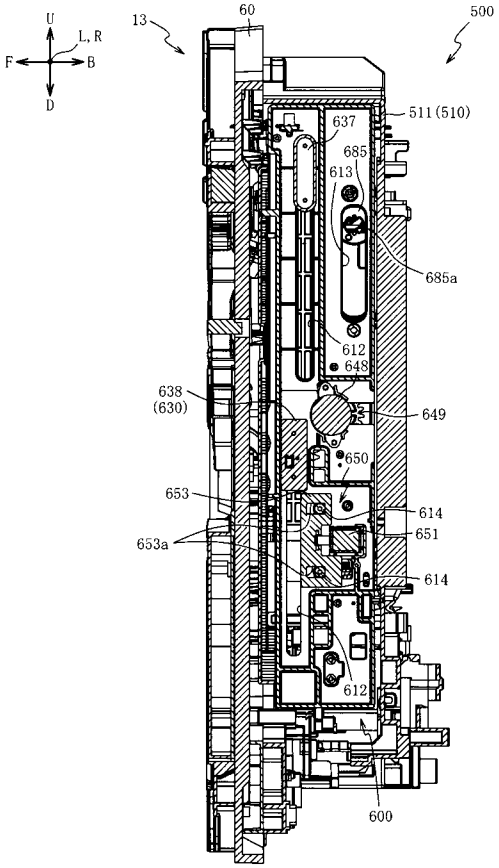
【図４２５】



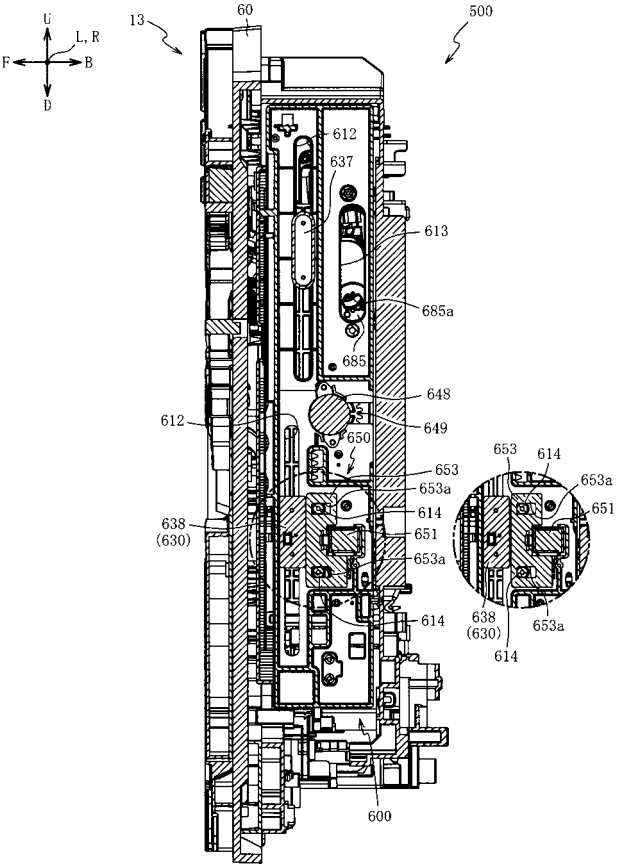
【図４２６】



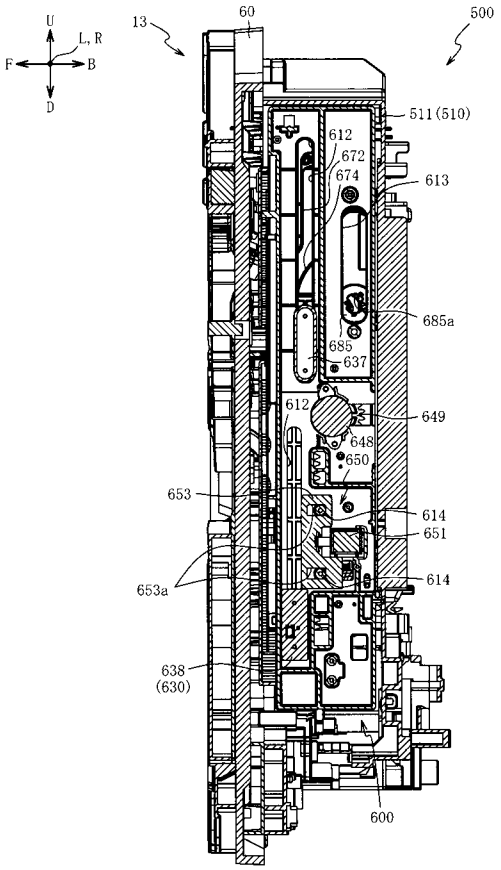
【図４２７】



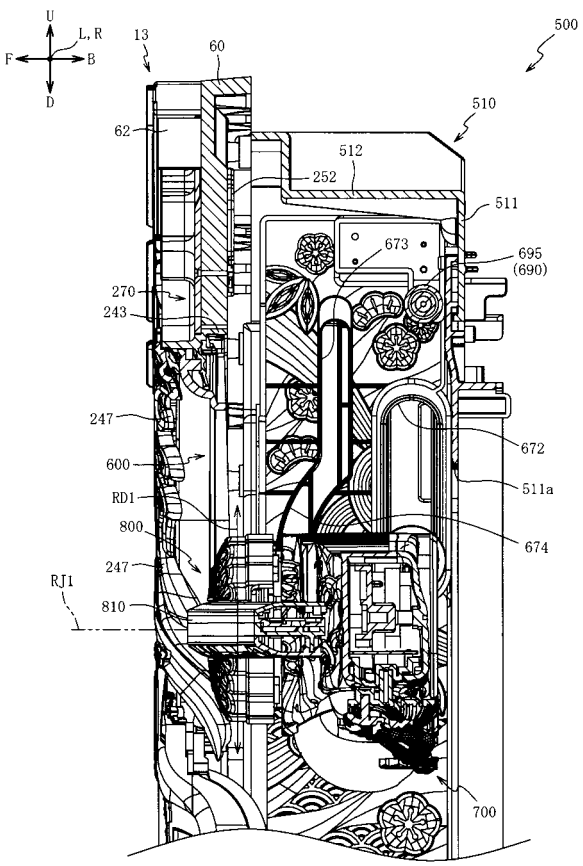
【図４２８】



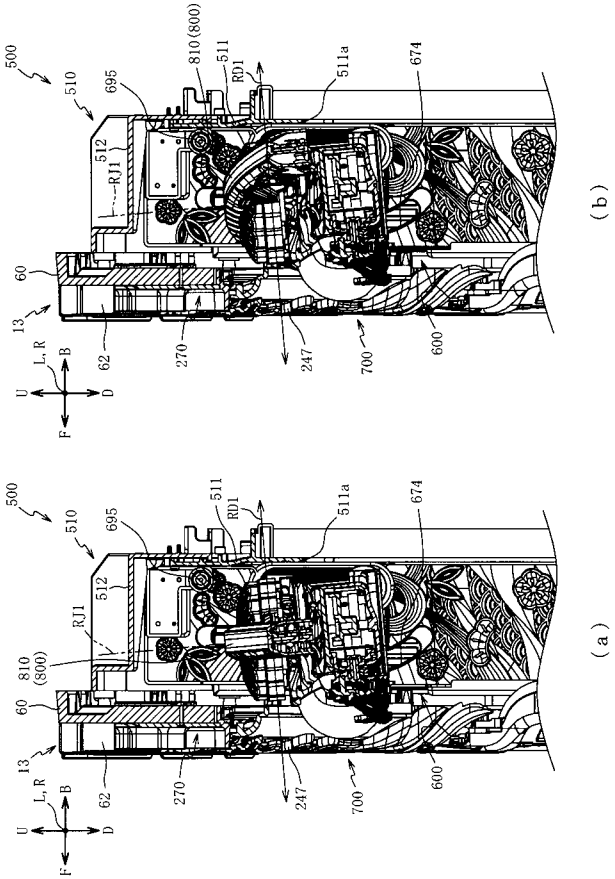
【図４２９】



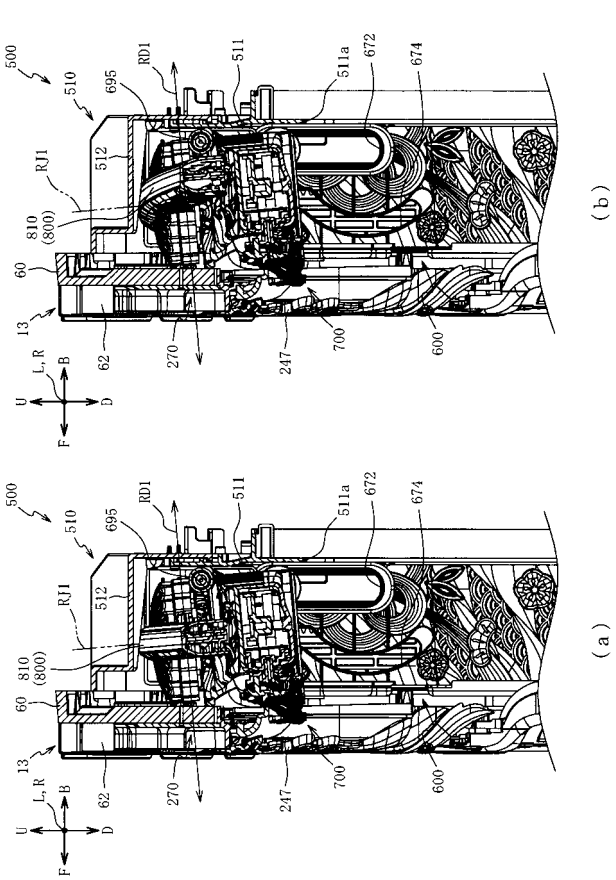
【図４３０】



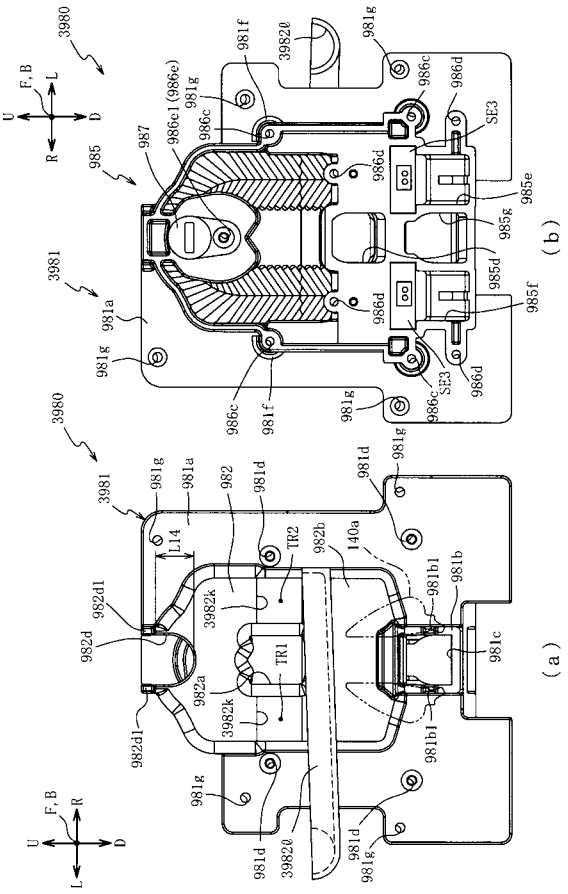
【図４３１】



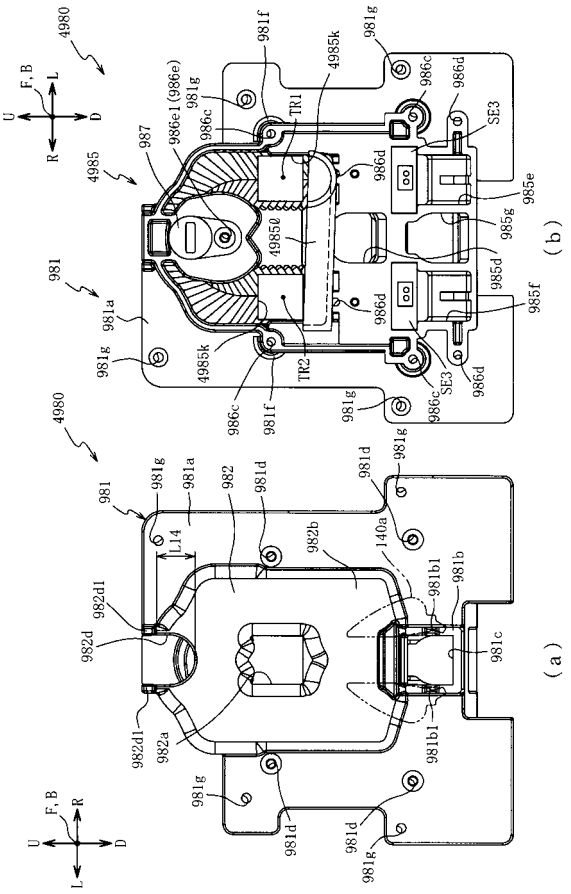
【図４３２】



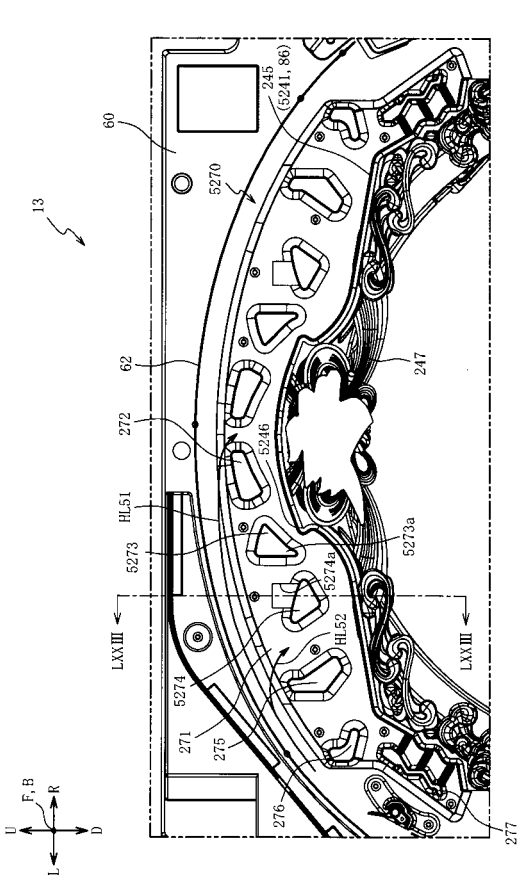
【図４３３】



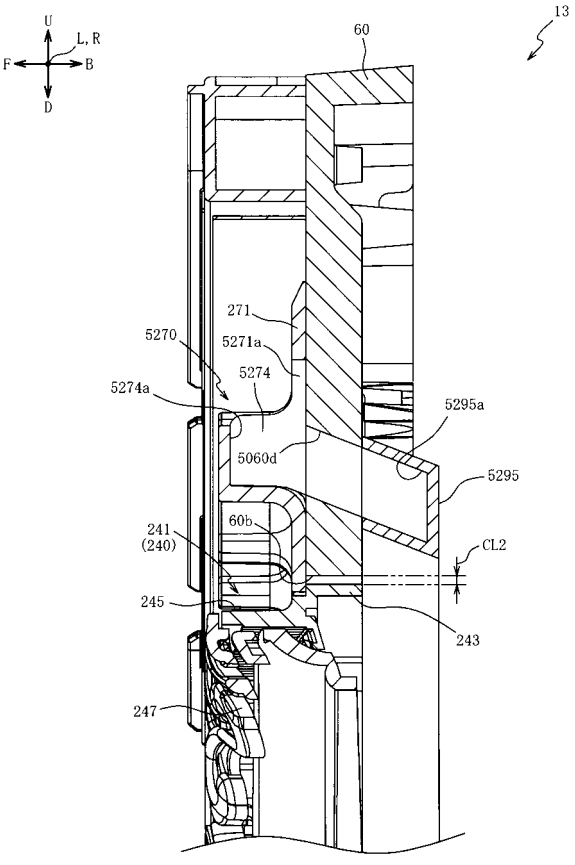
【図４３４】



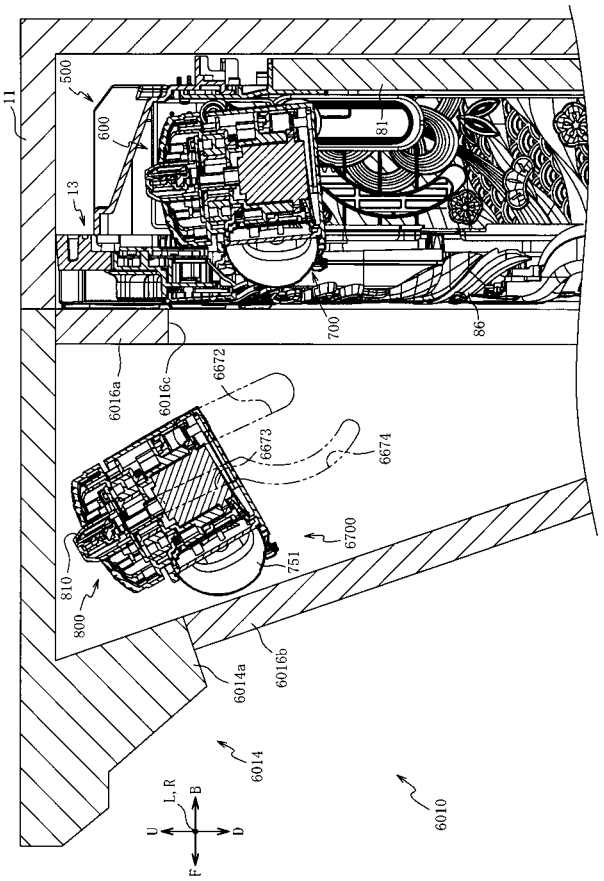
【図４３５】



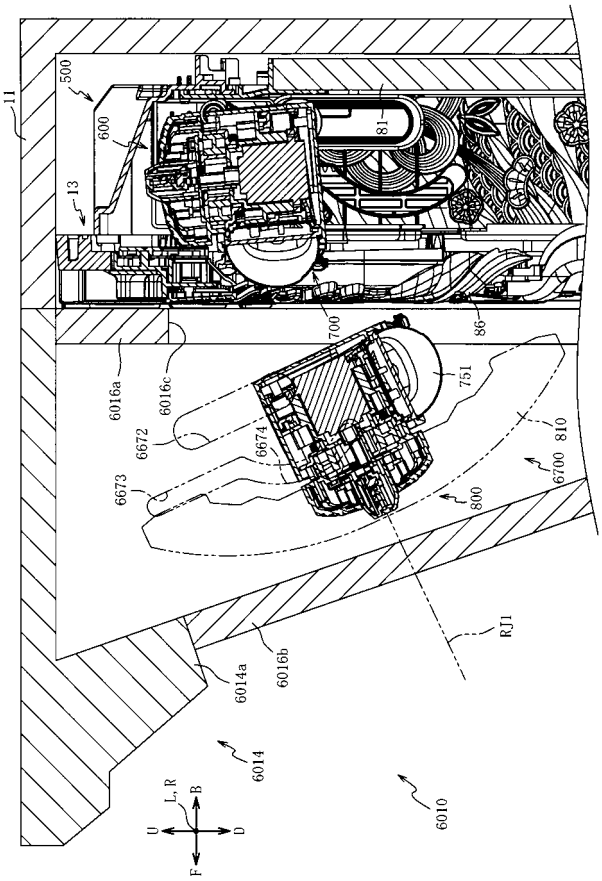
【図４３６】



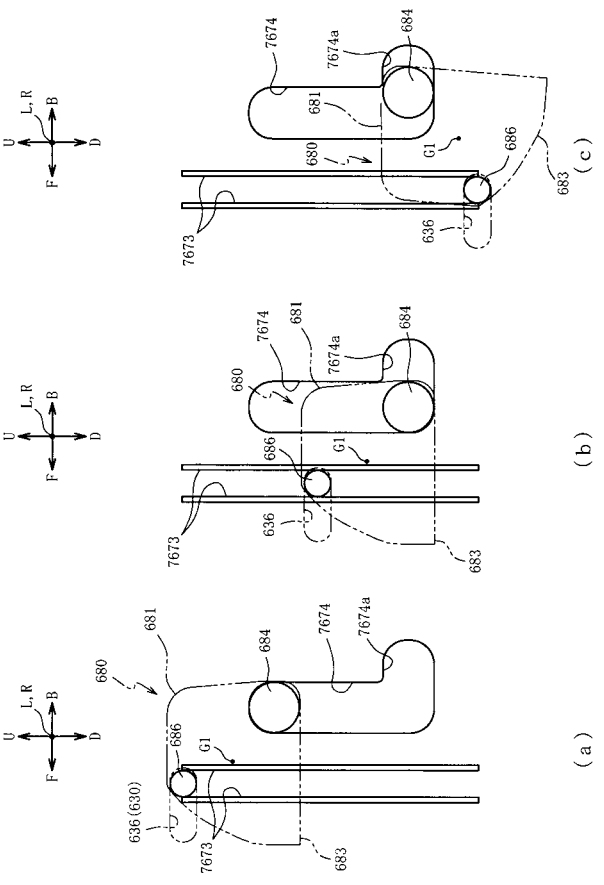
【図４３７】



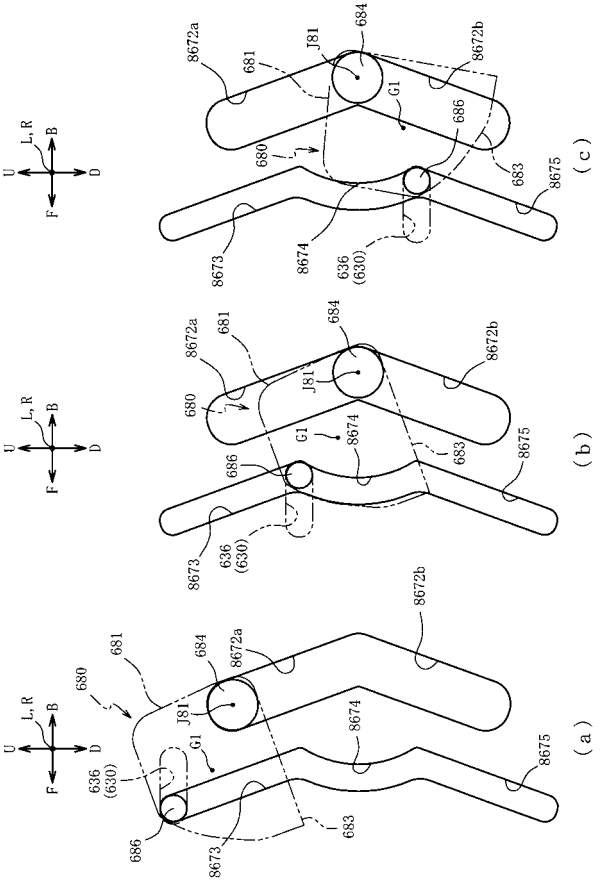
【図４３８】



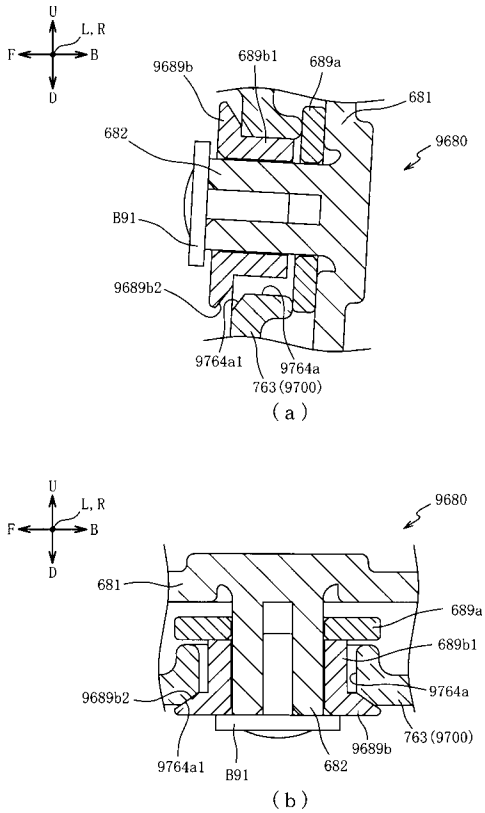
【図４３９】



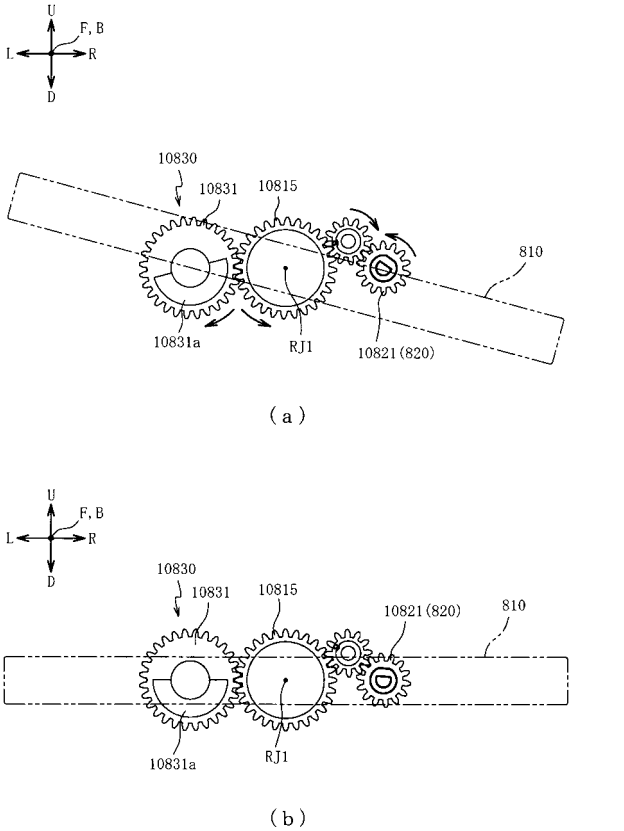
【図４４０】



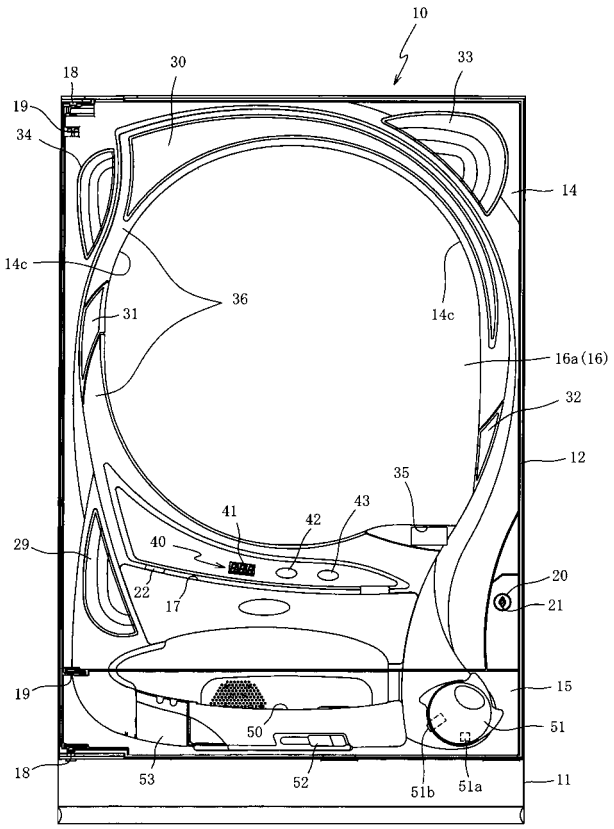
【図４４１】



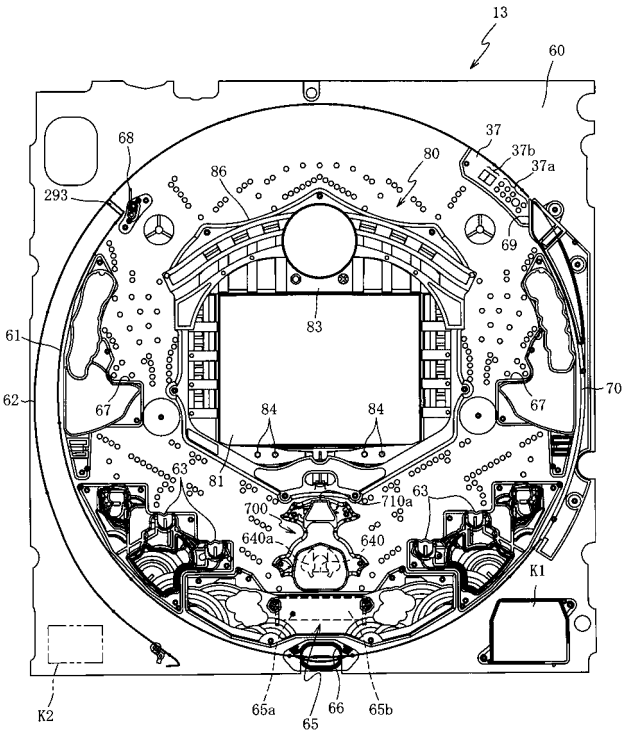
【図４４２】



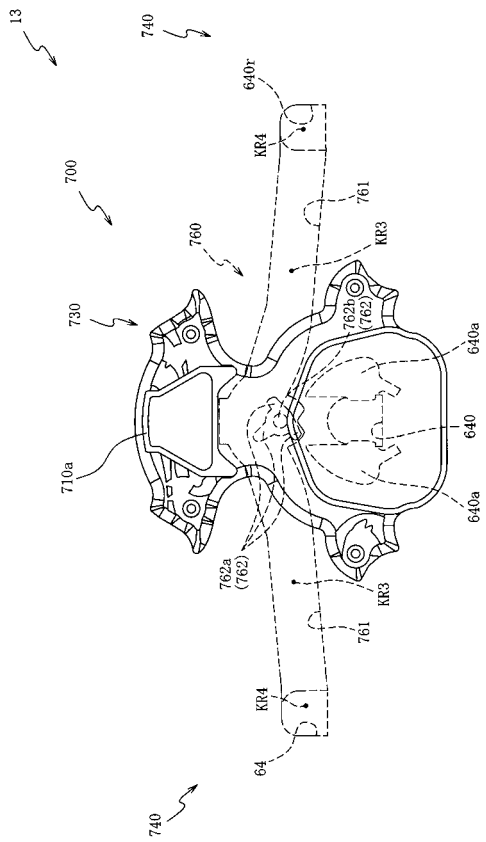
【図４４３】



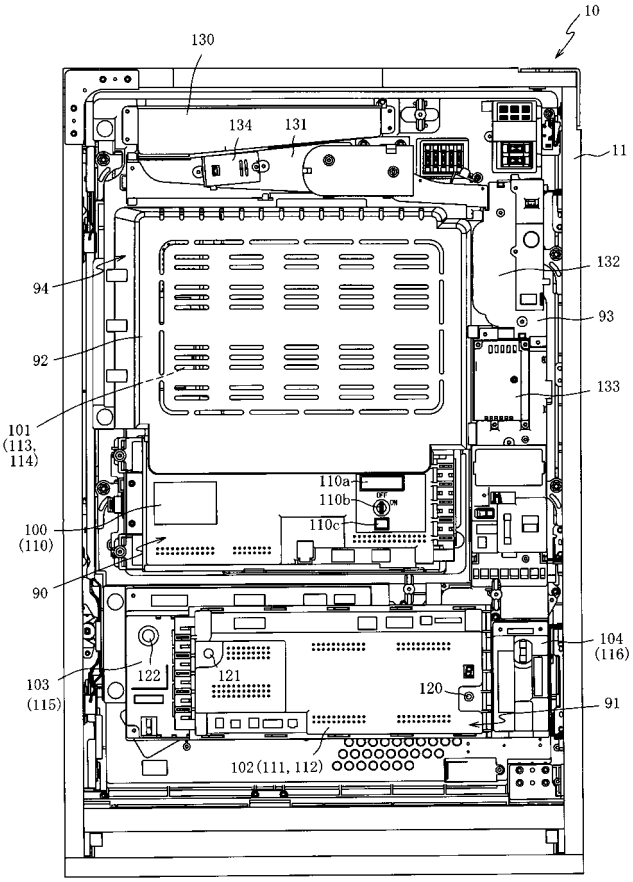
【図４４４】



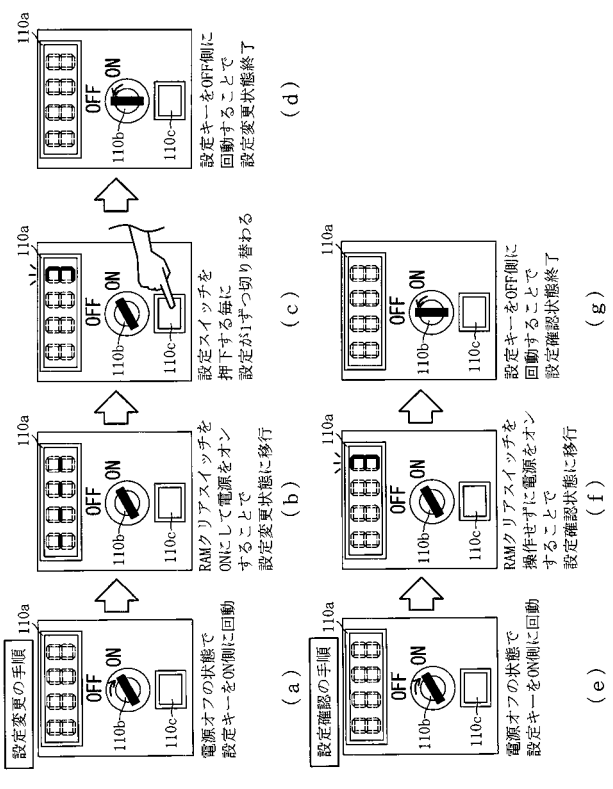
【図４４５】



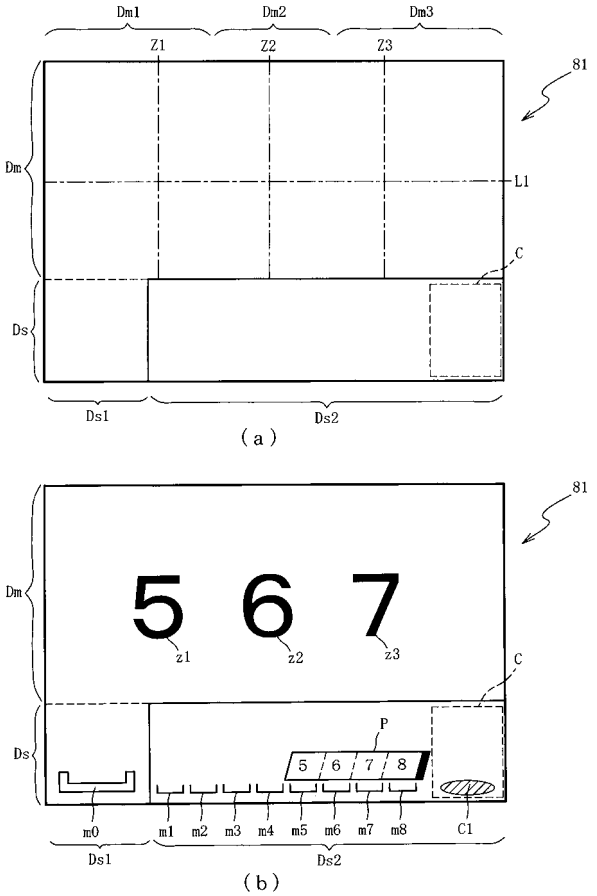
【図４４６】



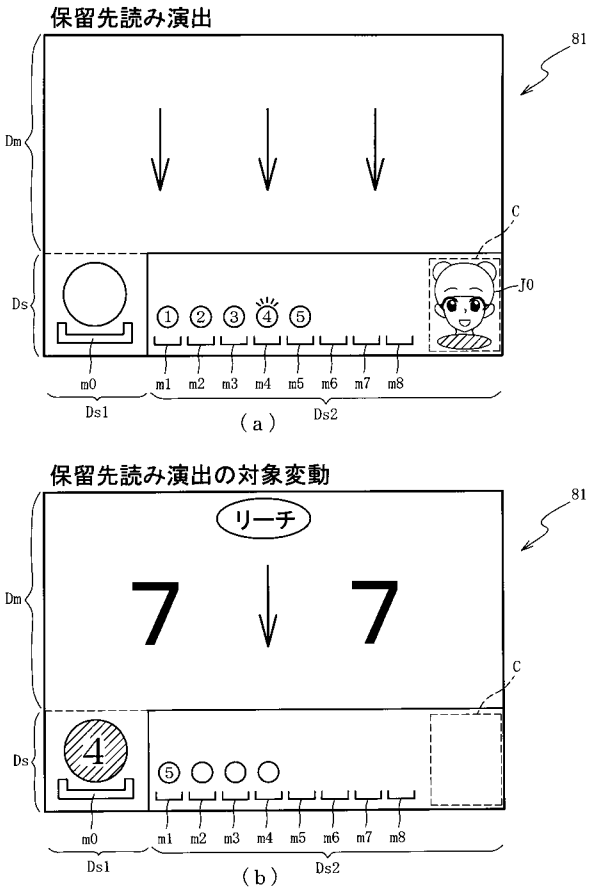
【図４４７】



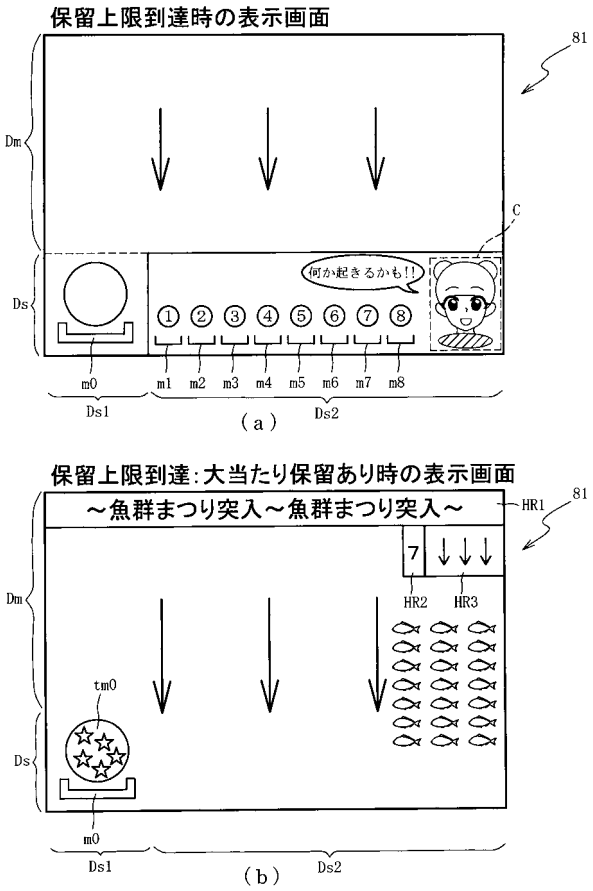
【図４４８】



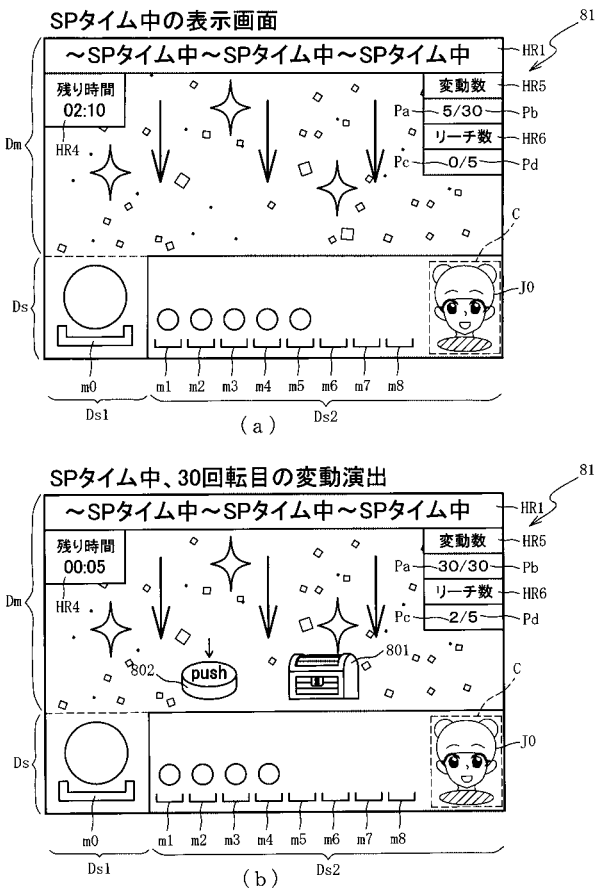
【図４４９】



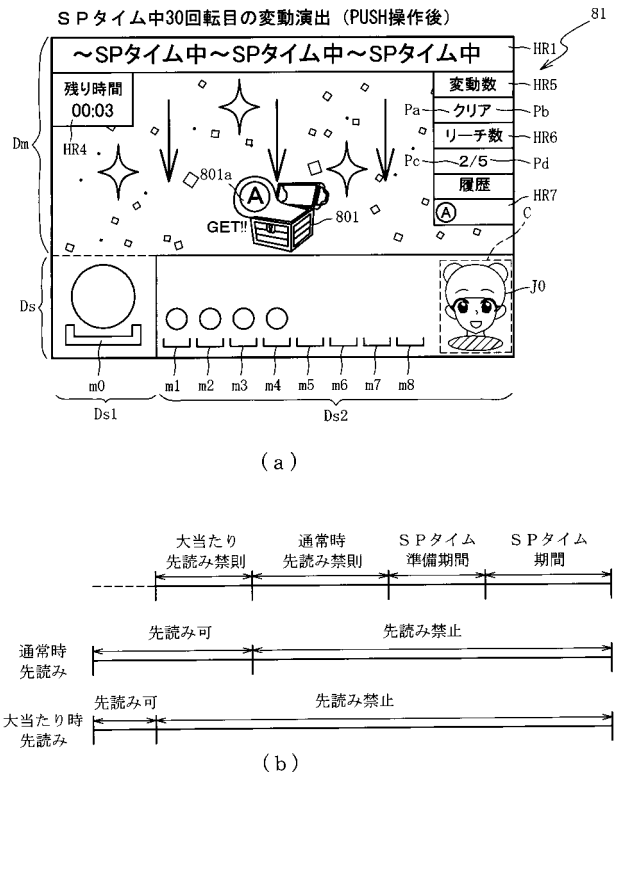
【図４５０】



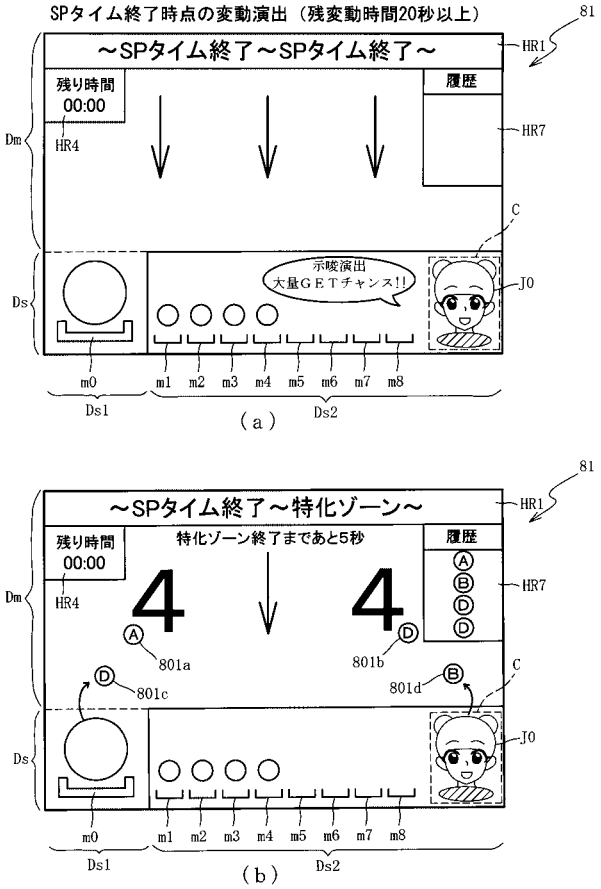
【図４５１】



【図４５２】



【図４５３】

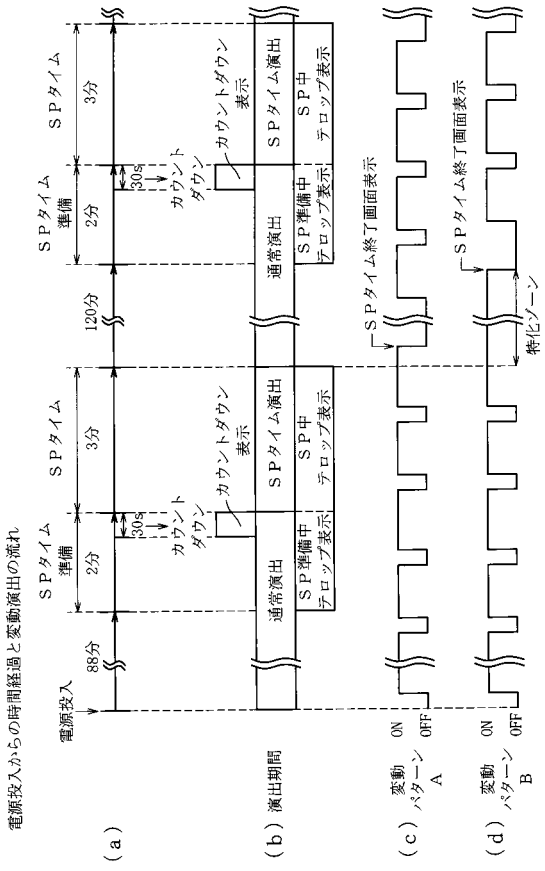


【図４５４】

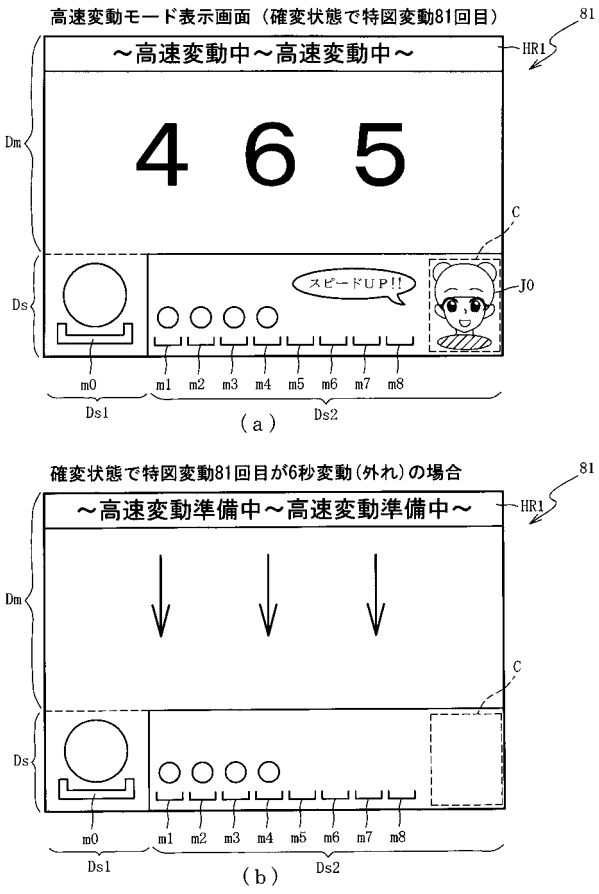
SPタイム中の設定示唆演出

演出パターン	示唆内容
A	無し（基本パターン）
B	設定１否定
C	高設定示唆（小）
D	高設定示唆（大）
E	設定３確定

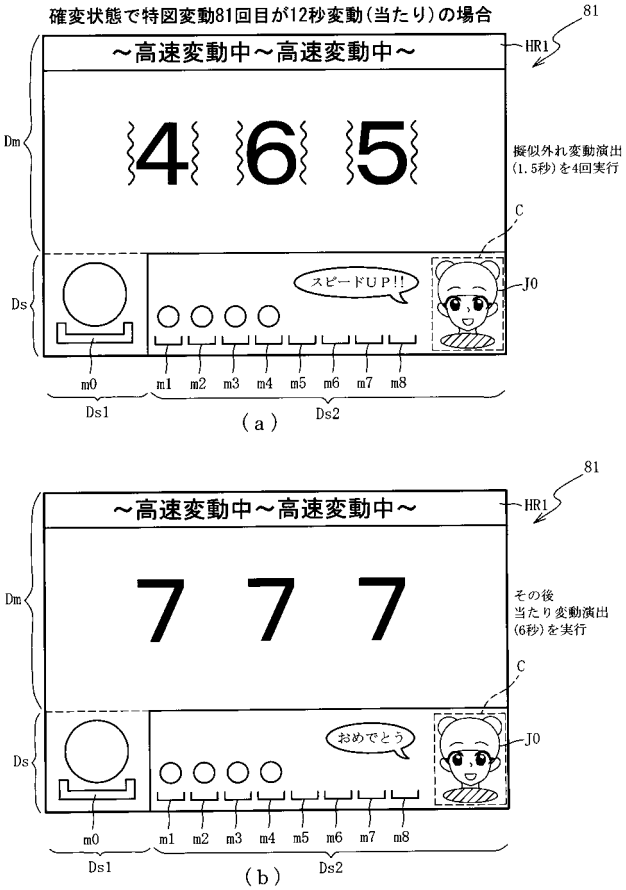
【図４５５】



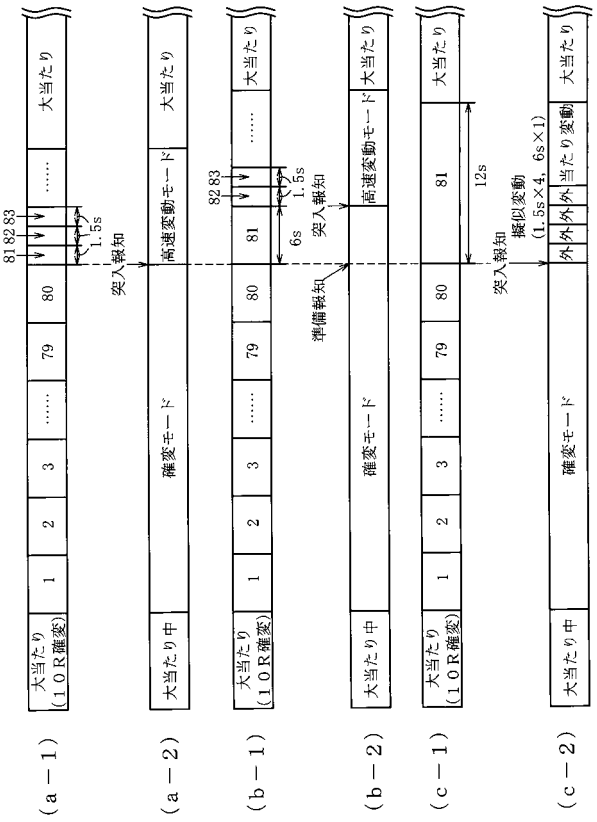
【図４５６】



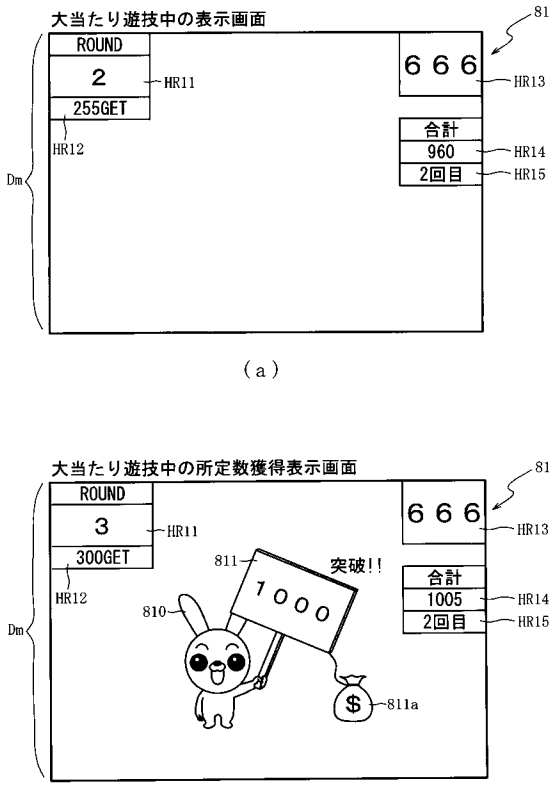
【図４５７】



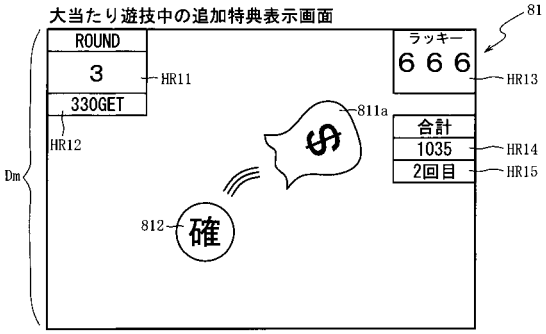
【図４５８】



【図４５９】



【図４６０】

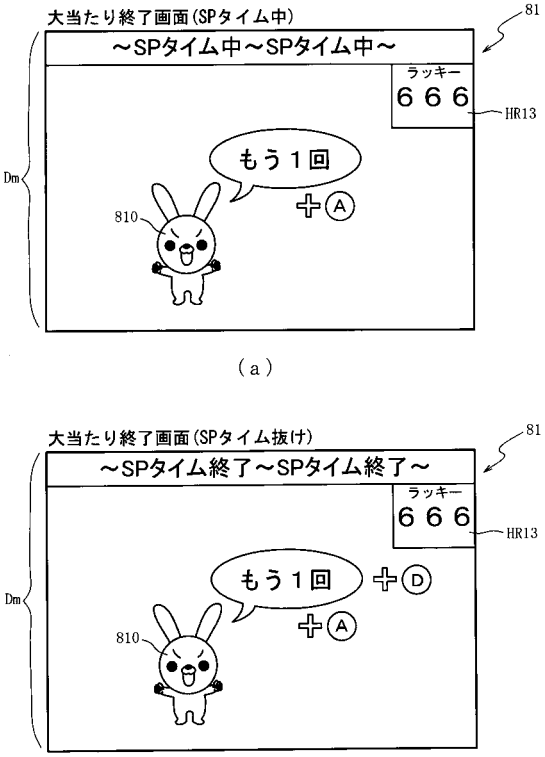


特典内容一覧

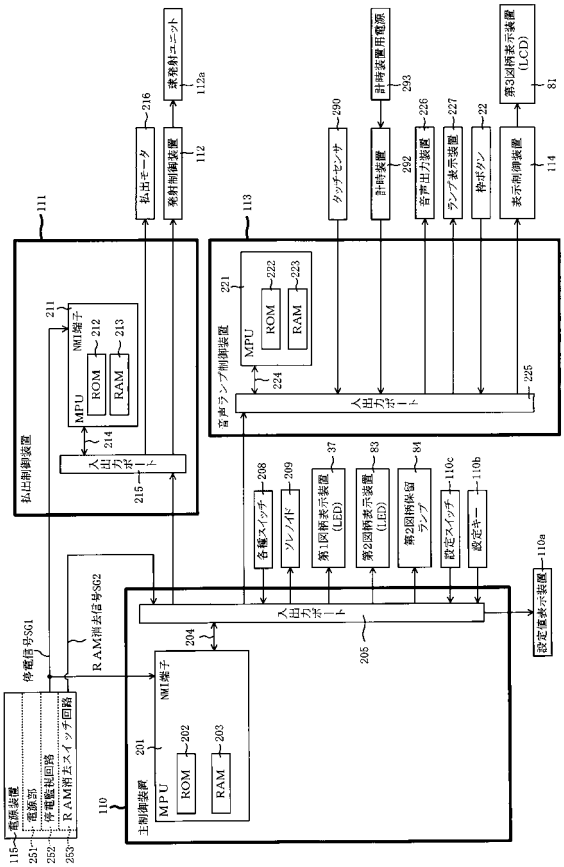
特典パターン	表示態様	内容
1	確	確変昇格
2	10	10ラウンド大当たり確変
3	高	高設定
4	連	保留連

(b)

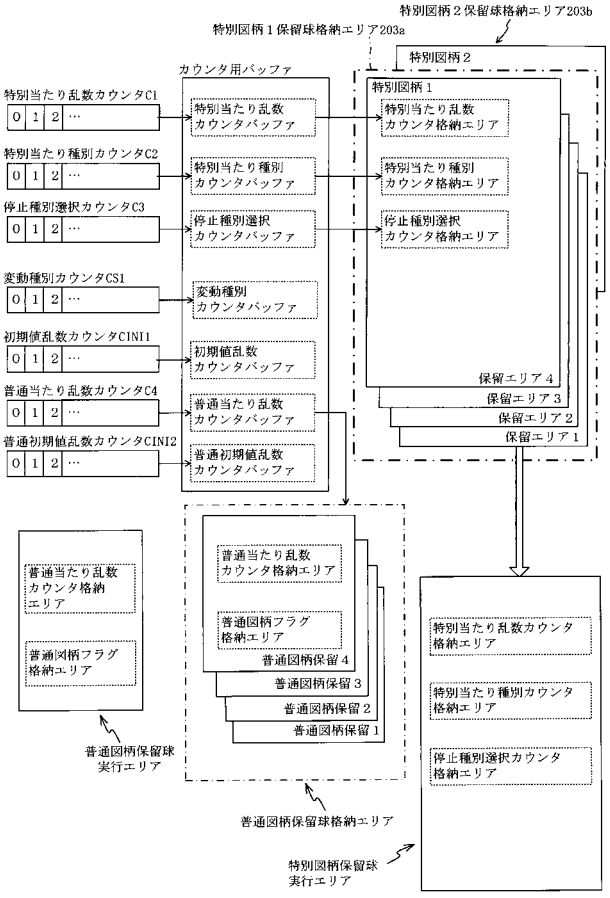
【図４６１】



【図４６２】



【図４６３】



【図４６４】

ＲＯＭ（主制御装置）　202
- 特別図柄大当たり乱数テーブル　202a
- 変動パターン選択テーブル　202b
- 普通図柄当たり乱数テーブル　202c
- 大当たり種別選択テーブル　202d
- 変動パターンシナリオテーブル　202e

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）　203
- 特別図柄１保留球格納エリア　203a
- 特別図柄２保留球格納エリア　203b
- 普通図柄保留球格納エリア　203c
- 特別図柄１保留球数カウンタ　203d
- 特別図柄２保留球数カウンタ　203e
- 普通図柄保留球数カウンタ　203f
- 設定値格納エリア　203g
- 当選時状態格納エリア　203h
- 変動回数カウンタ　203i
- 時短中カウンタ　203j
- 変動実行フラグ　203k
- 確変フラグ　203m
- 大当たり中フラグ　203n
- 変動順格納エリア　203p
- その他メモリエリア　203z

（ｂ）

【図４６５】

202

特別図柄大当たり乱数テーブル202a

図柄種別	特別図柄の状態	設定	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
共通	低確率状態	1	0～249
		2	0～274
		3	0～299
	高確率状態	1	0～999
		2	0～1099
		3	0～1199

（ａ）

202

普通図柄当たり乱数テーブル202c

当たり種別	普通当たり乱数カウンタＣ４（0～239）
低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	5～6
高確率時用の普通図柄乱数テーブル	5～204

（ｂ）

【図４６６】

202

大当たり種別選択テーブル202d

図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容 開放対象	大当たり動作内容 開放動作 時間（秒）	大当たり動作内容 開放動作 球数（個）	時短カウンタ203h	確変フラグ203g	特別当たり種別カウンタＣ２（0～99）
特図１ 特図２ 共通	大当たりＡ１（10Ｒ確変大当たり）	第１アタッカ（可変入賞装置６５）	30	9	65536	オン	0～39（振り分け40%）
	大当たりＢ１（10Ｒ確変大当たり）				65536	オン	40，41（振り分け2%）
	大当たりＣ１（5Ｒ確変大当たり）				65536	オン	42～47（振り分け6%）
	大当たりＤ１（2Ｒ確変大当たり）				65536	オン	48～59（振り分12%）
	大当たりＥ１（10Ｒ通常大当たり）				100	オフ	60～99（振り分け40%）

【図４６７】

変動パターン選択テーブル	202b
通常用変動パターンテーブル	202b1
時短・確変用変動パターンテーブル	202b2
高速変動用変動パターンテーブル	202b3

（ａ）

202

通常用変動パターンテーブル202b1

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（秒）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１ 特図２ 共通	当たり	当たり変動Ａ	20	0～49
		当たり変動Ｂ	60	50～99
		当たり変動Ｃ	90	100～198
	外れ	外れ変動Ａ	5	0～149
		外れ変動Ｂ	20	150～194
		外れ変動Ｃ	60	195～198

（ｂ）

202

時短・確変用変動パターンテーブル202b2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（秒）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１ 特図２ 共通	当たり	当たり変動Ａ	20	0～49
		当たり変動Ｂ	60	50～198
	外れ	外れ変動Ｄ	3	0～179
		外れ変動Ｂ	20	180～197
		外れ変動Ｃ	60	198

（ｃ）

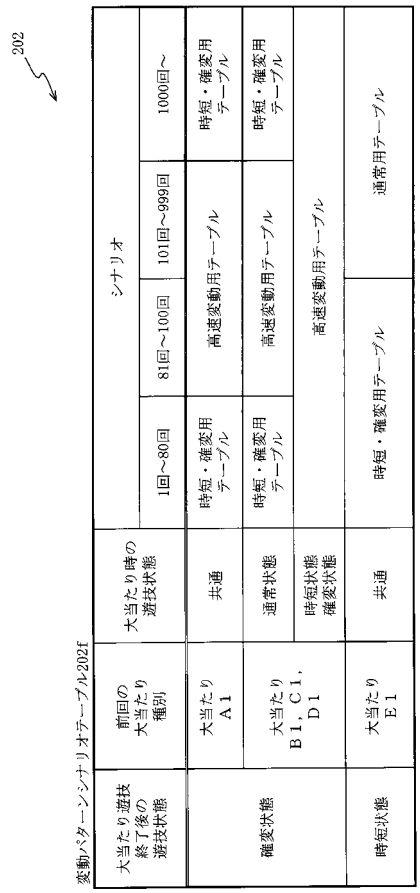
【図４６８】

202

高速変動用変動パターンテーブル202b3

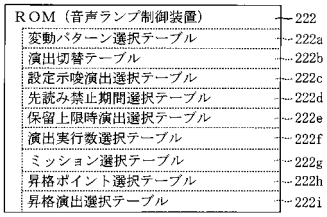
図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（秒）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１ 特図２ 共通	当たり	短当たり変動Ａ	6	0～99
		短当たり変動Ｂ	12	100～198
	外れ	短外れ変動Ａ	1.5	0～189
		短外れ変動Ｂ	6	190～198

【図４６９】

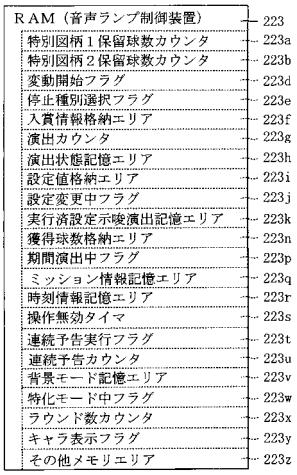


【図４７０】

（a）



（b）



【図４７１】

222

演出切替テーブル222b

経過時間T	演出期間
T＜88分00秒	通常演出期間
88分00秒≦T＜90分00秒	SPタイム準備期間
90分00秒≦T＜93分00秒（楽曲A）	SPタイム期間
93分00秒≦T＜213分00秒	通常演出期間
213分00秒≦T＜215分00秒	SPタイム準備期間
215分00秒≦T＜219分00秒（楽曲B）	SPタイム期間
219分00秒≦T＜339分00秒	通常演出期間
・	・
・	・
・	・

【図４７２】

222

設定示唆演出選択テーブル222c

演出パターン	設定	演出カウンタ値（0～99）
A	1	35～79（振り分け45%）
	2	5～49（振り分け45%）
	3	0～44（振り分け45%）
B	1	-
	2	50～74（振り分け25%）
	3	45～64（振り分け20%）
C	1	80～94（振り分け15%）
	2	75～89（振り分け15%）
	3	65～84（振り分け20%）
D	1	95～99（振り分け5%）
	2	90～99（振り分け10%）
	3	85～96（振り分け12%）
E	1，2	-
	3	97～99（振り分け3%）
無	1	0～34（振り分け35%）
	2	0～4（振り分け5%）
	3	-

【図４７３】

222

先読み禁止期間選択テーブル222d

演出対象保留	期間中の大当たり有無	大当たり数	禁止期間(秒)
1	あり	1	460
	なし	—	110
2	あり	1	480
		2	830
	なし	—	130
3	あり	1	500
		2～	※1
	なし	—	150
4	あり	1	520
		2～	※1
	なし	—	170

※1・・・無条件で先読み演出を禁止

（ａ）

222

保留上限時演出選択テーブル222e

保留内大当たり	大当たり個数	演出パターン	演出カウンタ223g (0～99)
あり	1	上限報知	0～44
		チャンス告知	45～69
		魚群祭り	70～99
	2	チャンス告知	0～39
		魚群祭り	40～99
	3～	魚群祭り	0～99
なし	—	上限報知	0～64
		チャンス告知	35～99

（ｂ）

【図４７４】

222

演出実行数選択テーブル222f

演出実行数	設定	期間（秒）	演出カウンタ値 (0～99)
1	1	～30	0～69（振り分け70%）
		31～	0～39（振り分け40%）
	2	～30	0～54（振り分け55%）
		31～	0～29(振り分け30%)
	3	～30	0～19（振り分け20%）
		31～	0～9（振り分け10%）
2	1	～30	70～89（振り分け20%）
		31～	40～69（振り分け30%）
	2	～30	55～89（振り分け35%）
		31～	30～69（振り分け40%）
	3	～30	20～49（振り分け30%）
		31～	10～49（振り分け40%）
3	1,2	～30	90～99（振り分け10%）
		31～	70～99（振り分け30%）
	3	—	50～89（振り分け40%）
4	1,2	—	—
	3	—	90～99（振り分け10%）

【図４７５】

222

ミッション選択テーブル222g

演出パターン	設定	演出カウンタ値 (0～99)
変動回数：30 リーチ数：5	1	0～84（振り分け85%）
	2	0～64（振り分け65%）
	3	0～59（振り分け60%）
変動回数：20 リーチ数：2	1	-
	2	65～79（振り分け15%）
	3	60～69（振り分け10%）
変動回数：10 リーチ数：1	1	85～99（振り分け15%）
	2	80～99（振り分け20%）
	3	70～94（振り分け25%）
変動回数：3 リーチ数：3	1,2	-
	3	95～99（振り分け5%）

【図４７６】

202

昇格ポイント選択テーブル222h

大当たり種別	表示獲得球数	付与ポイント ラウンド数 3	4	5	6	7	8	9	10
大当たりA1	400の倍数	1	1	1	1	1	1	1	2
	600の倍数	—	2	—	1	—	2	—	—
	1000の倍数	2	1	2	1	2	1	2	1
	10000の倍数	10	10	10	10	10	10	10	10
大当たりB1，C1	400の倍数	1	1	1	1	1	1	1	1
	600の倍数	—	2	—	1	1	2	—	—
	1000の倍数	2	1	2	1	1	1	2	1
	10000の倍数	10	10	10	10	10	10	10	10
大当たりE1	400の倍数	1	1	1	1	1	1	1	1
	10000の倍数	10	10	10	10	10	10	10	10

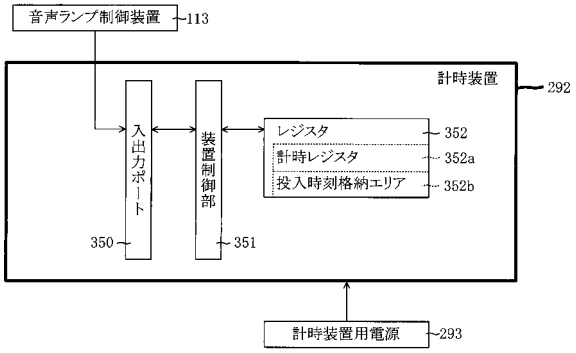
【図４７７】

222

昇格演出選択テーブル222i

合算ポイント	実行可能演出態様		
	演出カウンタ223g(0～99)		
	0～59	60～94	95～99
0	無し		設定示唆
1	確変昇格	保留連	設定示唆
2	確変昇格	確変昇格＋設定示唆	確変昇格＋保留連
3	確変昇格＋設定示唆		確変昇格＋設定示唆＋保留連
4～	確変昇格＋設定示唆＋保留連		

【図４７８】



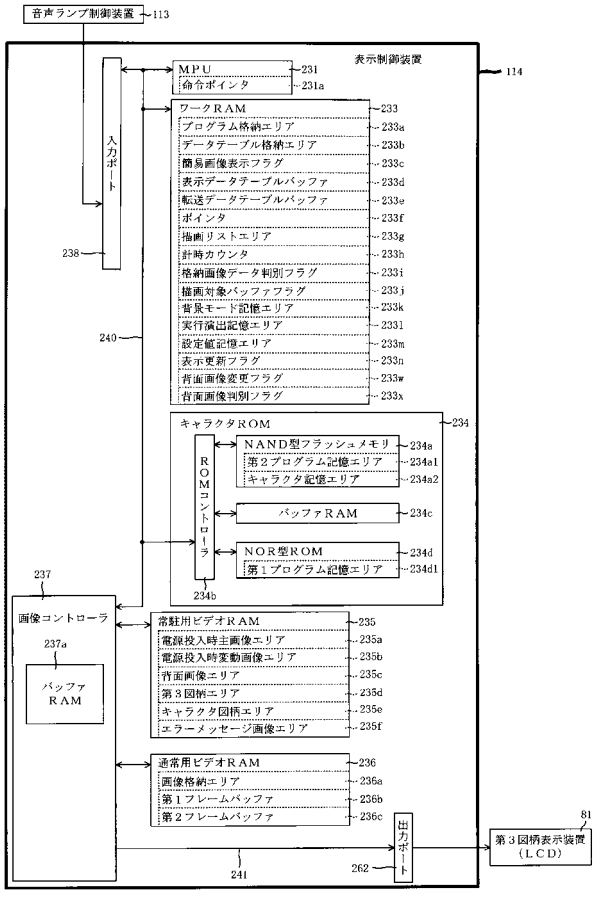
【図４７９】

352
352a
352b

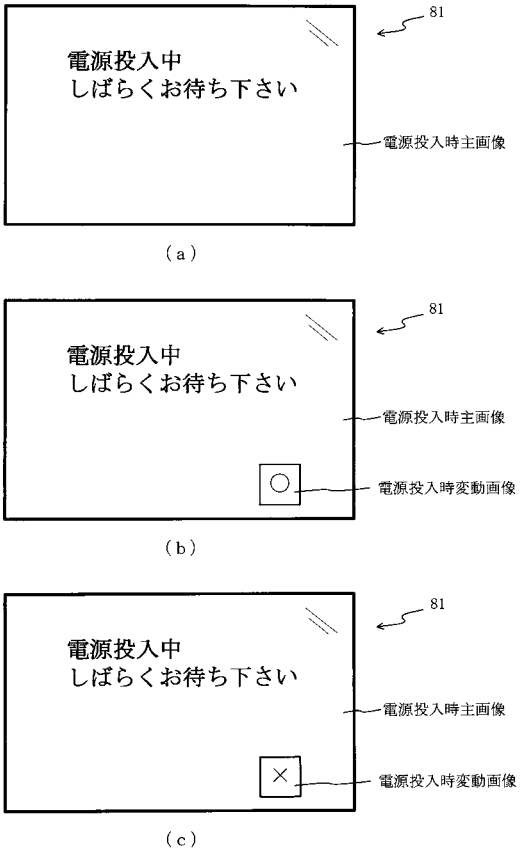
レジスタテーブル

Address	Function	bit7	bit6	bit5	bit4	bit3	bit2	bit1	bit0
0	計時レジスタ SEC	○	40	20	10	8	4	2	1
1	MIN	○	40	20	10	8	4	2	1
2	HOUR	○	○	20	10	8	4	2	1
3	WEEK	○	○	5	4	8	4	1	0
4	DAY	○	○	○	10	8	4	2	1
5	MONTH	○	○	○	10	8	4	2	1
6	YEAR	80	40	20	10	8	4	2	1
7	投入時刻格納エリア SEC	●	●	●	●	●	●	●	●
8	MIN	●	●	●	●	●	●	●	●
9	HOUR	●	●	●	●	●	●	●	●
A	MIN Alarm	AE	40	20	10	8	4	2	1
B	HOUR Alarm	AE	●	20	10	8	4	2	1
C	WEEK Alarm	AE	6	5	4	3	2	1	0
	DAY Alarm	AE	●	20	10	8	4	2	1
D	Timer Counter 0	128	64	32	16	8	4	2	1
E	Timer Counter 1	●	●	●	●	2048	1024	512	256

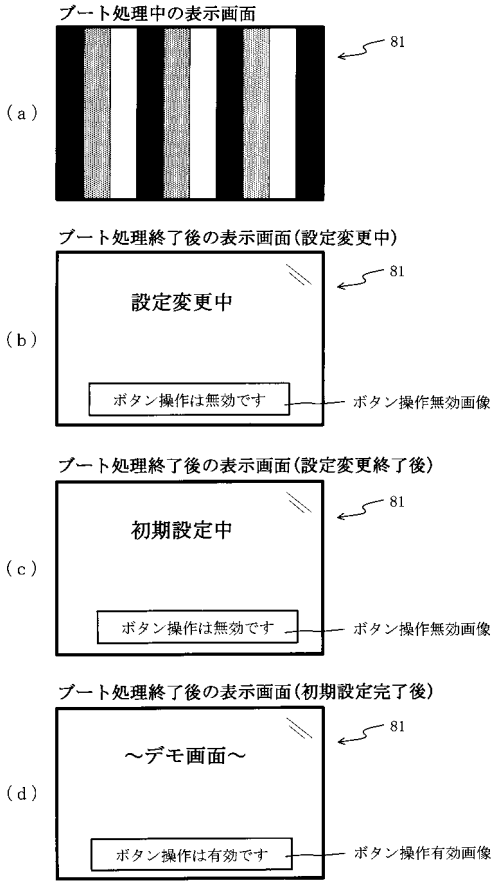
【図４８０】



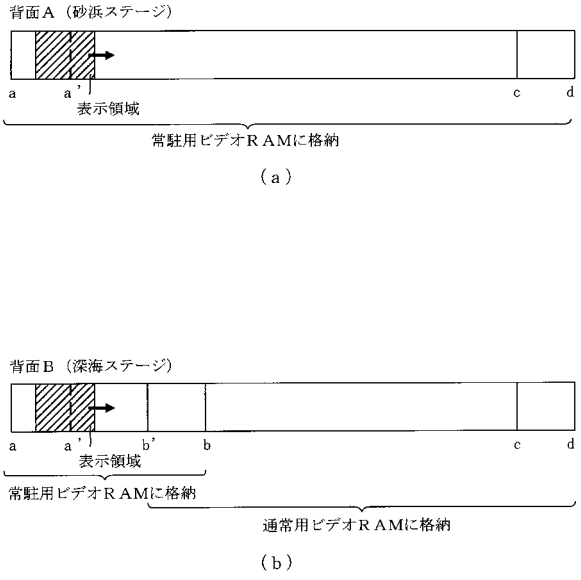
【図４８１】



【図４８２】



【図４８３】



【図４８４】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ エフェクト１：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト２：… ⋮ キャラクタ１：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図４８５】

転送データテーブル

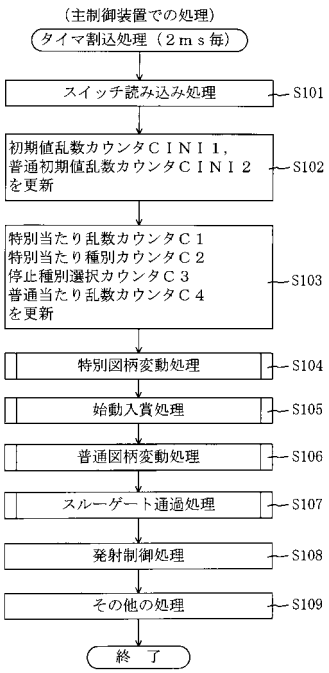
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図４８６】

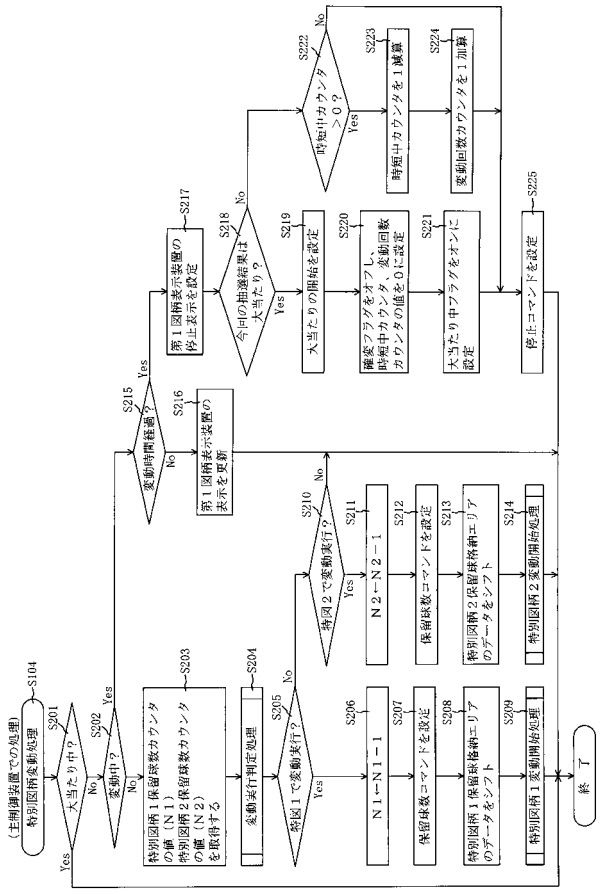
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
…	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
…	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
…	⋮
保留球数図柄１	⋮
…	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

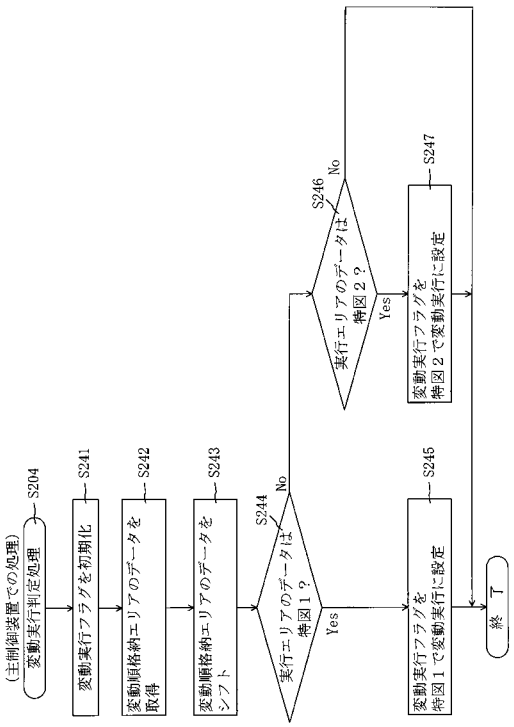
【図４８７】



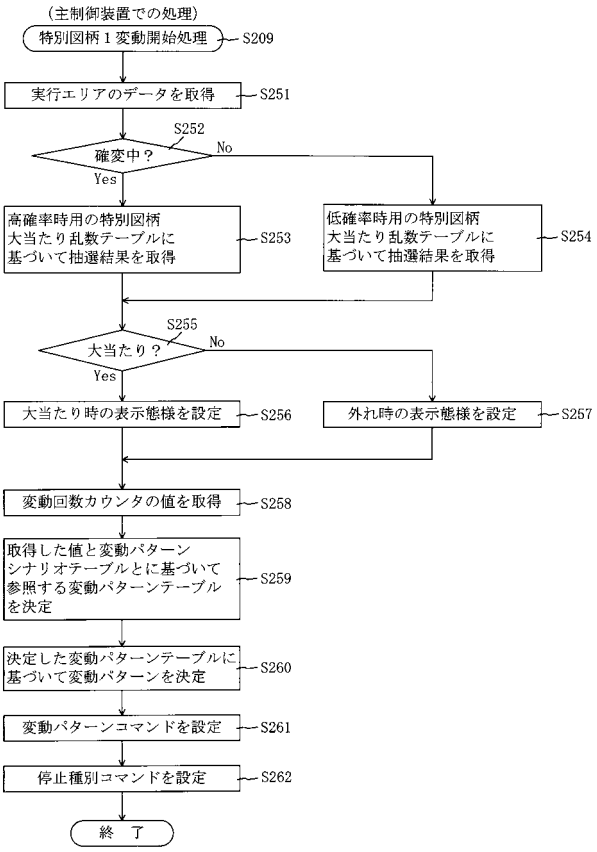
【図４８８】



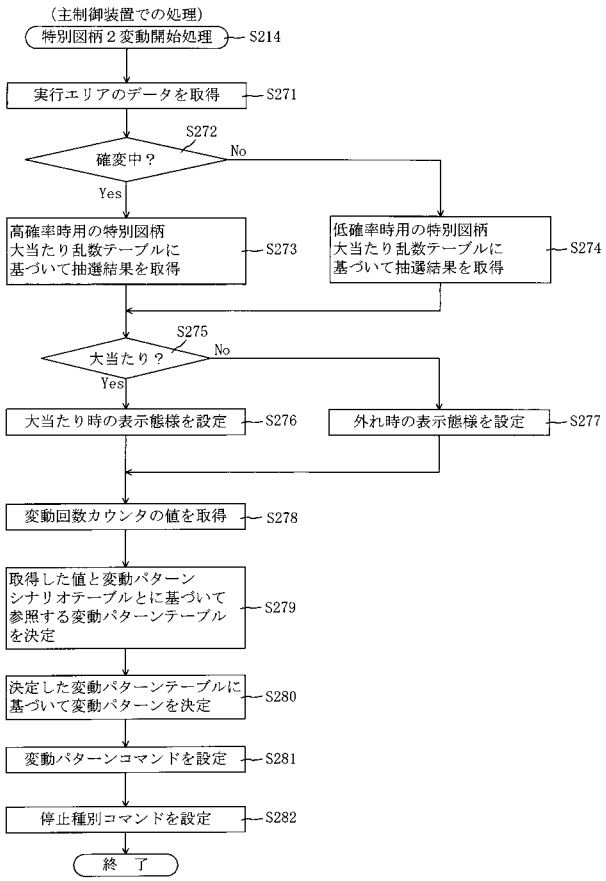
【図４８９】



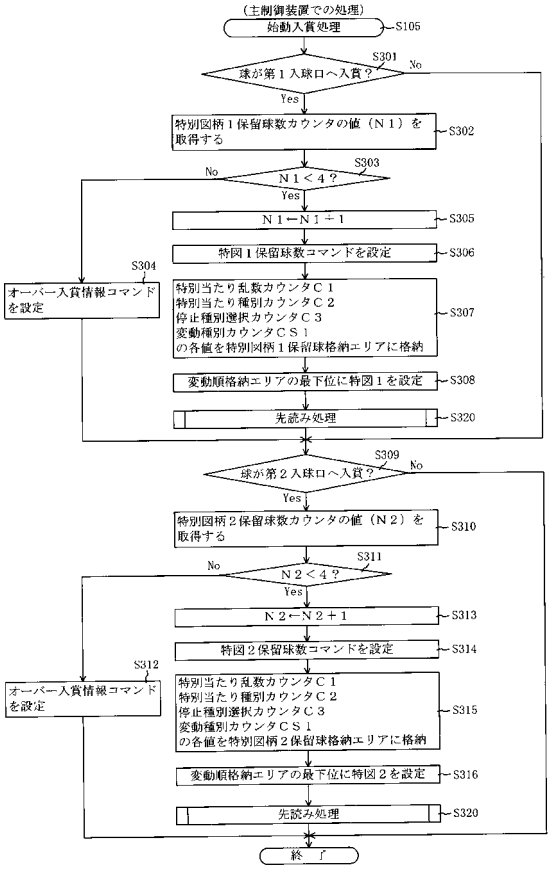
【図４９０】



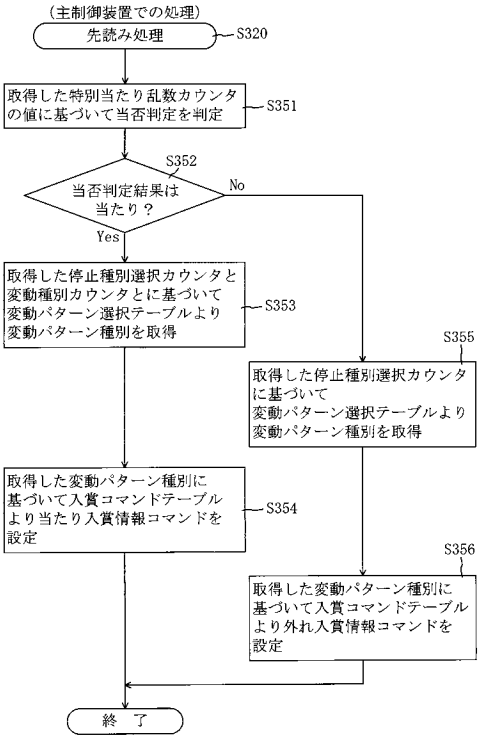
【図４９１】



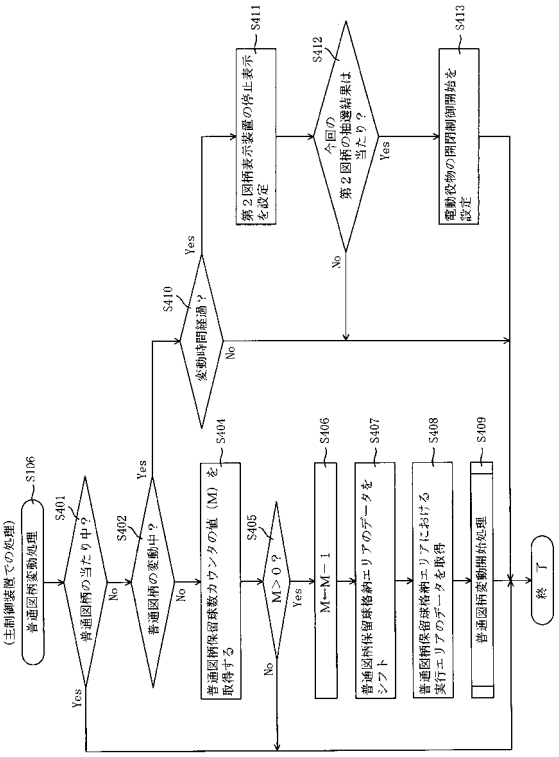
【図４９２】



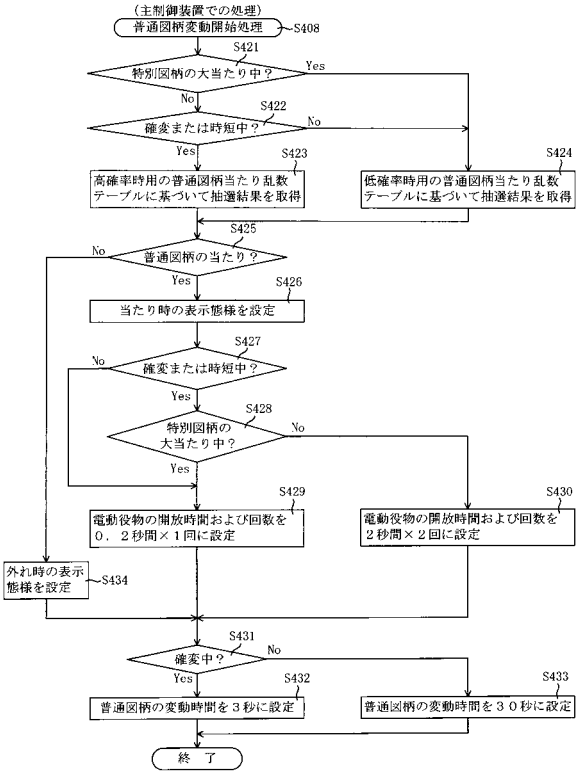
【図４９３】



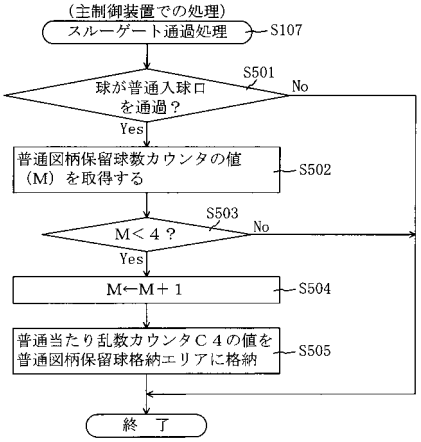
【図４９４】



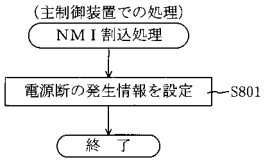
【図４９５】



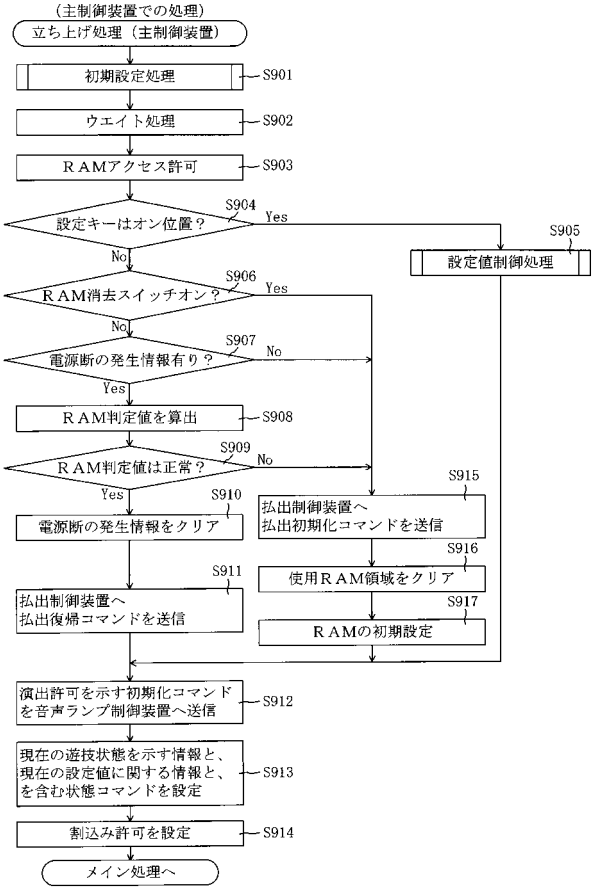
【図４９６】



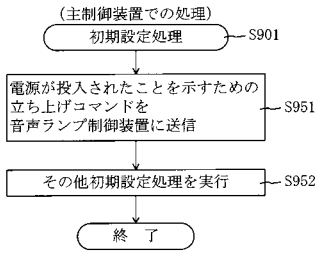
【図４９７】



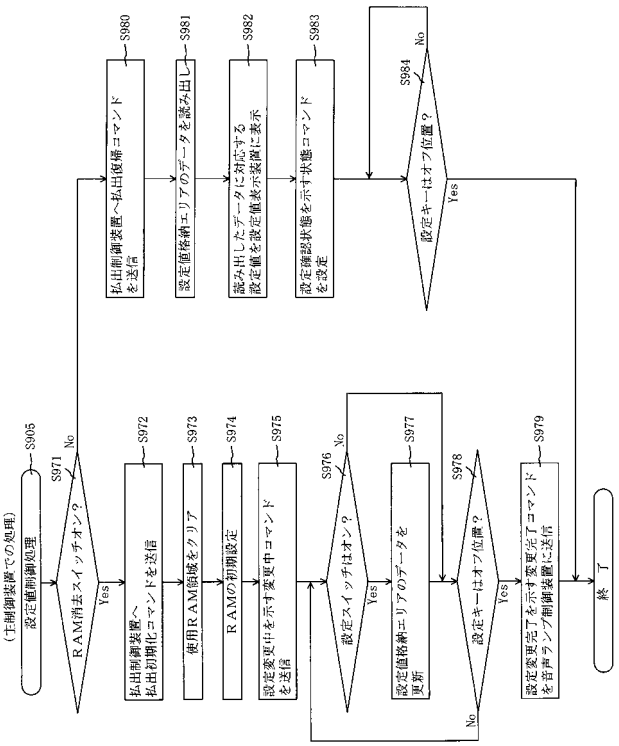
【図４９８】



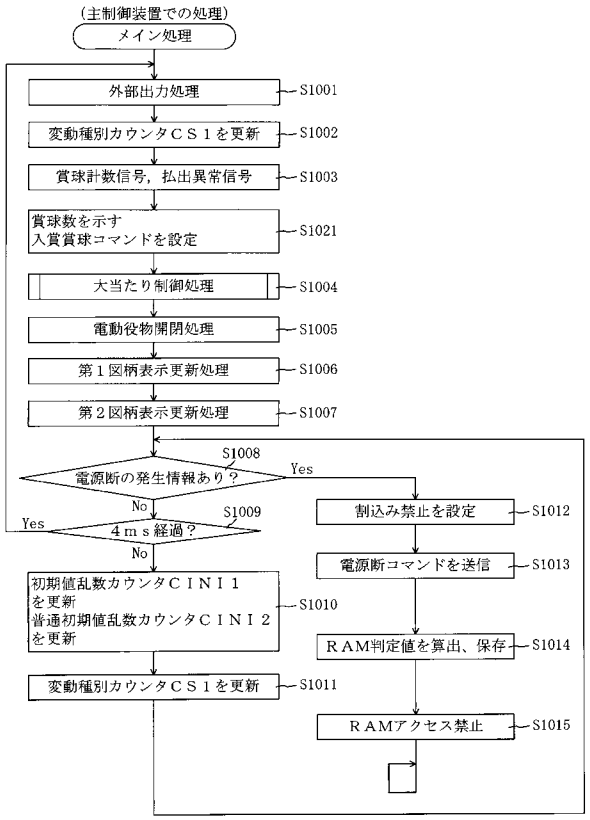
【図４９９】



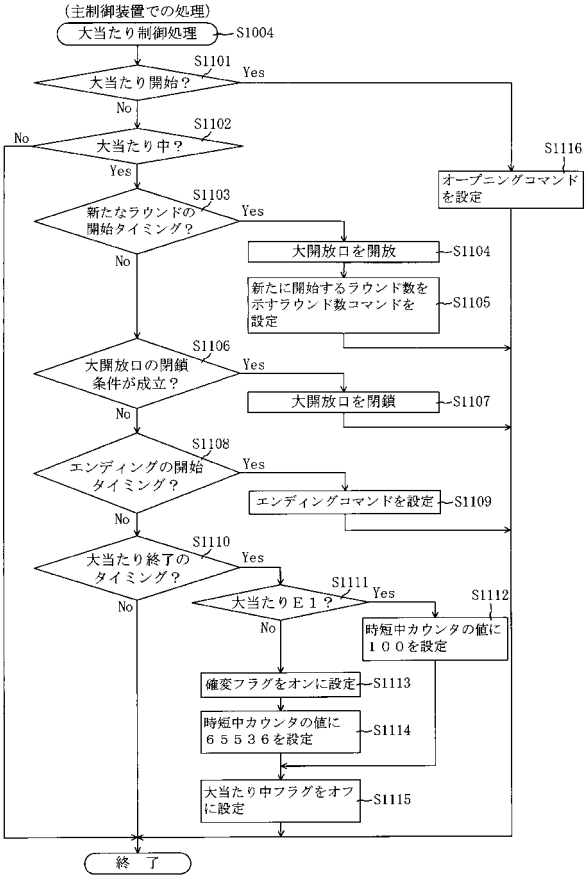
【図５００】



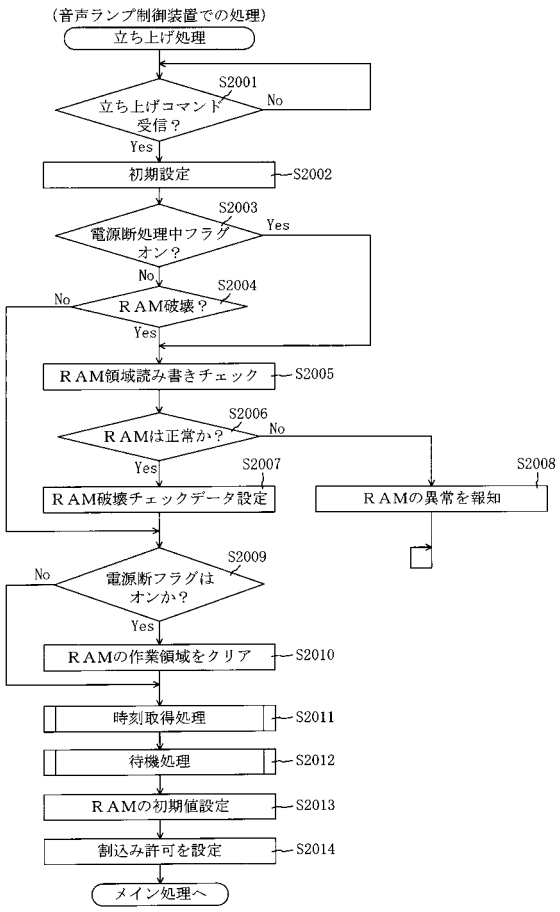
【図５０１】



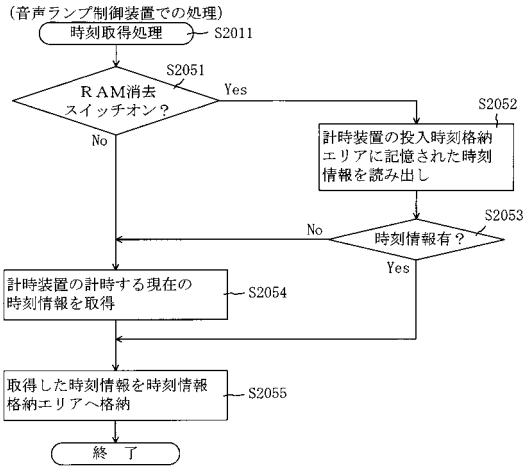
【図５０２】



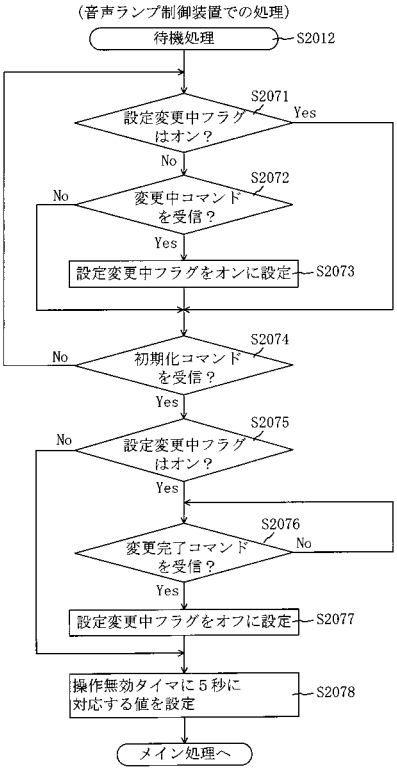
【図５０３】



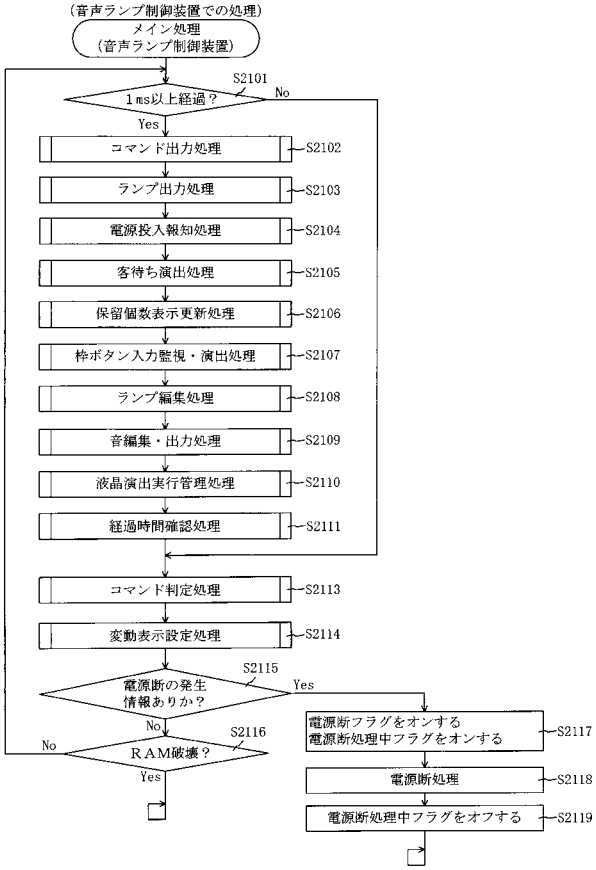
【図５０４】



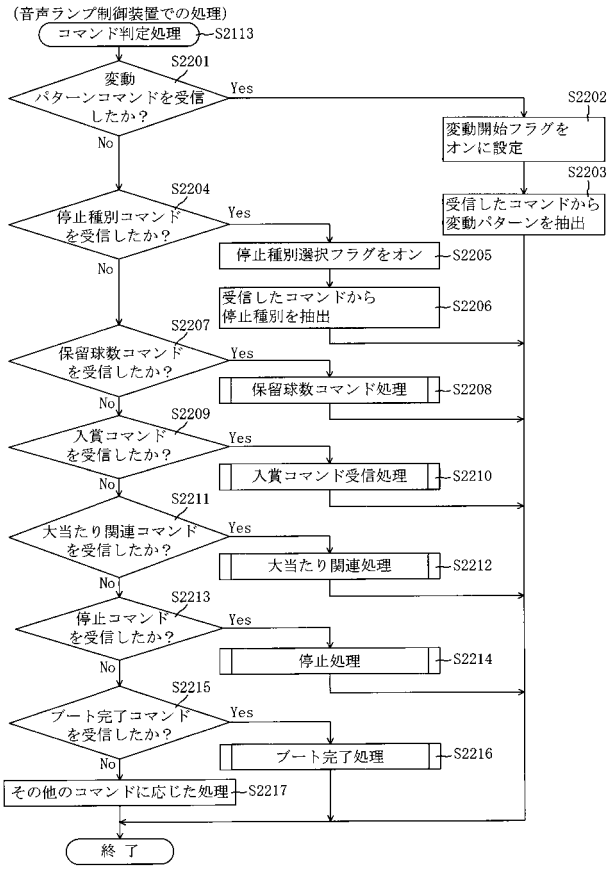
【図５０５】



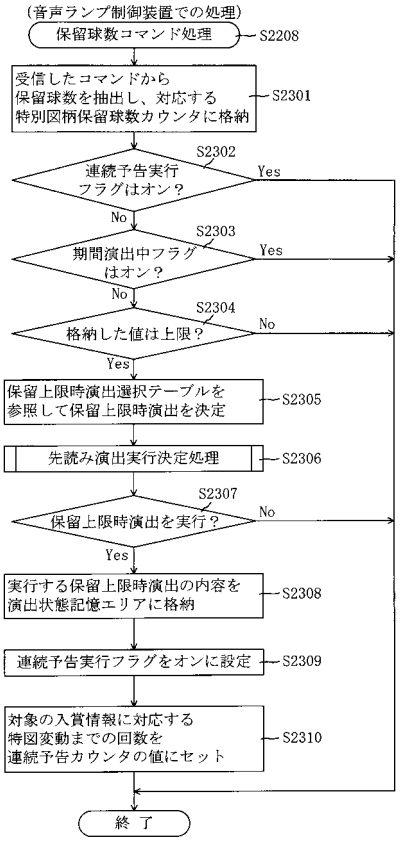
【図５０６】



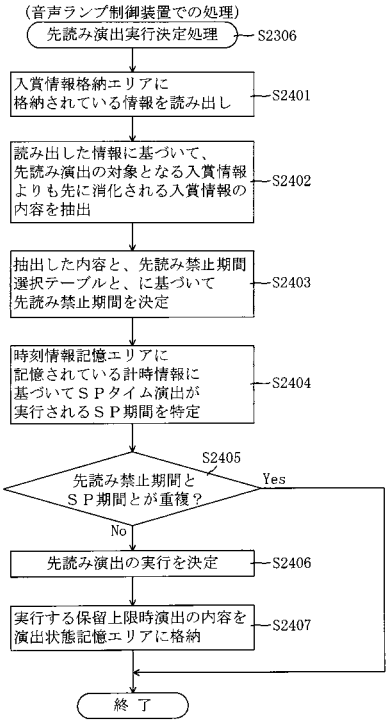
【図５０７】



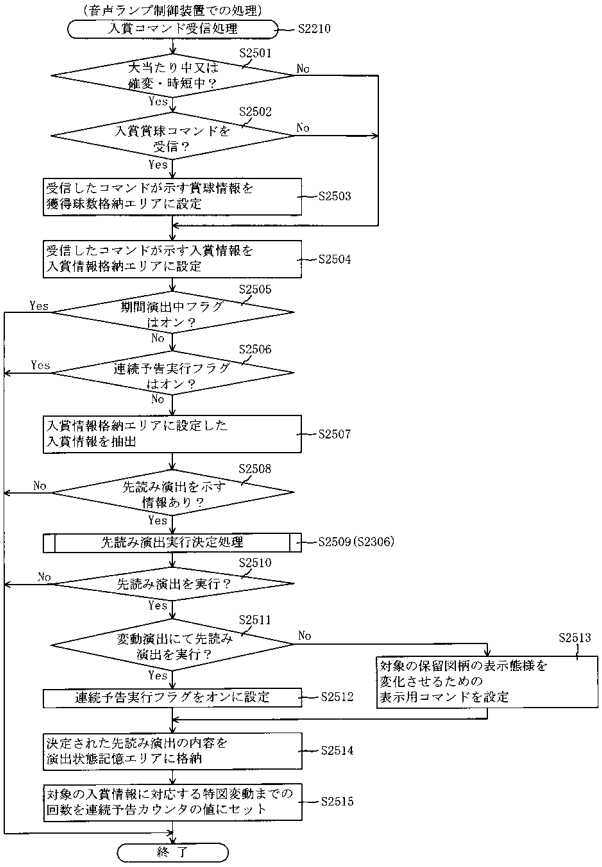
【図５０８】



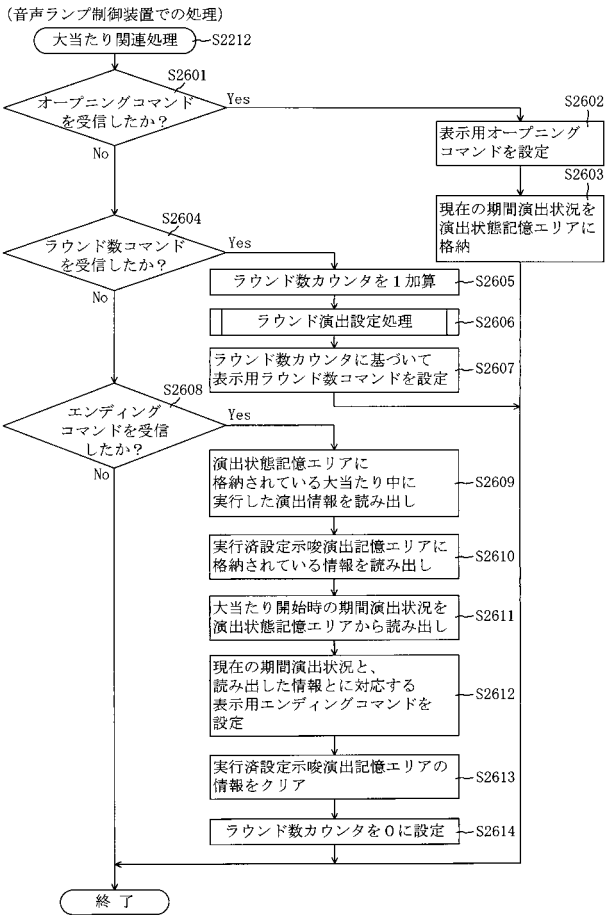
【図５０９】



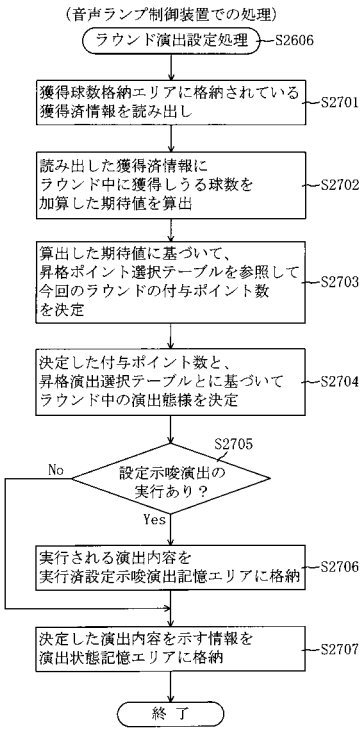
【図５１０】



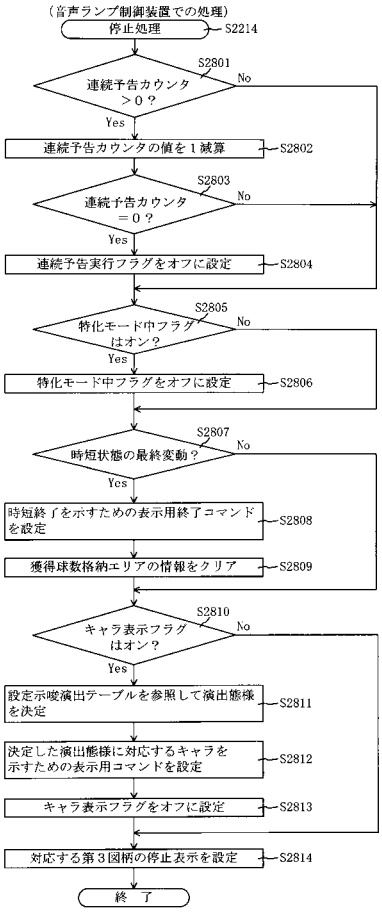
【図５１１】



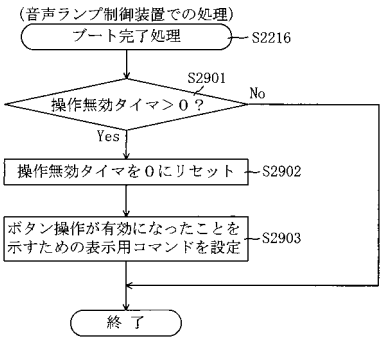
【図５１２】



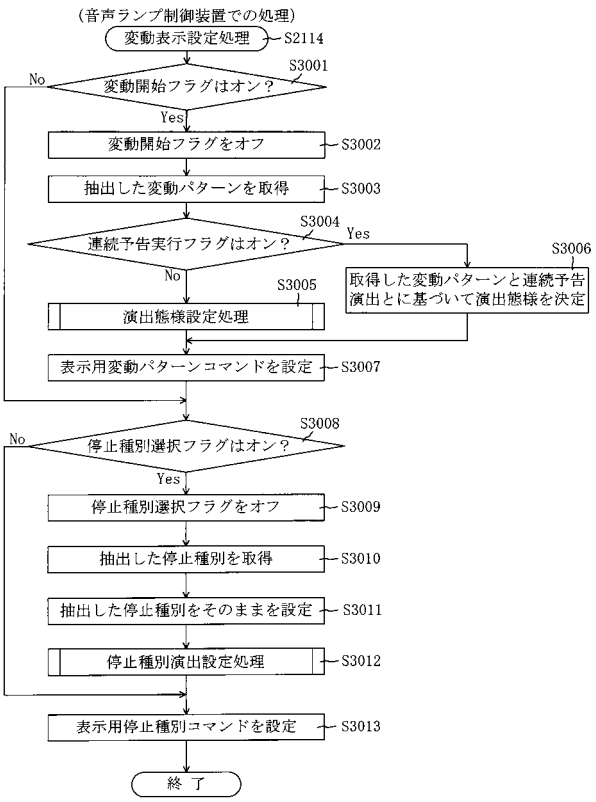
【図５１３】



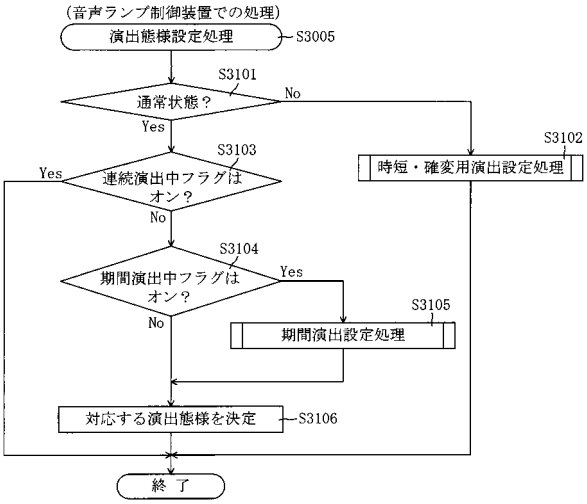
【図５１４】



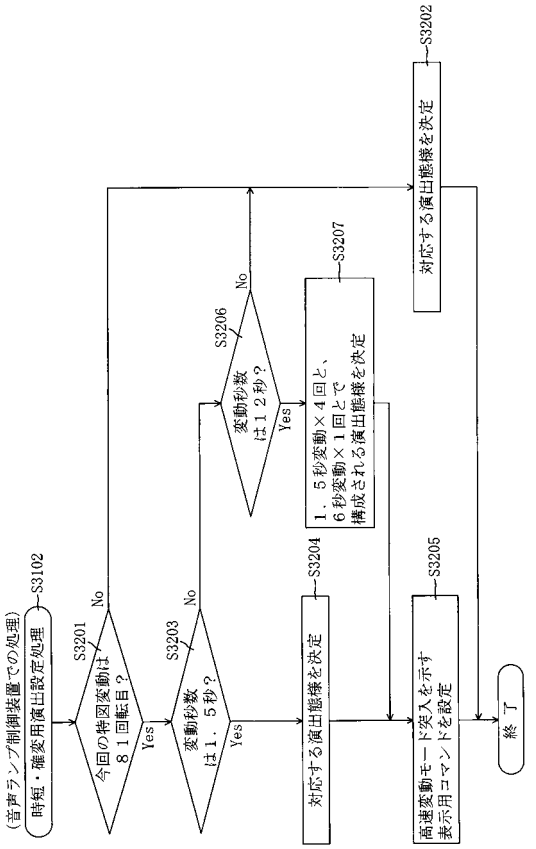
【図５１５】



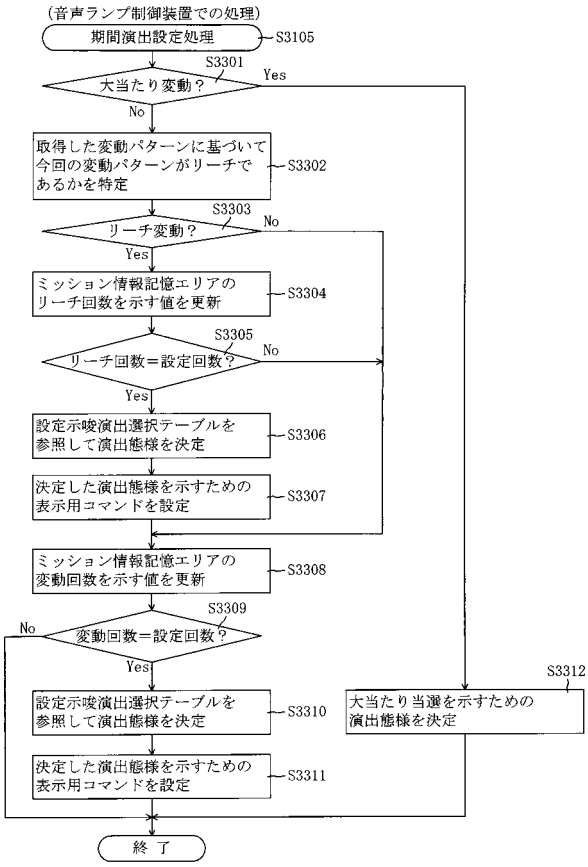
【図５１６】



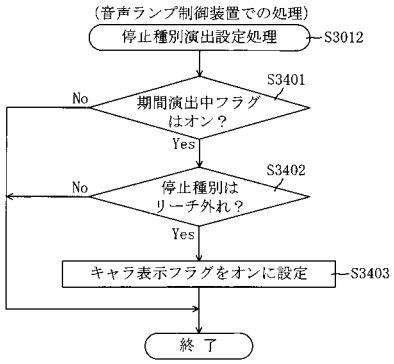
【図５１７】



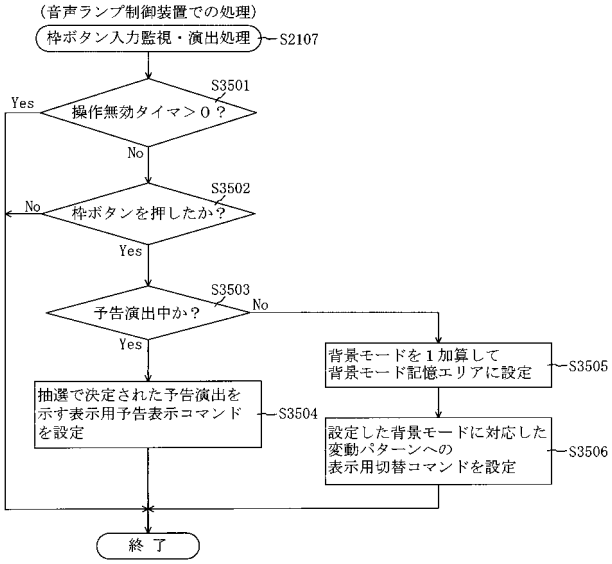
【図５１８】



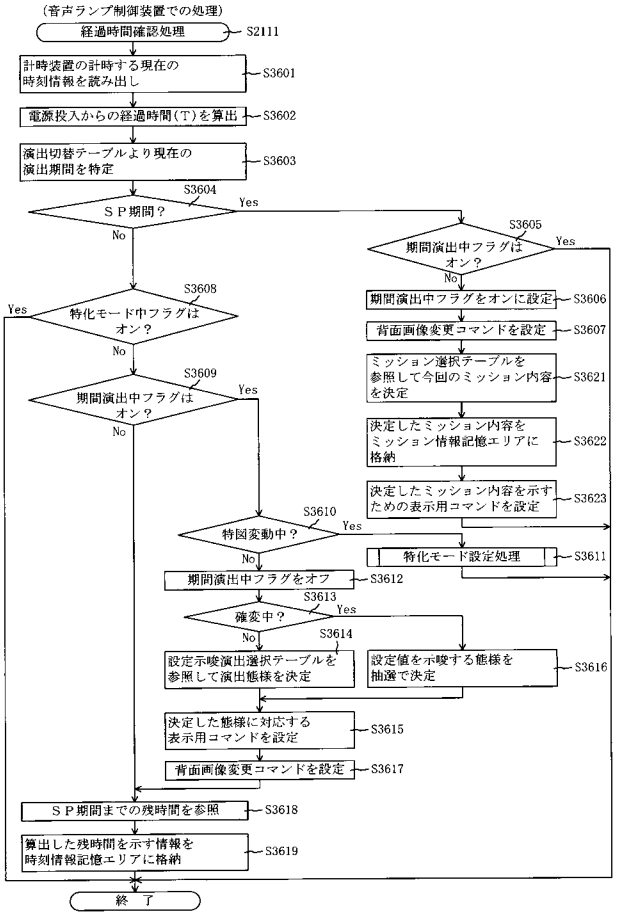
【図５１９】



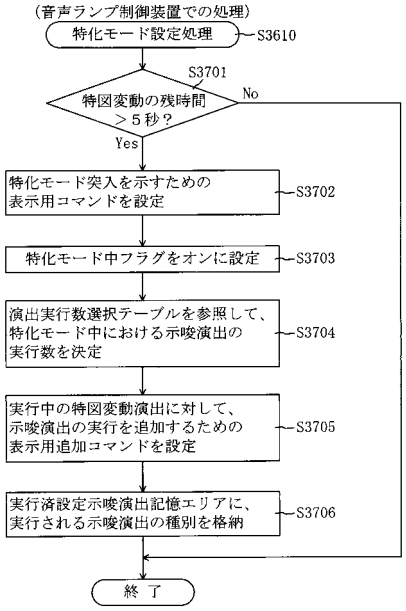
【図５２０】



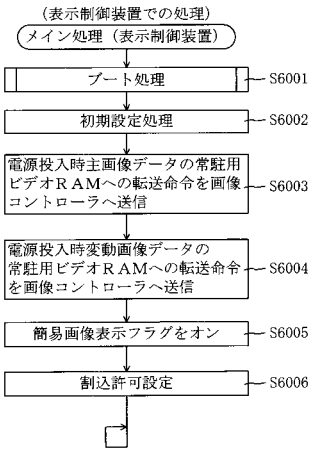
【図５２１】



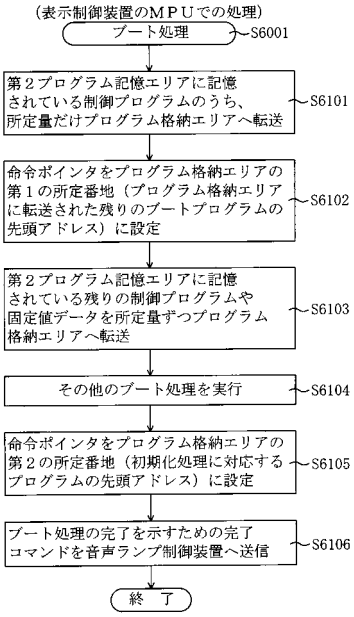
【図５２２】



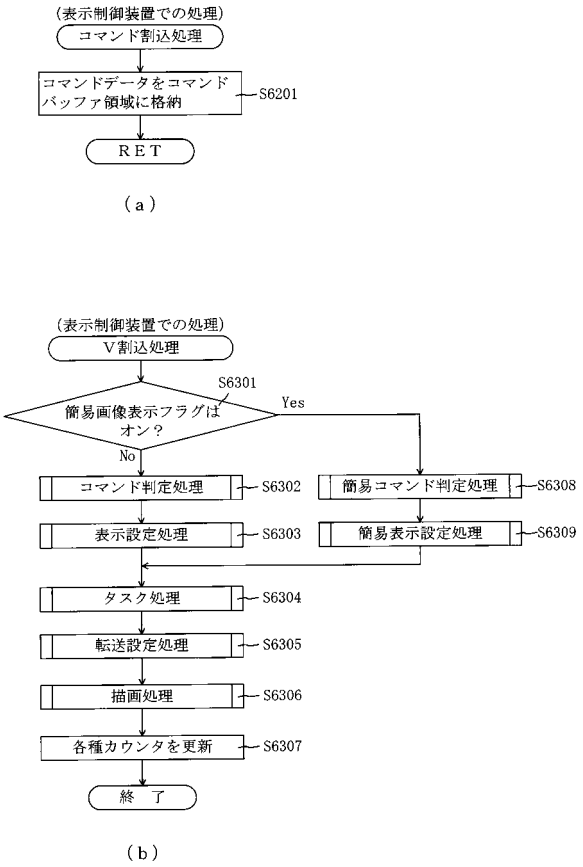
【図５２３】



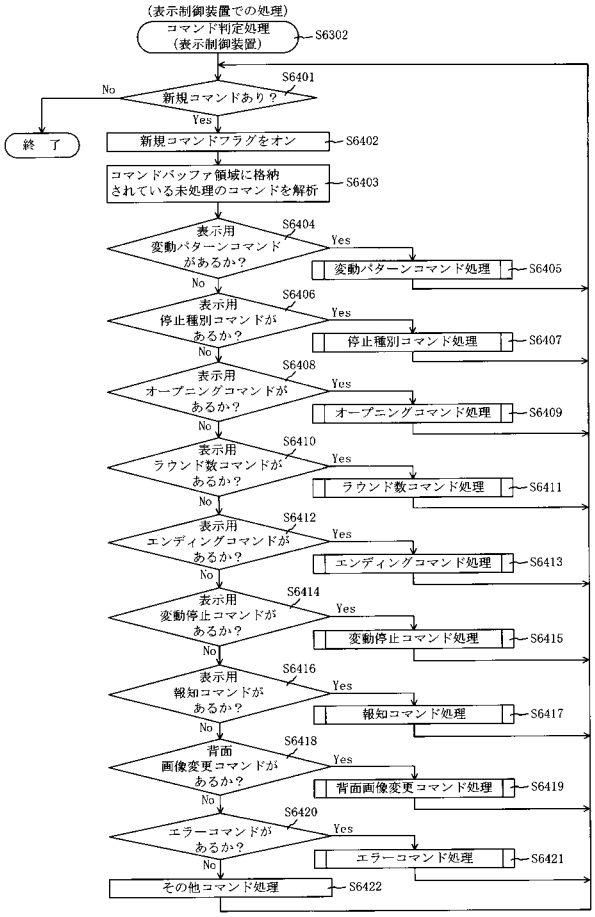
【図５２４】



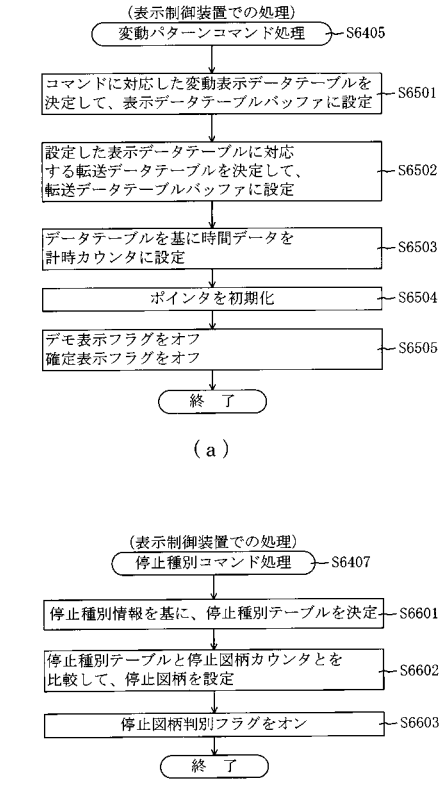
【図５２５】



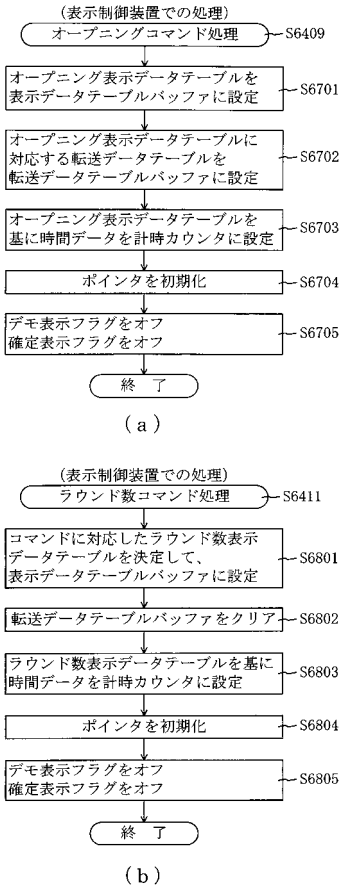
【図５２６】



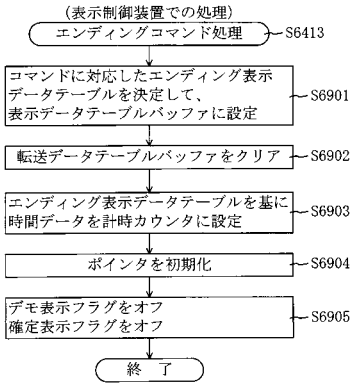
【図５２７】



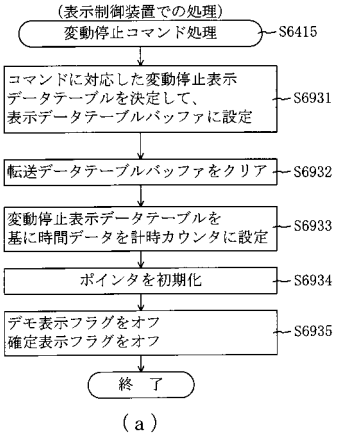
【図５２８】



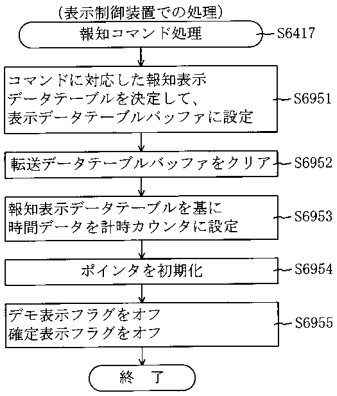
【図５２９】



【図５３０】

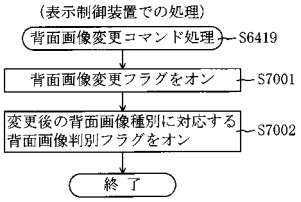


(ａ)

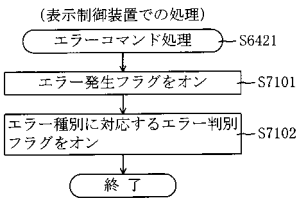


(ｂ)

【図５３１】

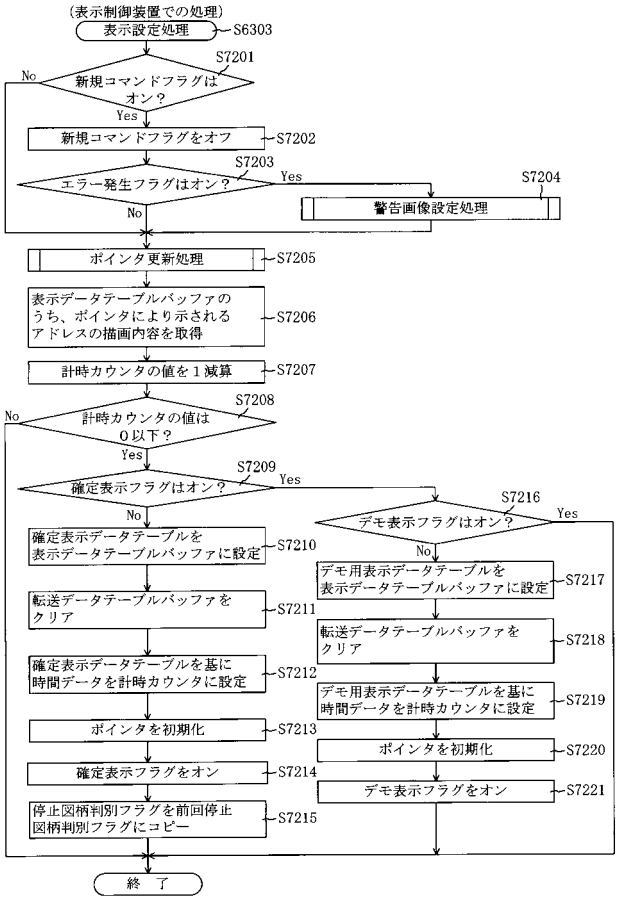


(ａ)

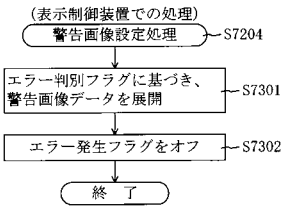


(ｂ)

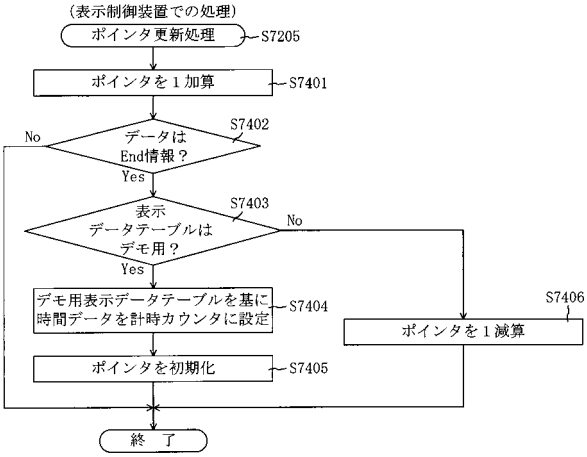
【図５３２】



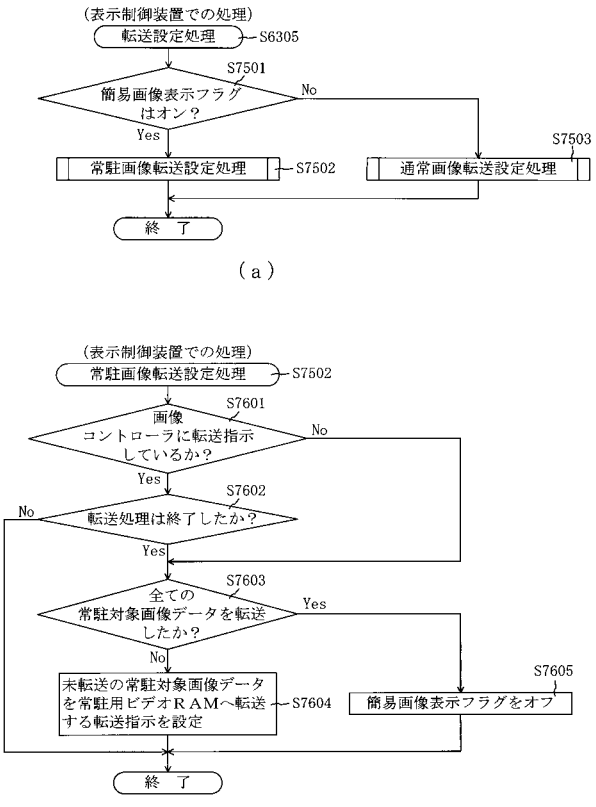
【図５３３】



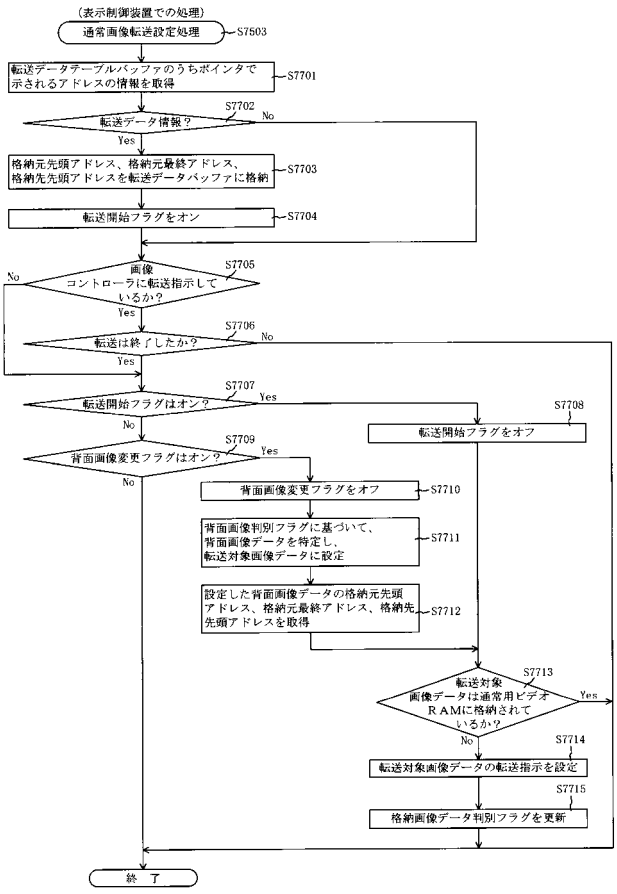
【図５３４】



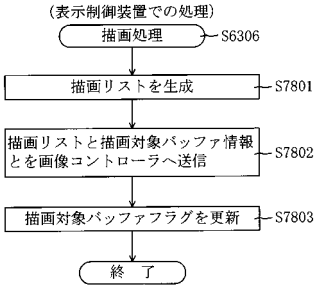
【図５３５】



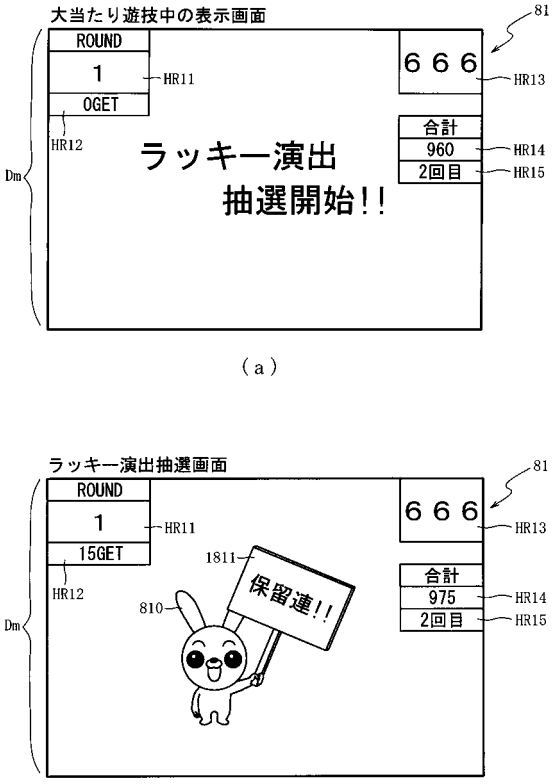
【図５３６】



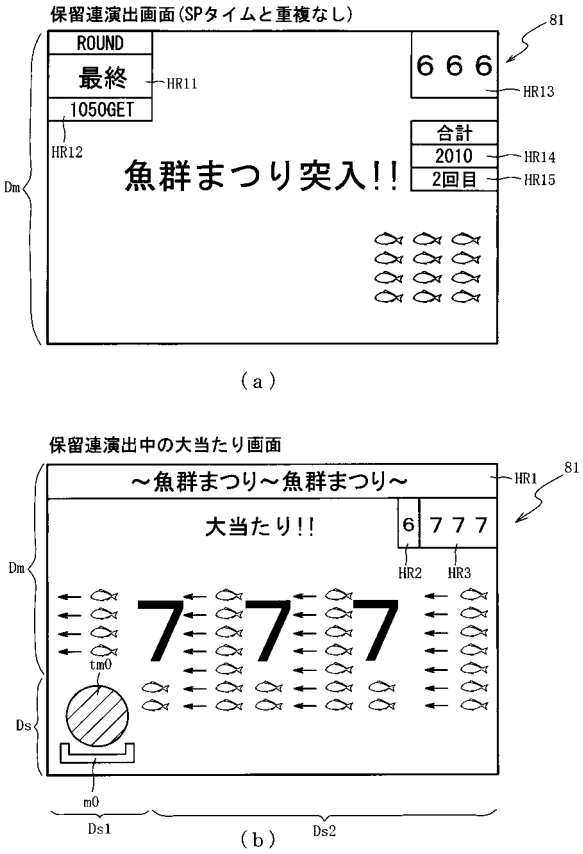
【図５３７】



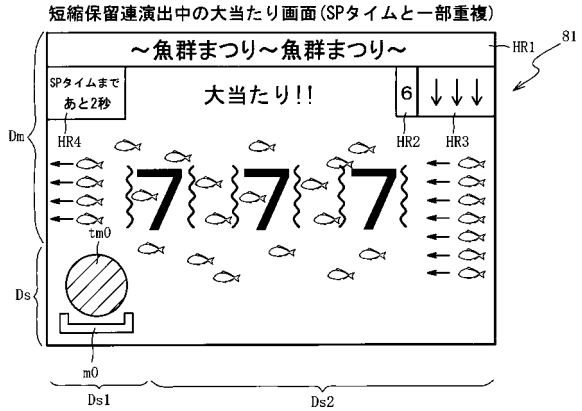
【図５３８】



【図５３９】



【図５４０】



【図５４１】

(a)

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222a
演出切替テーブル	222b
設定示唆演出選択テーブル	222c
保留上限時演出選択テーブル	222e
演出実行数選択テーブル	222f
ミッション選択テーブル	222g
昇格ポイント選択テーブル	222h
昇格演出選択テーブル	222i
先読み規制期間テーブル	222aa
代替演出選択テーブル	222ab

(b)

RAM（音声ランプ制御装置）	223
特別図柄１保留球数カウンタ	223a
特別図柄２保留球数カウンタ	223b
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
入賞情報格納エリア	223f
演出カウンタ	223g
演出状態記憶エリア	223h
設定値格納エリア	223i
実行済設定示唆演出記憶エリア	223k
残期間カウンタ	223m
獲得球数格納エリア	223n
期間演出中フラグ	223p
ミッション情報記憶エリア	223q
時刻情報記憶エリア	223r
操作無効タイマ	223s
連続予告実行フラグ	223t
連続予告カウンタ	223u
背景モード記憶エリア	223v
特化モード中フラグ	223w
保留連演出実行フラグ	223aa
その他メモリエリア	223z

【図５４２】

先読み規制期間テーブル222aa

222

演出対象保留	期間内大当たり数	規制対象期間(秒)
1	—	440
2	1	880
3	1	900
	2	1250
4	1	920
	2	1270
	3	1620
5	1	940
	2	1290
	3	1640
	4	1990
6	1	960
	2	1310
	3	1660
	4	2010
	5	2360
7	1	980
	2	1330
	3	1680
	4	2030
	5	2380
	6	2730
8	1	1000
	2	1350
	3	1700
	4	2050
	5	2400
	6	2750
	7	3000

【図５４３】

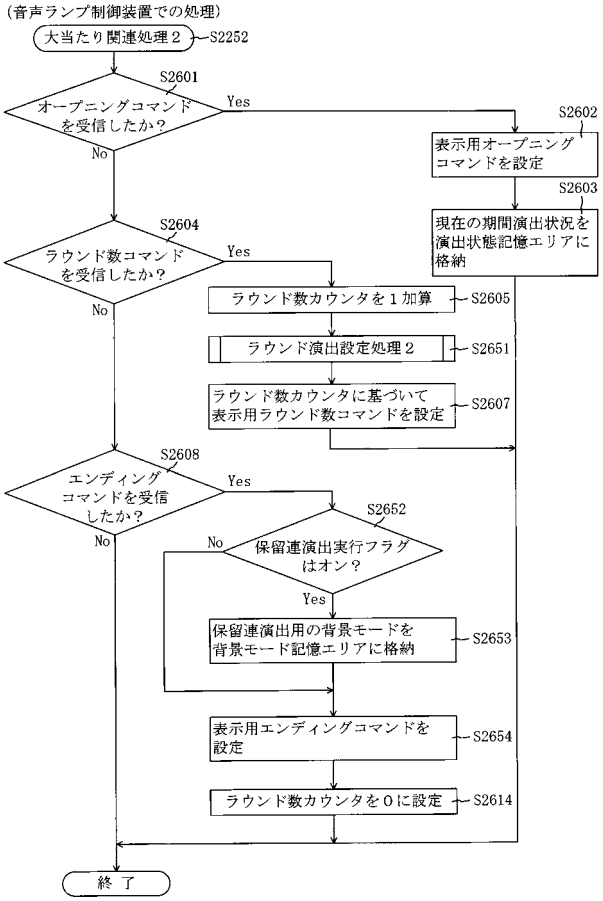
202

代替演出選択テーブル222ab

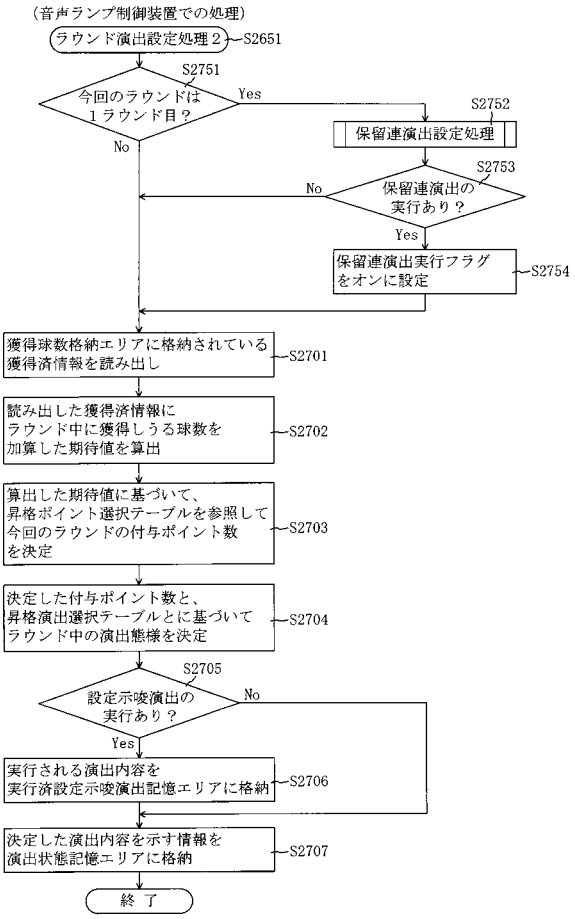
大当たり個数	重複期間(秒)	実行可能演出態様		
		演出カウンタ223g（0～99）		
		0～69	70～89	90～99
1～3	2～10	重複態様	設定示唆	演出なし
	10～30	設定示唆	演出なし	重複態様
	30～	演出なし	演出なし	強制保留連
4～	2～10	重複態様	設定示唆	強制保留連
	10～	強制保留連		演出なし

【図５４４】

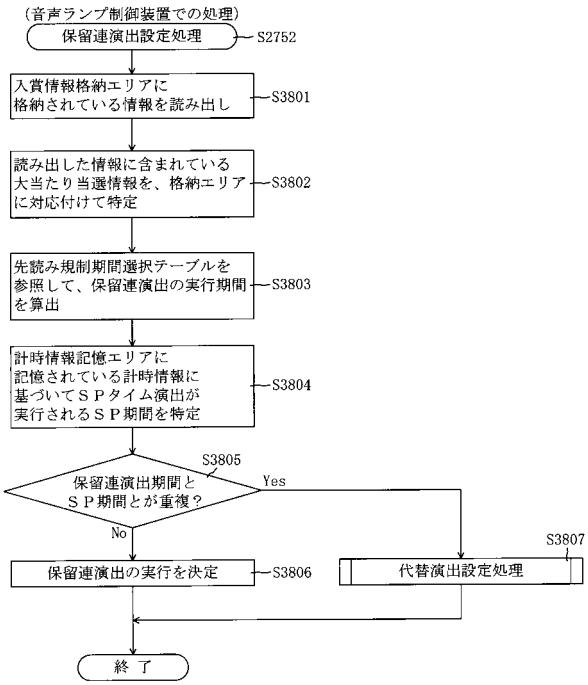
（音声ランプ制御装置での処理）



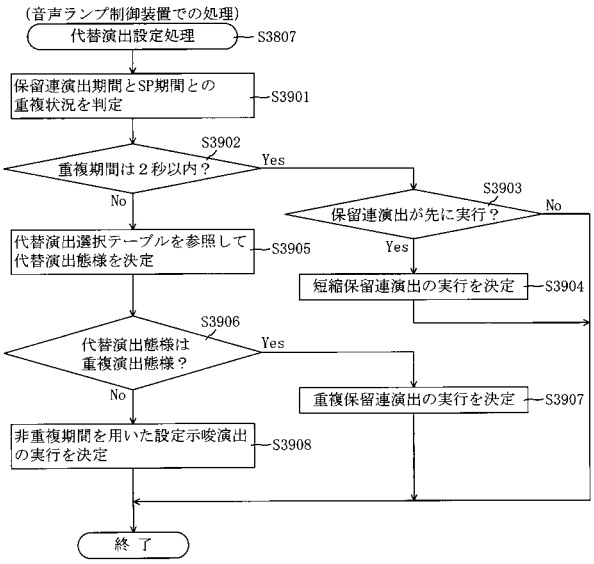
【図５４５】



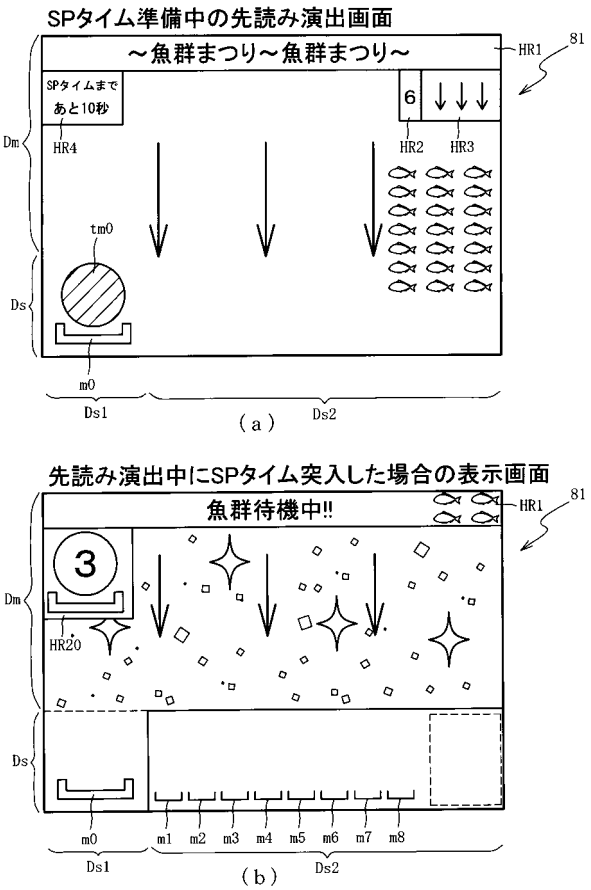
【図５４６】



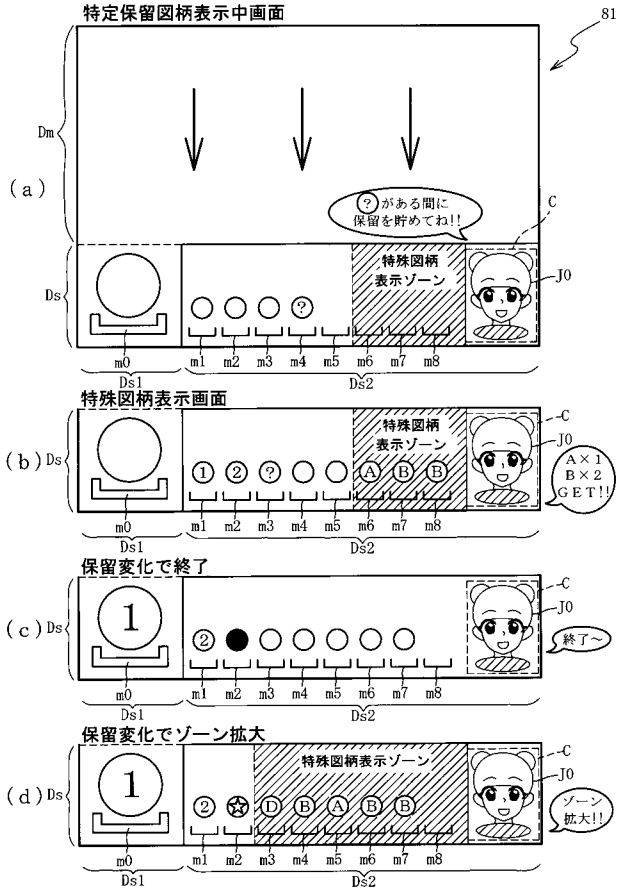
【図５４７】



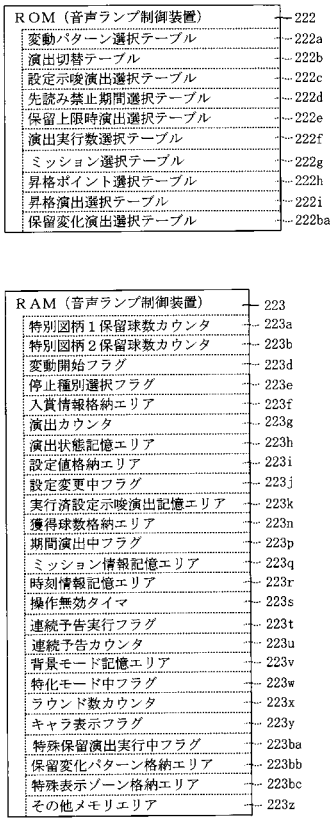
【図５４８】



【図５４９】



【図５５０】



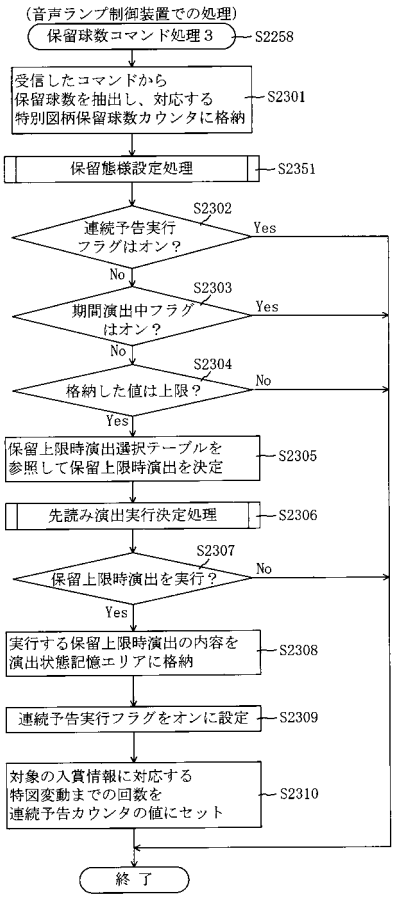
【図５５１】

222

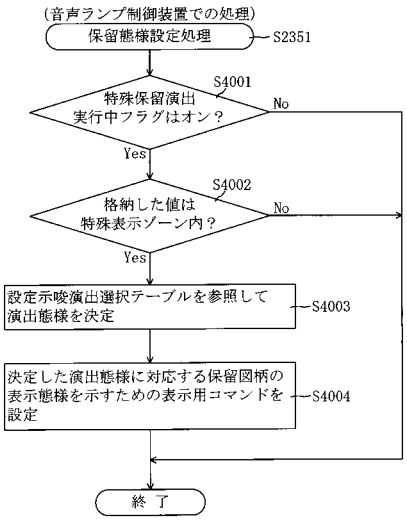
保留変化演出選択テーブル222ba

対象保留の当否判定	演出カウンタ223g (0～98)	保留変化パターン	変化内容
当たり	0～59	パターン１	保留表示してから２秒後に第１態様へと変化 当該保留に対応する特図変動が実行されるまで継続
	60～89	パターン２	次変動開始時に第１態様へと変化 当該保留に対応する特図変動が実行されるまで継続
	90～98	パターン３	次変動開始時に第１態様へと変化 次々変動開始時に第２態様へと変化 当該保留に対応する特図変動が実行されるまで継続
外れ	0～69	パターン４	次変次変動開始時に第１態様へと変化 次々変動開始時に第３態様へと変化
	70～89	パターン１	省略
	90～98	パターン２	省略

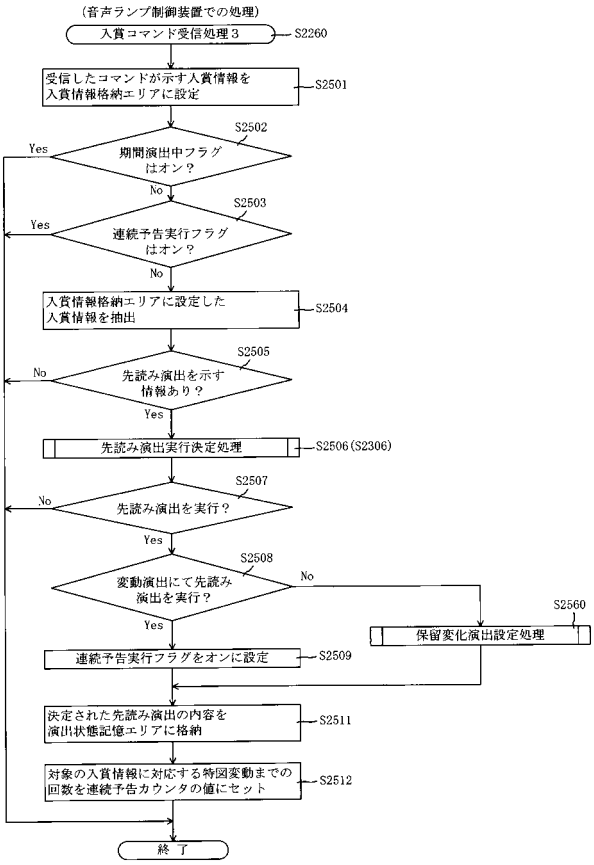
【図５５２】



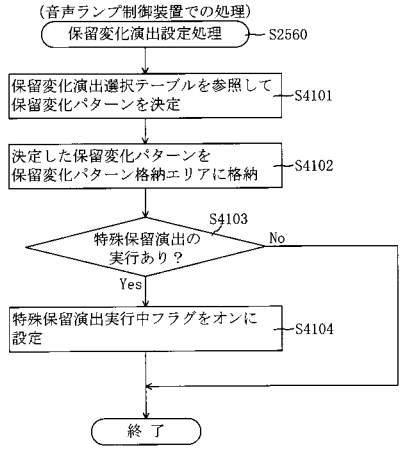
【図５５３】



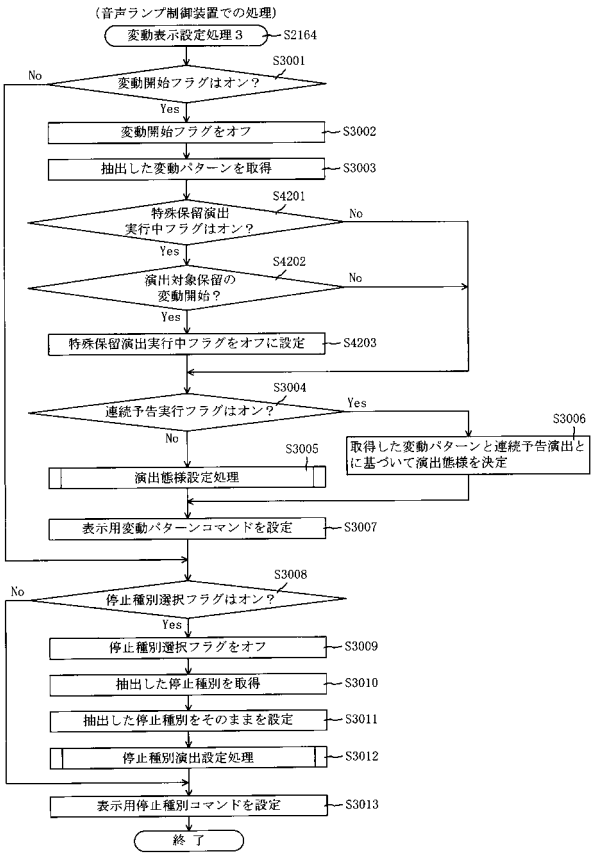
【図５５４】



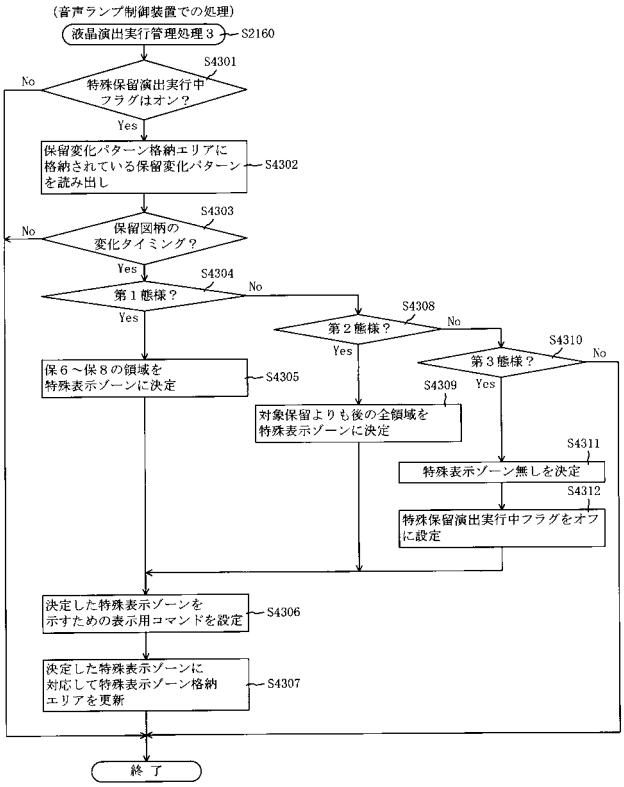
【図５５５】



【図５５６】

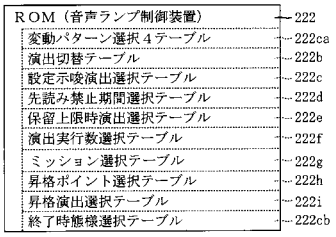


【図５５７】

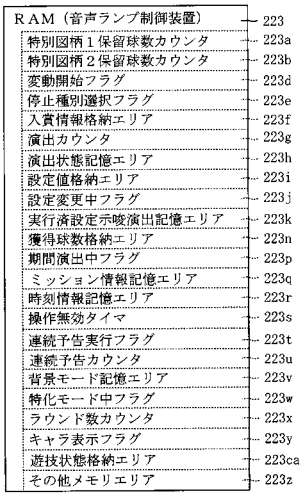


【図５５８】

（ａ）



（ｂ）



【図５５９】

222

変動パターン選択４テーブル222ca

遊技状態	変動パターン	演出カウンタ223g（0～98）	変動演出	リーチ外れ出現頻度
通常１（砂浜ステージ）	当たり各種	0～98	各種当たり	－
	外れ変動Ａ	0～98	短外れ	中
	外れ変動Ｂ	0～49	中外れ	
		50～98	リーチ外れ	
	外れ変動Ｃ	0～98	リーチ外れ	
通常２（深海ステージ）	当たり各種	0～98	各種当たり	－
	外れ変動Ａ	0～49	短外れ	高
		50～98	リーチ外れ	
	外れ変動Ｂ	0～9	中外れ	
		10～98	リーチ外れ	
	外れ変動Ｃ	0～98	リーチ外れ	
時短・確変（ステージ共通）	当たり各種	0～98	各種当たり	－
	外れ変動Ｄ	0～98	短外れ	低
	外れ変動Ｂ，Ｃ	0～98	リーチ外れ	
確変高速変動期間	当たり各種	0～98	各種当たり	－
	外れ各種	0～98	短外れ	無

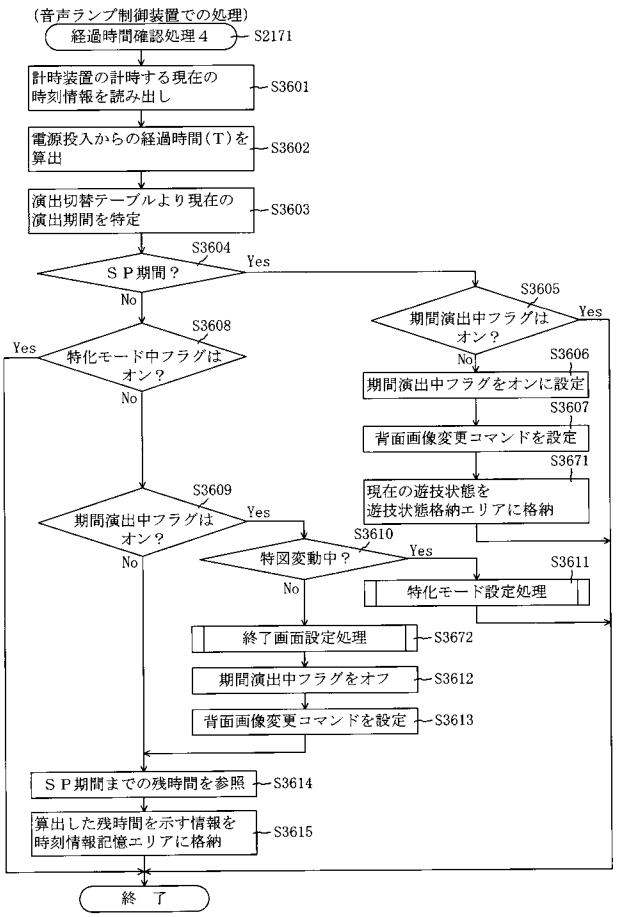
【図５６０】

222

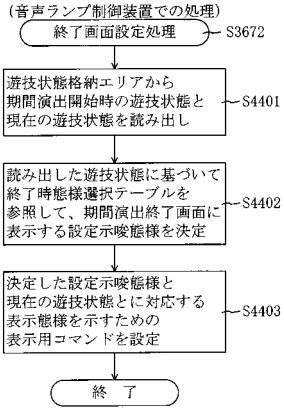
終了時態様選択テーブル222cb

開始時の遊技状態	終了時の遊技状態	終了時の設定示唆態様
通常１	通常１	低示唆態様
	通常２	低示唆態様
	時短・確変	中示唆態様
	高速変動	高示唆態様
	大当たり中	高示唆態様
通常２	通常１	低示唆態様
	通常２	最低示唆態様
	時短・確変	中示唆態様
	高速変動	高示唆態様
	大当たり中	高示唆態様
時短・確変	通常（共通）	中示唆態様
	時短・確変	高示唆態様
	高速変動	高示唆態様
	大当たり中	最高示唆態様
高速変動	高速変動	最高示唆態様
	大当たり中	最高示唆態様
	その他	高示唆態様
大当たり中	大当たり中	確定報知
	その他	高示唆態様

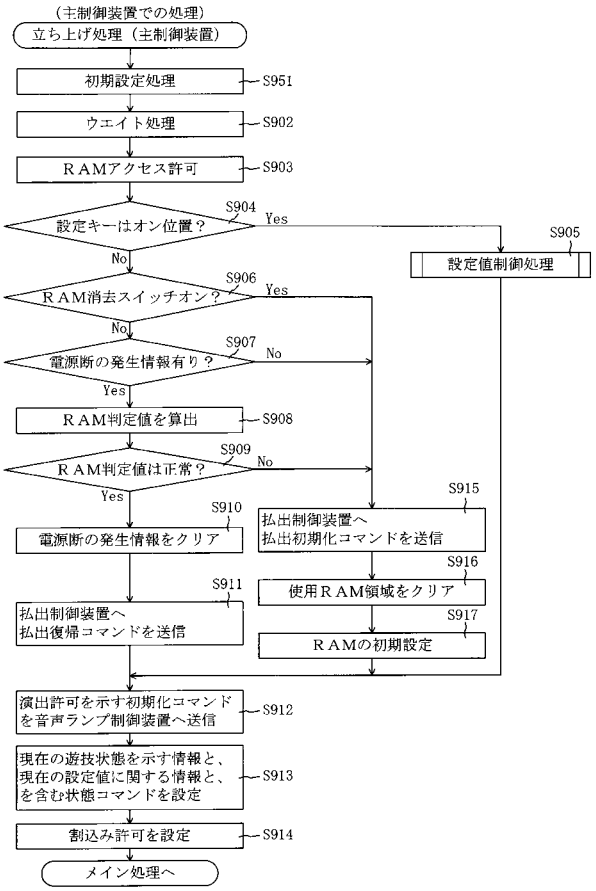
【図５６１】



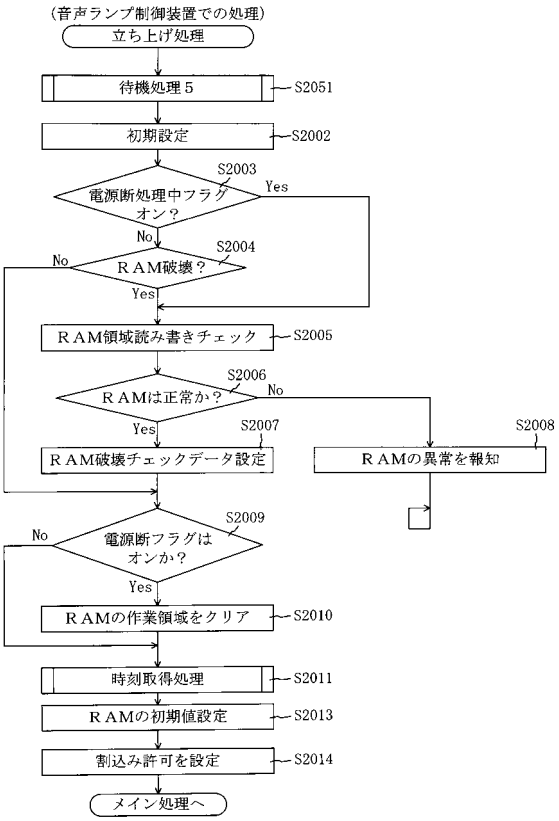
【図５６２】



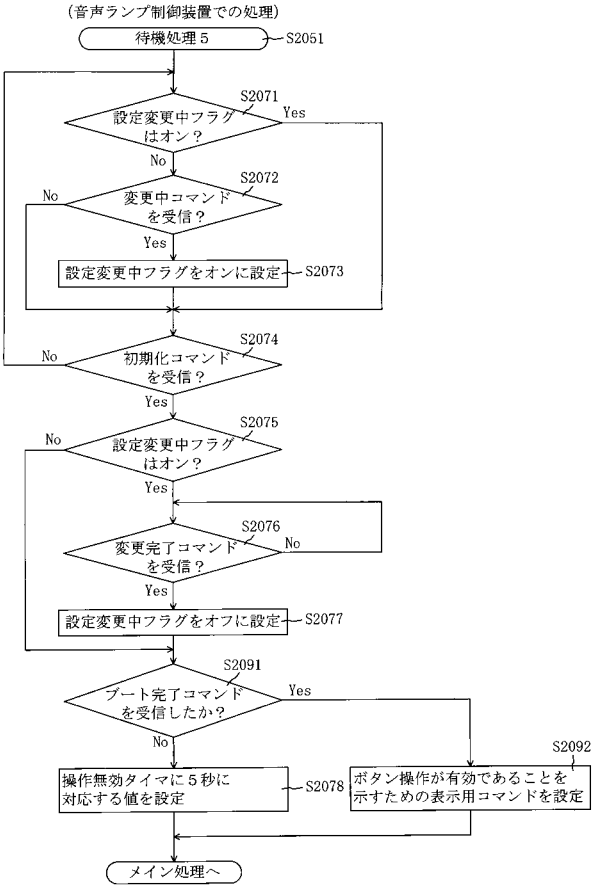
【図５６３】



【図５６４】



【図５６５】



【図５６６】

【図５６７】

222

演出切替６テーブル222fa

経過時間T	演出期間
T＜83分00秒	通常演出期間（禁則無し）
83分00秒≦T＜85分10秒	通常演出期間（禁則レベル５）
85分10秒≦T＜85分30秒	通常演出期間（禁則レベル４）
85分30秒≦T＜85分50秒	通常演出期間（禁則レベル３）
85分50秒≦T＜86分10秒	通常演出期間（禁則レベル２）
86分10秒≦T＜88分00秒	通常演出期間（禁則レベル１）
88分00秒≦T＜90分00秒	SPタイム準備期間（先読み禁止）
90分00秒≦T＜93分00秒（楽曲A）	SPタイム期間（先読み禁止）
・	・
・	・
・	・

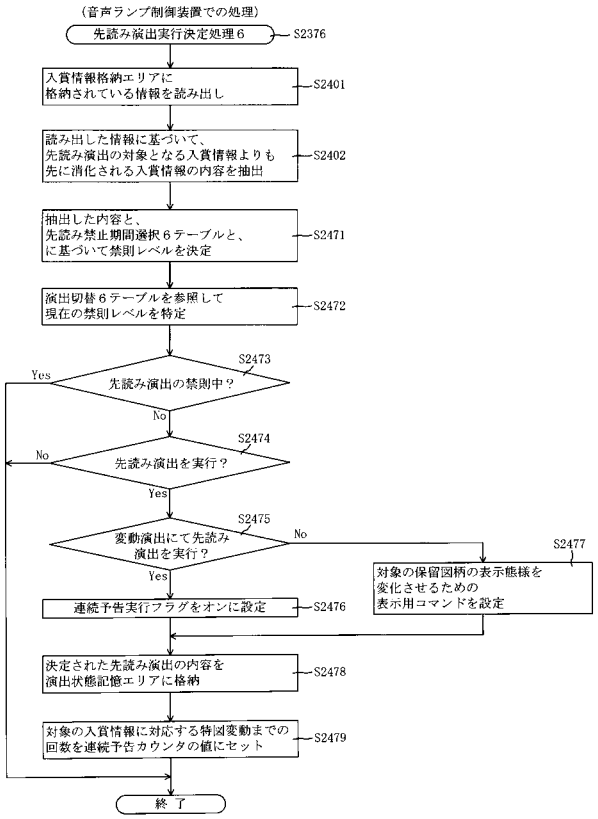
【図５６８】

222

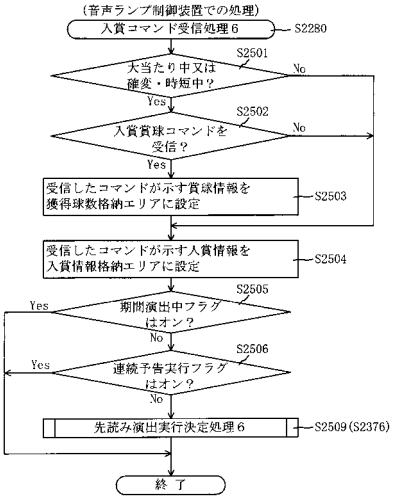
先読み禁止期間選択６テーブル222fb

対象保留	期間中の大当たり有無	禁則レベル
1	あり	レベル５
	なし	レベル１
2	あり	レベル５
	なし	レベル２
3	あり	レベル５
	なし	レベル３
4	あり	レベル５
	なし	レベル４

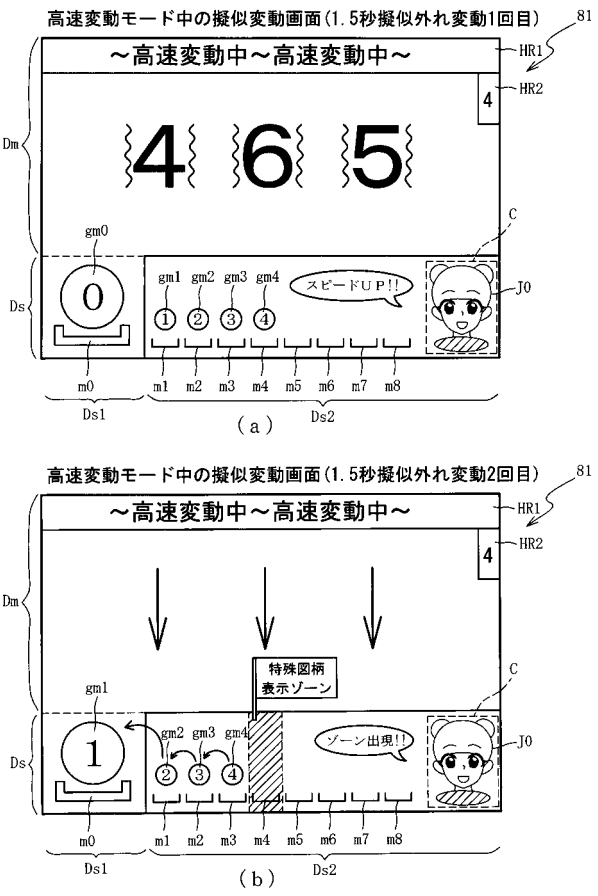
【図５６９】



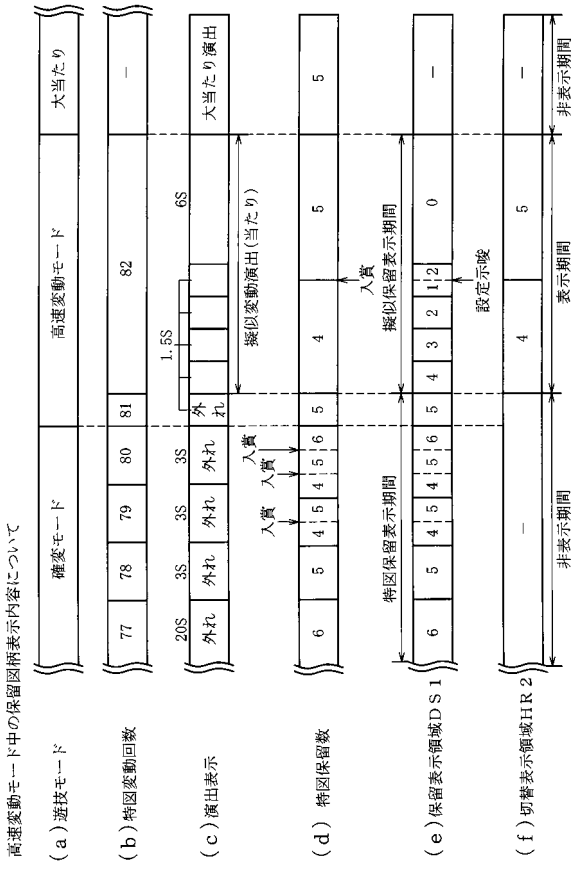
【図５７０】



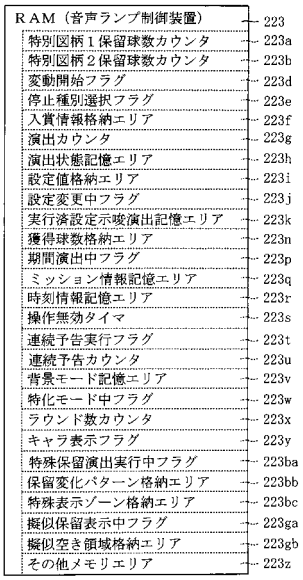
【図５７１】



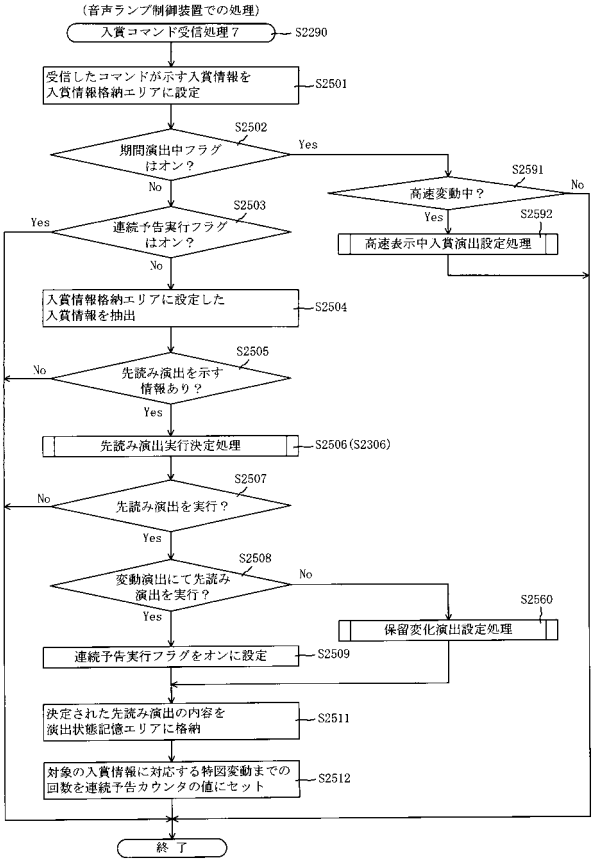
【図５７２】



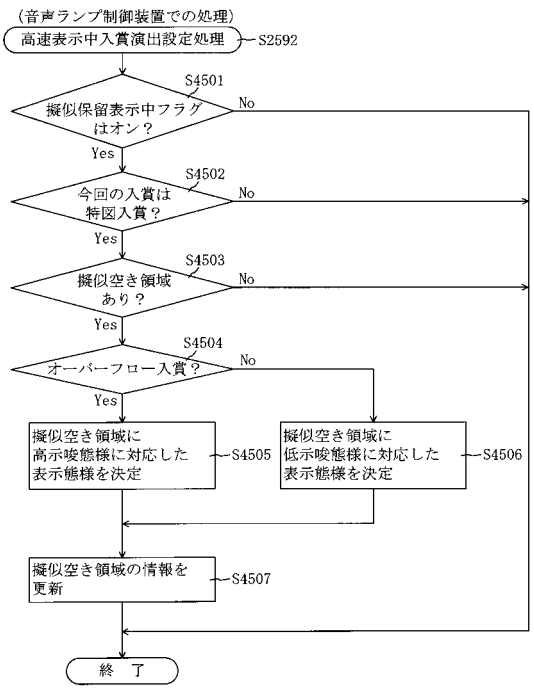
【図５７３】



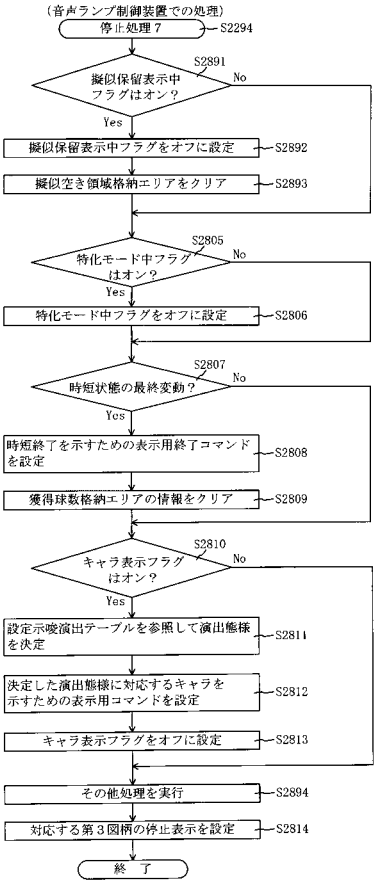
【図５７４】



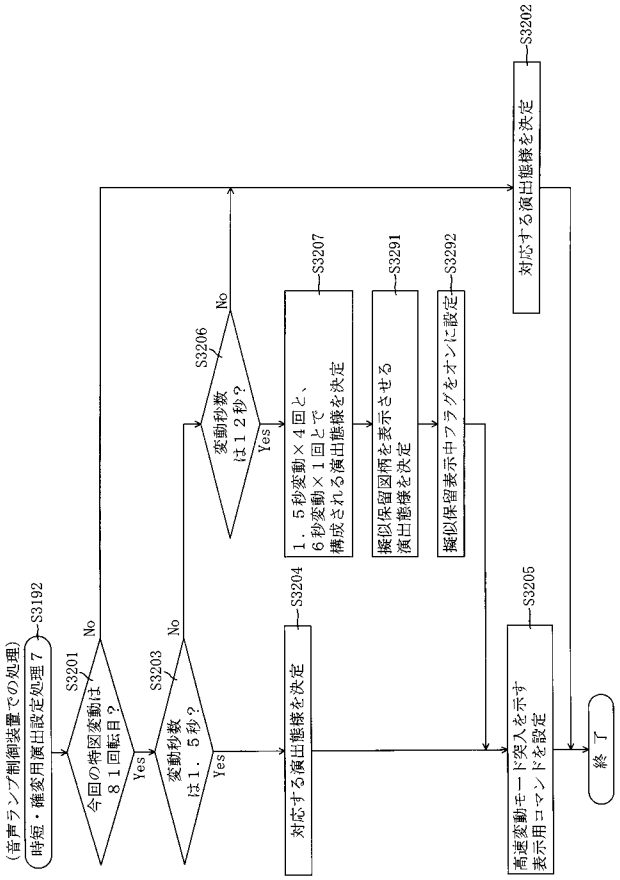
【図５７５】



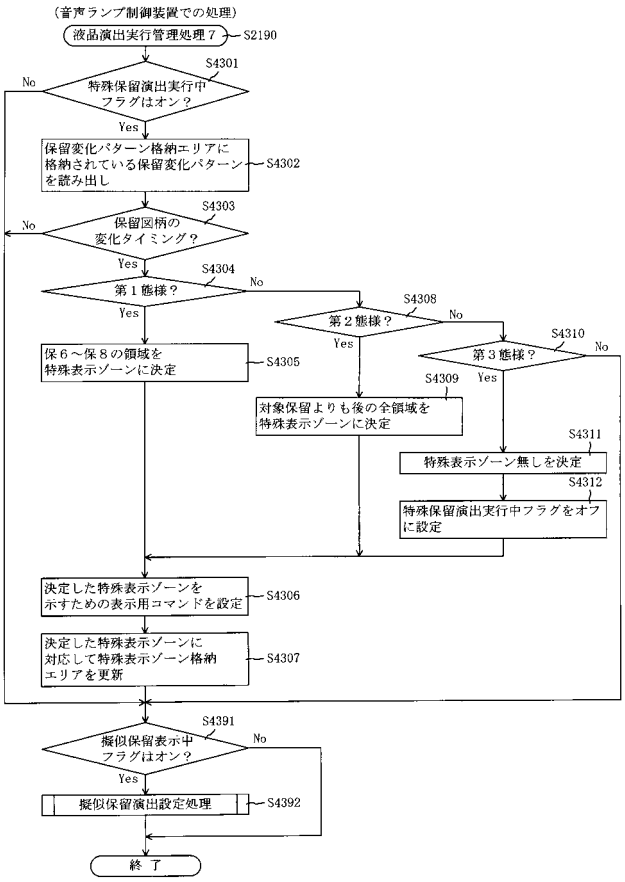
【図５７６】



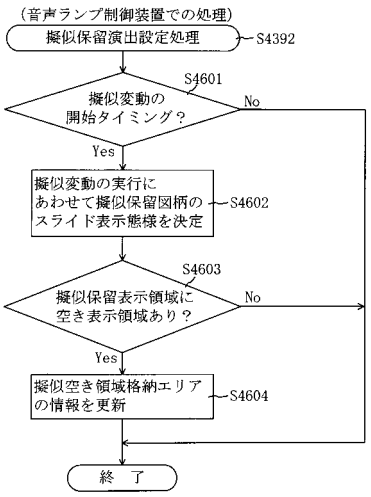
【図５７７】



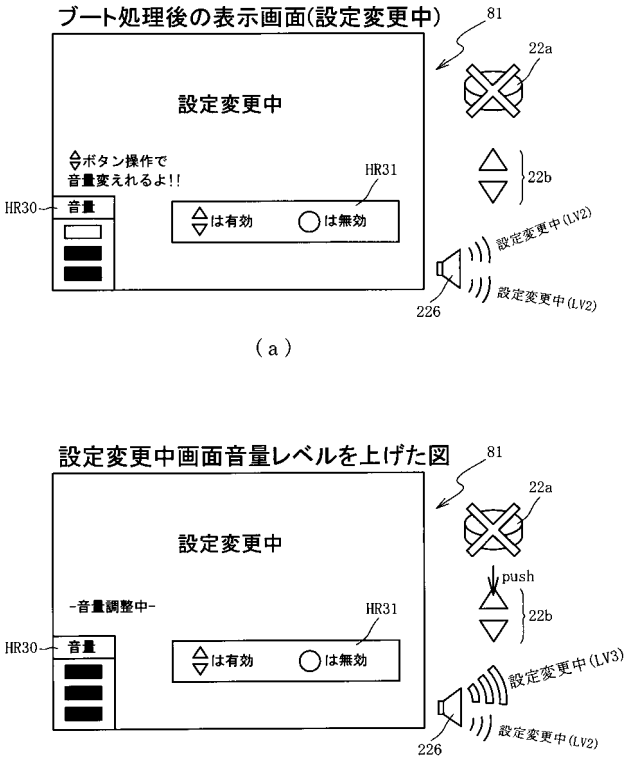
【図５７８】



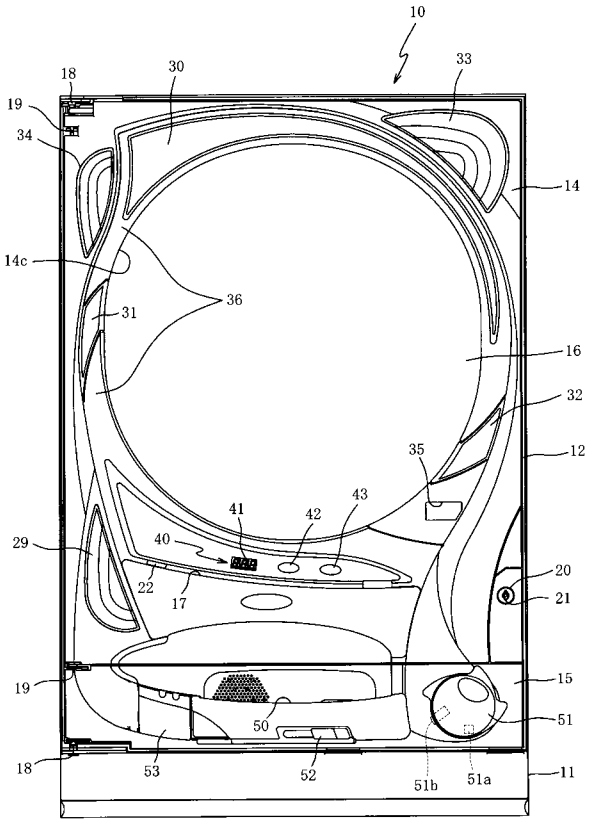
【図５７９】



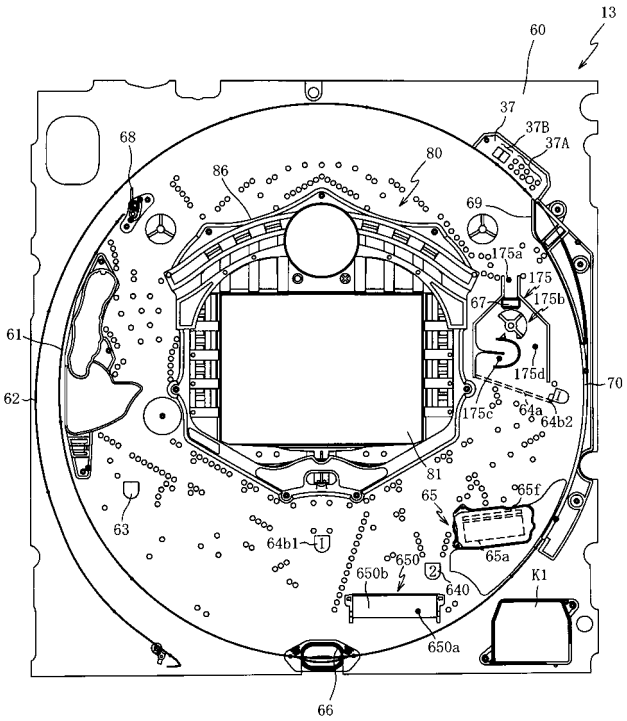
【図５８０】



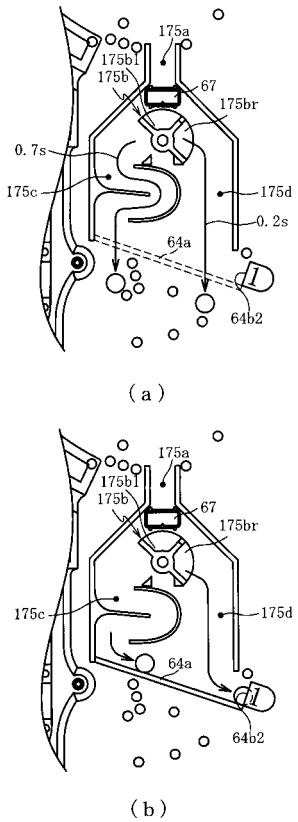
【図５８１】



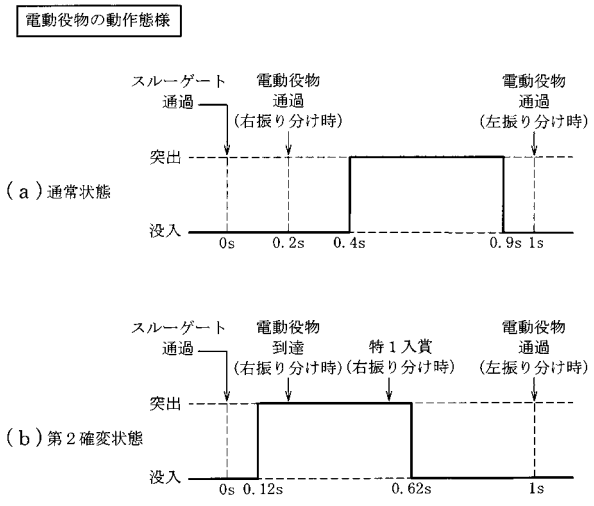
【図５８２】



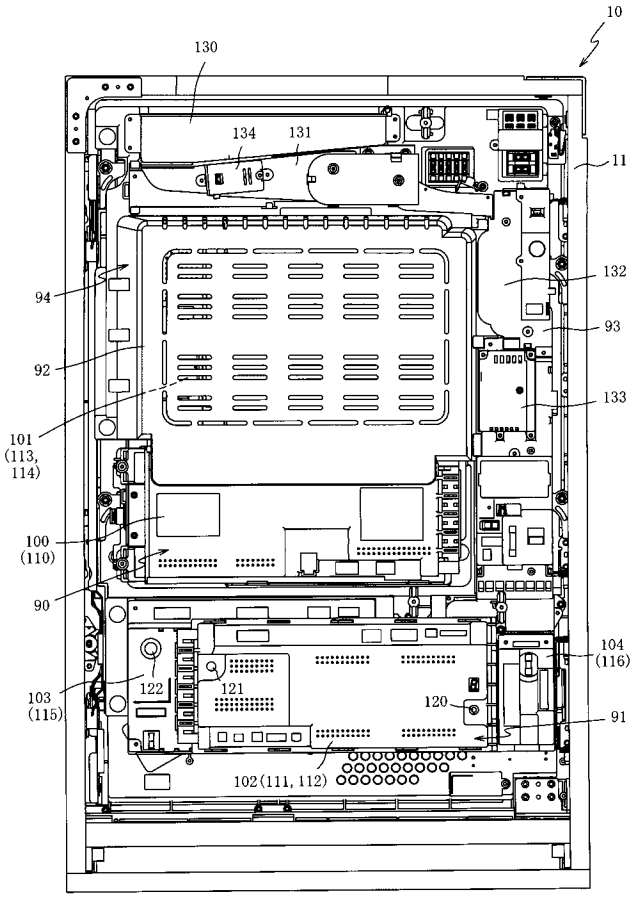
【図５８３】



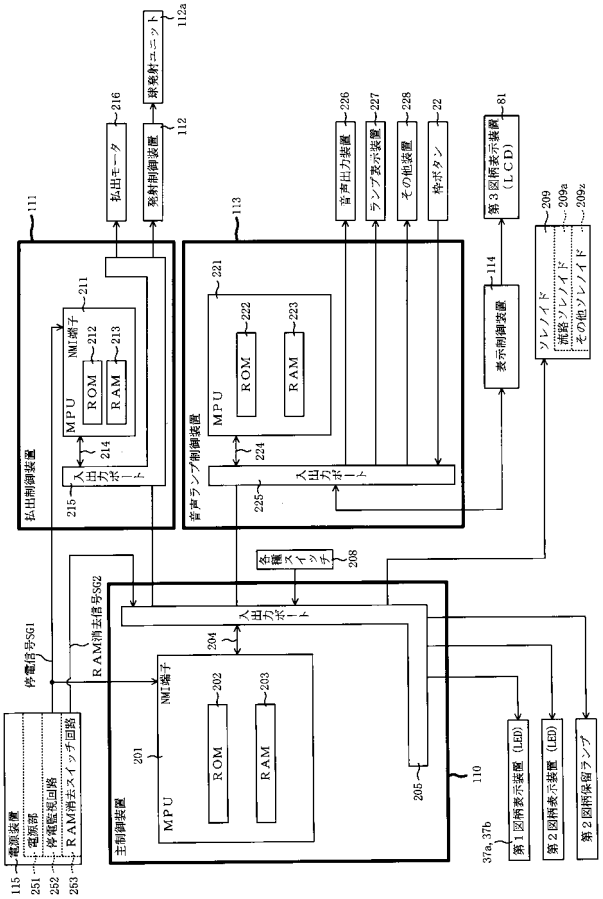
【図５８４】



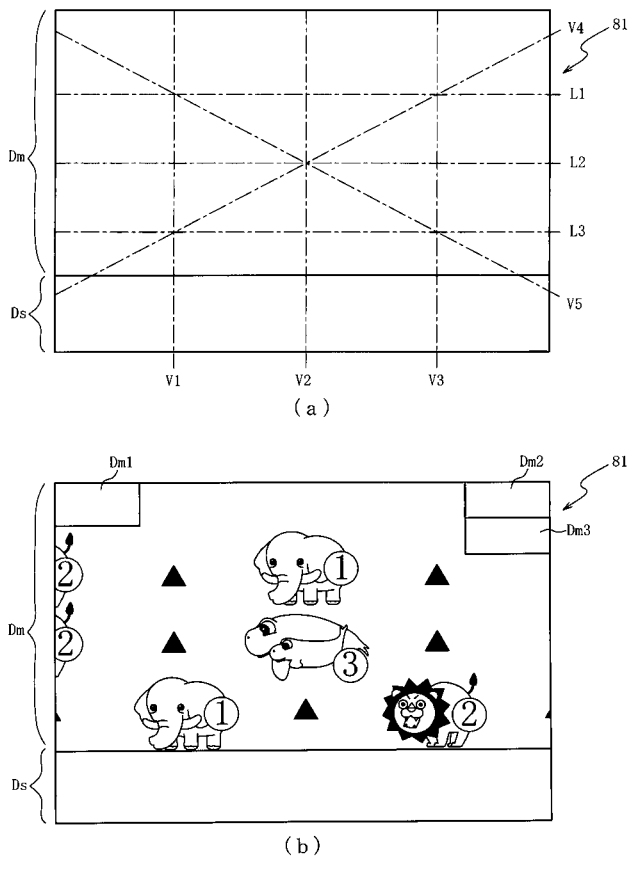
【図５８５】



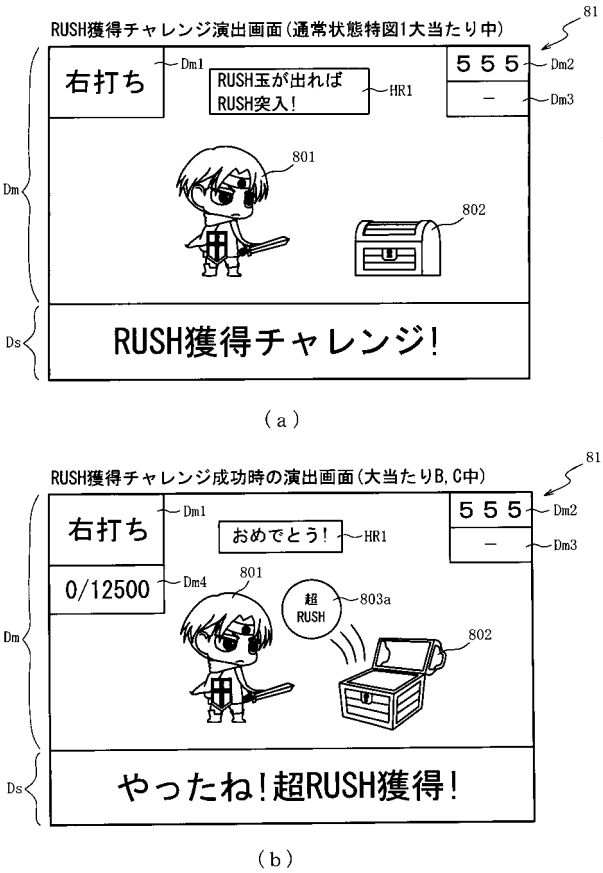
【図５８６】



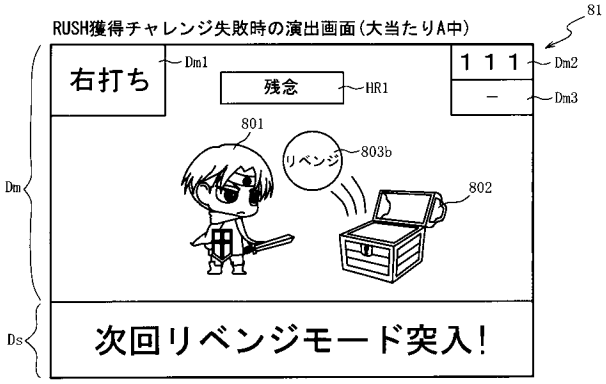
【図５８７】



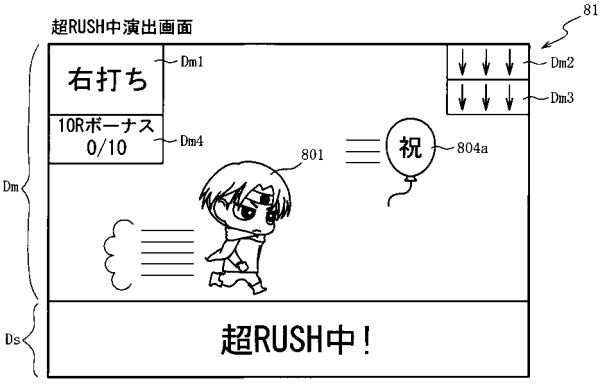
【図５８８】



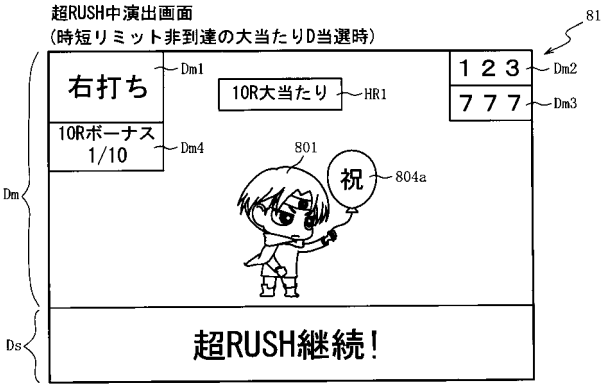
【図５８９】



【図５９０】

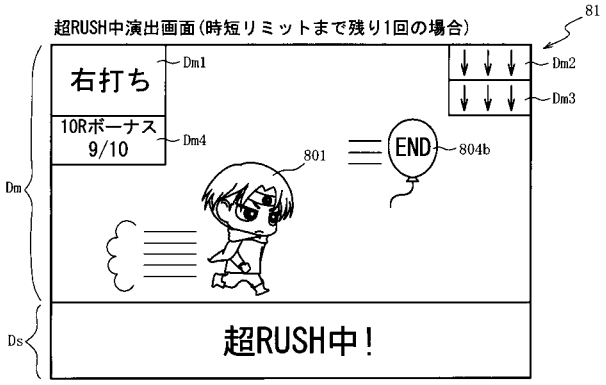


(ａ)

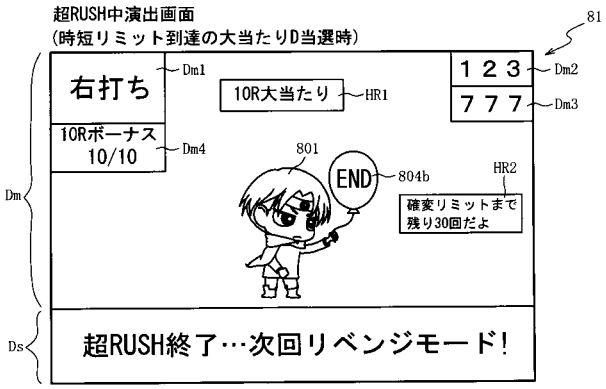


(ｂ)

【図５９１】

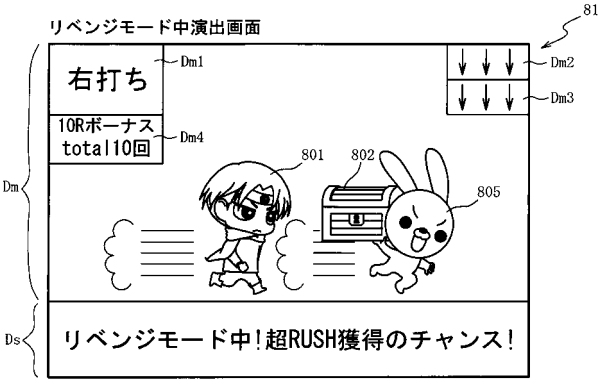


(ａ)

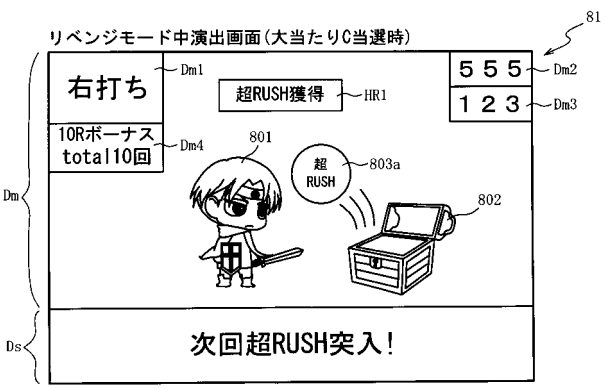


(ｂ)

【図５９２】

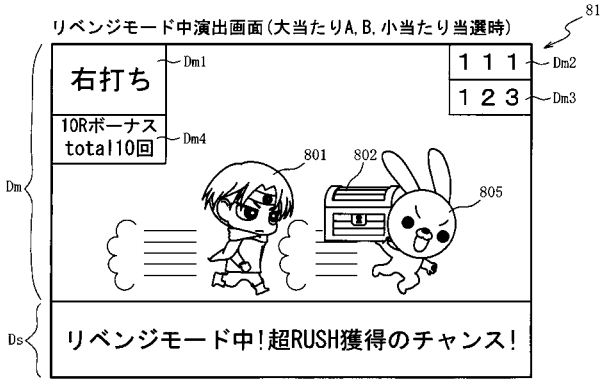


(ａ)

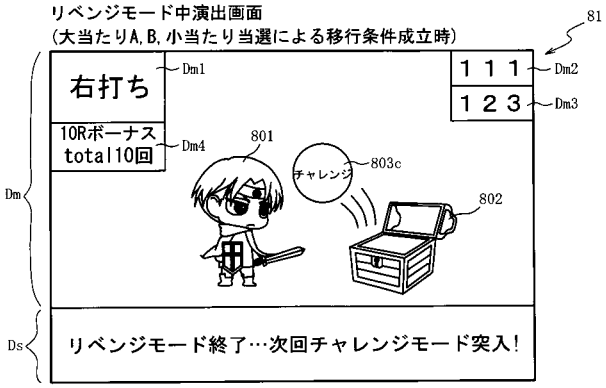


(ｂ)

【図５９３】

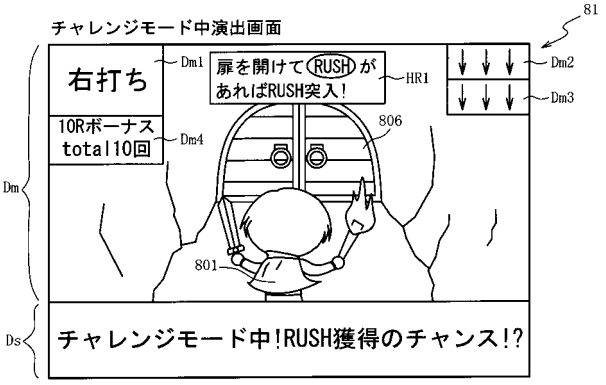


(ａ)

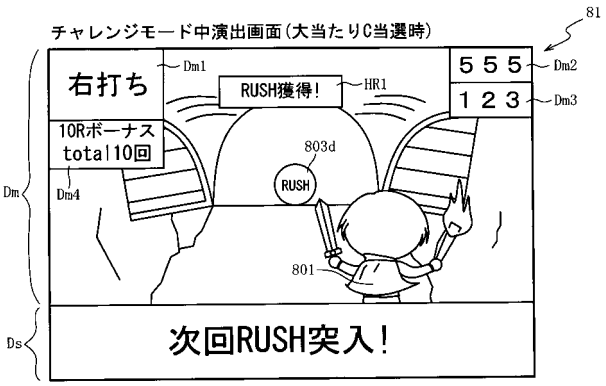


(ｂ)

【図５９４】

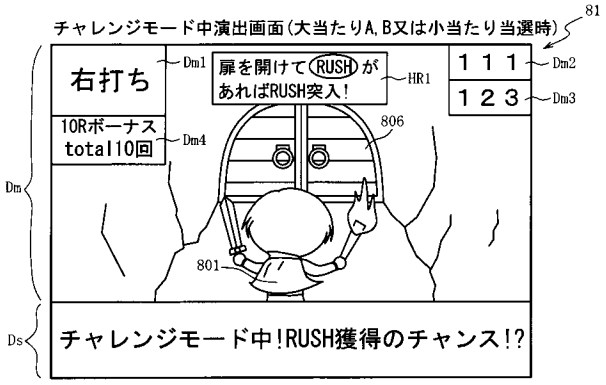


(ａ)

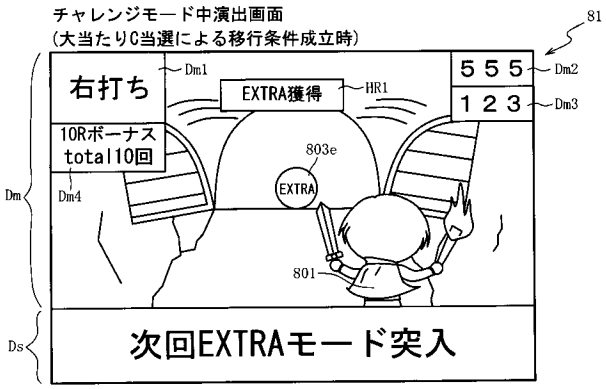


(ｂ)

【図５９５】

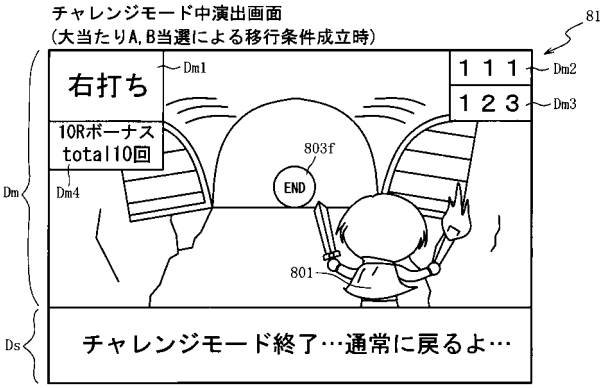


(ａ)

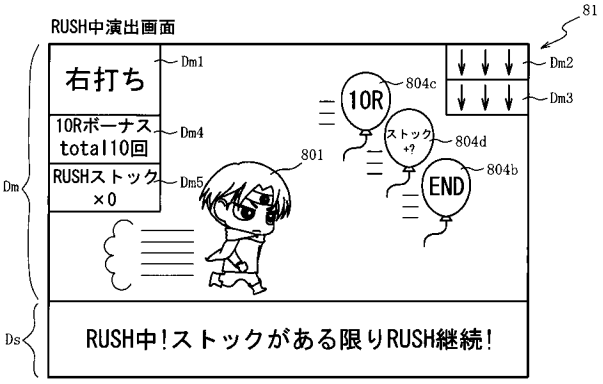


(ｂ)

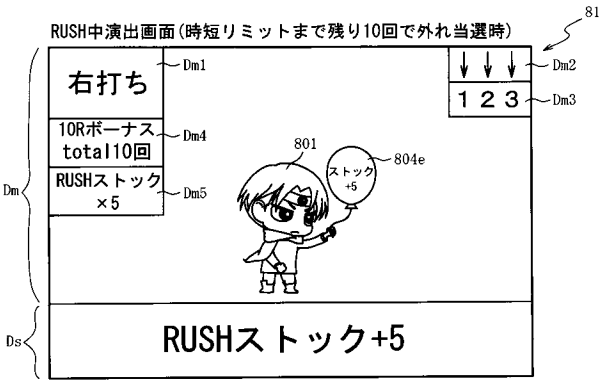
【図５９６】



【図５９７】

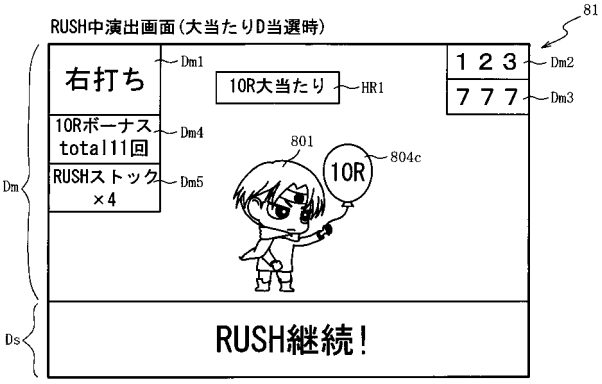


（ａ）

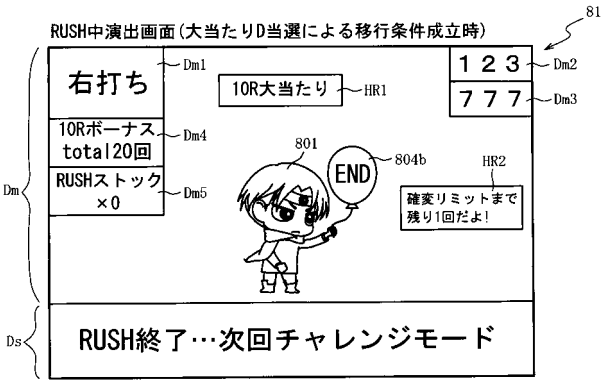


（ｂ）

【図５９８】

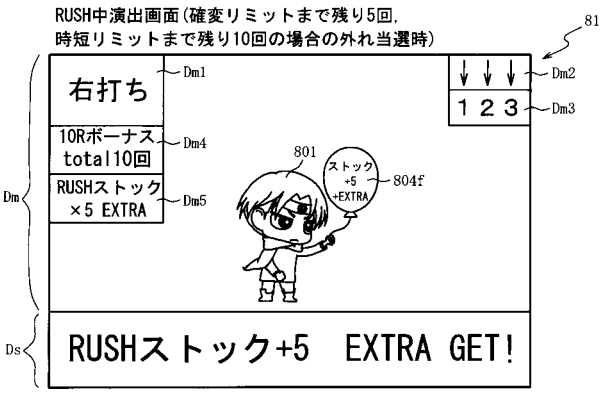


（ａ）

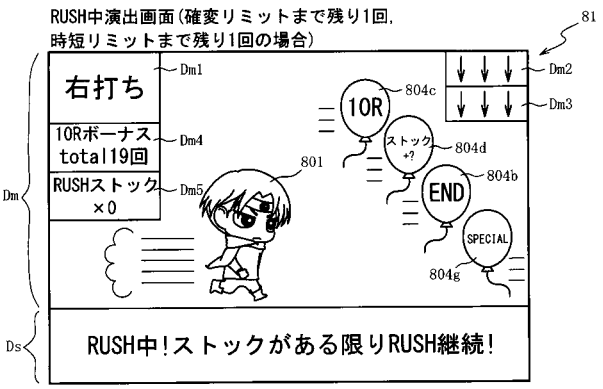


（ｂ）

【図５９９】

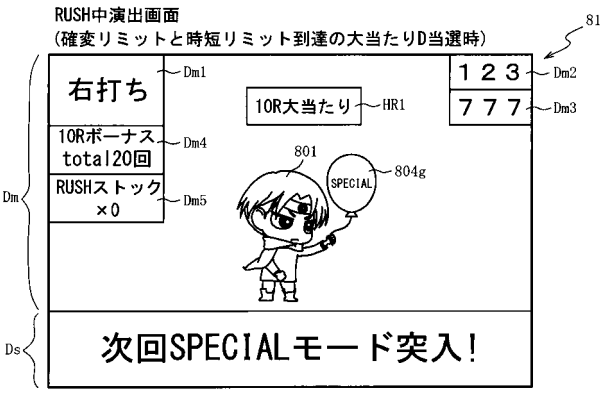


（ａ）

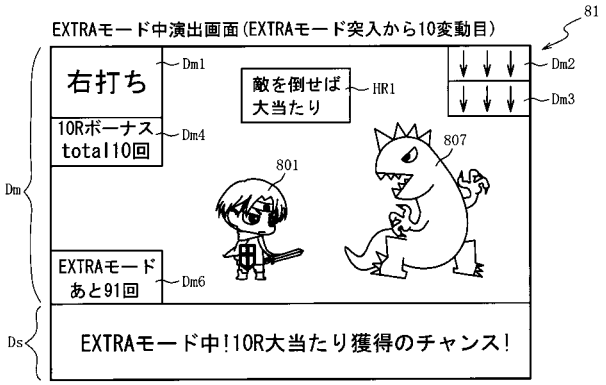


（ｂ）

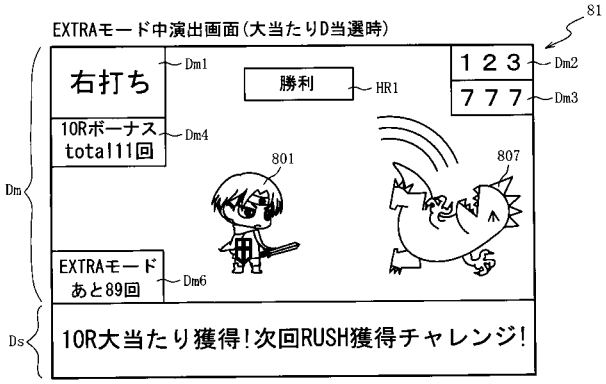
【図６００】



【図６０１】

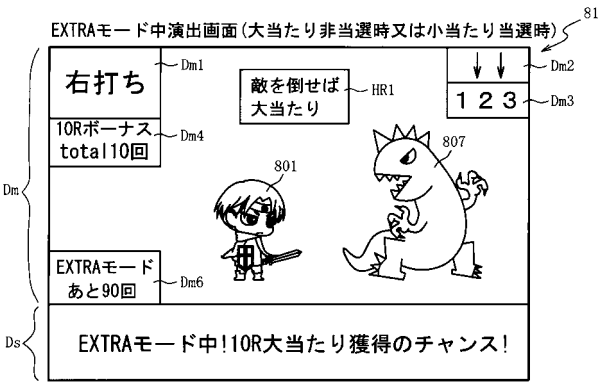


（ａ）

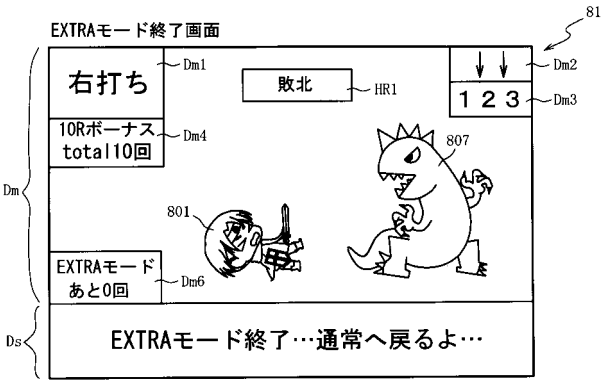


（ｂ）

【図６０２】

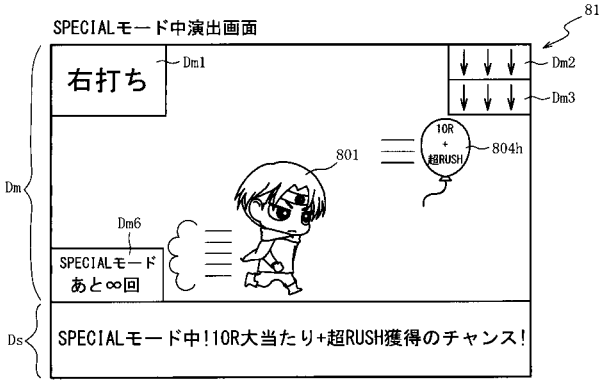


（ａ）

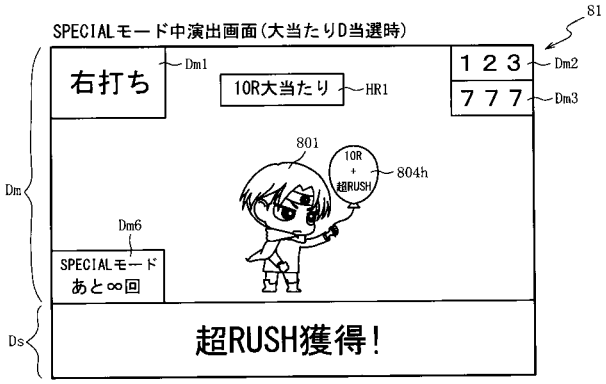


（ｂ）

【図６０３】

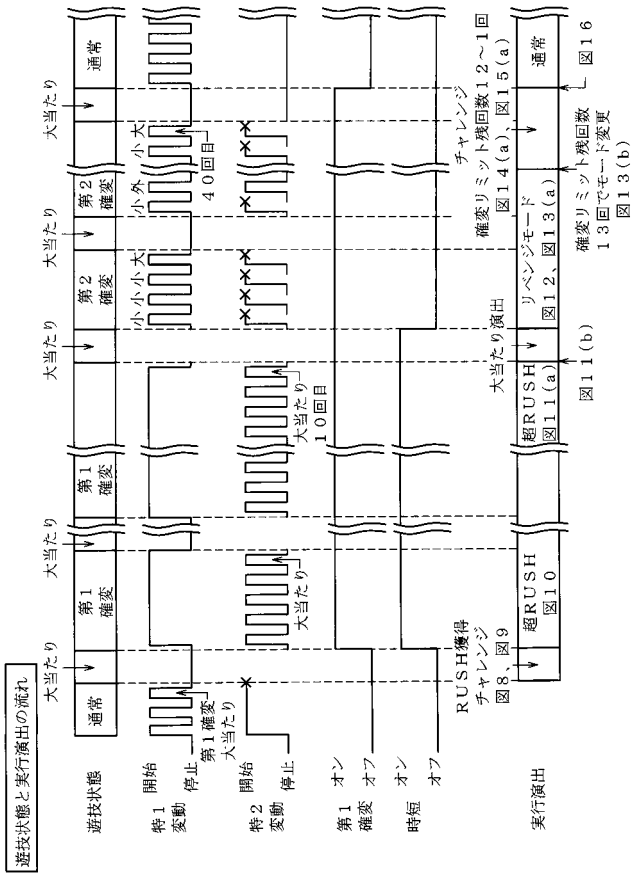


（ａ）

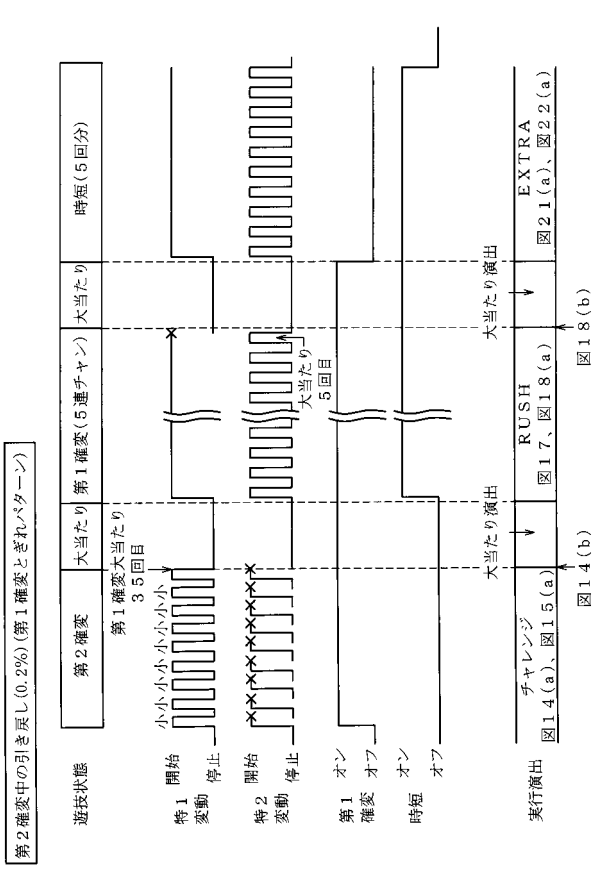


（ｂ）

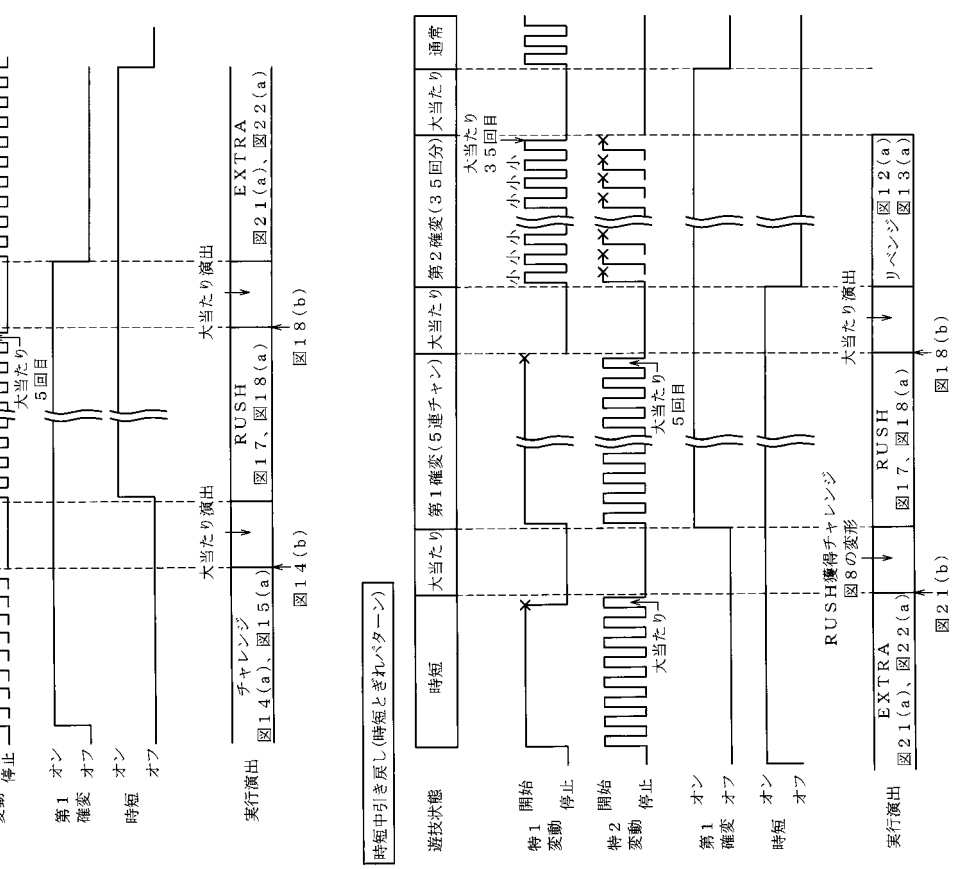
【図６０４】



【図６０５】



【図６０６】



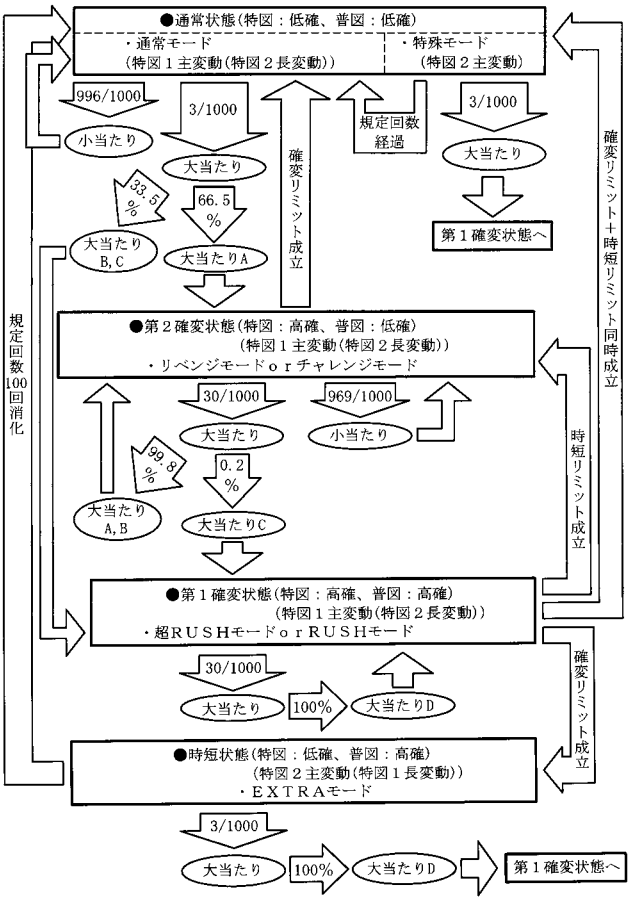
【図６０７】

演出モード概要表

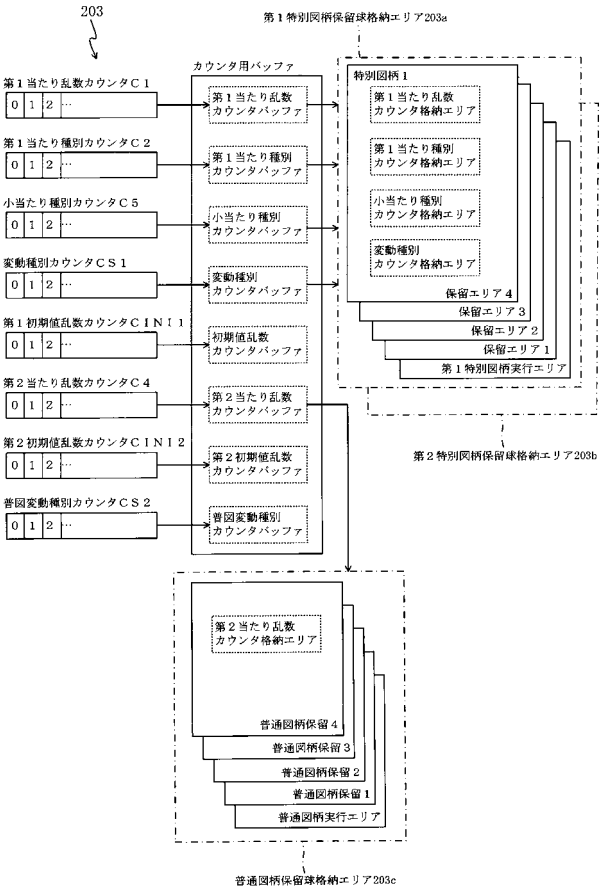
演出モード	移行条件	演出概要	遊技状態（主変動）
通常モード	・電源投入後 ・確変リミットまでの残回数が１回の場合に、大当たりＡに当選 ・ＥＸＴＲＡチャレンジモード移行後、特図１・特図２の合算変動回数が１００回に到達	－	低確非時短（通常）（特図１）
超ＲＵＳＨモード	・通常時、大当たりＢ、Ｃに当選 ・リベンジモード中、大当たりＣに当選	・１０Ｒ大当たりが１０セット実行されることを報知	高確時短（第１確変）（特図２）
ＲＵＳＨモード	チャレンジモード中、大当たりＣに当選	・確変リミットまでの残回数と時短リミットまでの残回数の組み合わせによって１０Ｒ大当たりのセット回数が変わるため、ＲＵＳＨ継続の情報を小出しに報知	高確時短（第１確変）（特図２）
リベンジモード	確変リミットまでの残回数が４０～１４回の場合に、大当たりＡ、第２確変状態での大当たりＢ当選又は時短リミットに到達	・大当たりＢ、Ｃ当選時のみ遊技者に報知し、大当たりＡ当選を報知しない ・大当たりＲ、Ｃ当選時は超ＲＵＳＨモードへの移行を報知	高確非時短（第２確変）（特図１）
チャレンジモード	確変リミットまでの残回数が１３～２回の場合に、大当たりＡ、Ｂ当選又は時短リミットに到達 ・リベンジモード中、大当たり当選回数、小当たり当選回数が所定回数に到達	・大当たりＢ、Ｃ当選時のみ遊技者に報知し、大当たりＡ当選を報知しない ・確変リミットまでの残回数に応じて、大当たり当選時に移行先モードを報知	高確非時短（第２確変）（特図１）
ＥＸＴＲＡモード	確変リミットまでの残回数が１０～１回の場合に大当たりＣに当選した後、確変リミットに到達	・モード終了までの残変動回数を報知 ・時短リミットまでの残回数に応じて、大当たり遊技中に移行先モードを報知	低確時短（特短）（特図２）
ＳＰＥＣＩＡＬモード	確変リミット及び時短リミットに同時に到達し、通常状態に移行	・次回大当たり当選によって初回１０Ｒ大当たりかつ超ＲＵＳＨモード移行が確定していることを報知	低確非時短（通常）（特図２）

【図６０８】

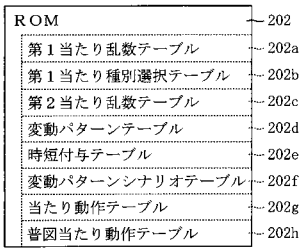
【図６０９】



【図６１０】

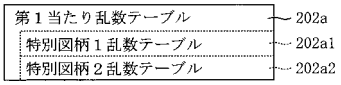


【図６１１】



【図６１２】

(a)



(b)

202

特別図柄１乱数テーブル202a1

判定値	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１(0～999)
大当たり判定値	低確率状態	0～2
	高確率状態	3～32
小当たり判定値	－	3～998

(c)

202

特別図柄２乱数テーブル202a2

判定値	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１(0～999)
大当たり判定値	低確率状態	0～2
	高確率状態	3～32

(d)

202

第２当たり乱数テーブル202c

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４(0～239)
普通図柄の低確率状態	0～235
普通図柄の高確率状態	0～238

【図６１３】

（ａ）

第１当たり種別選択テーブル	202b
特図１大当たり種別選択テーブル	202b1
特図２大当たり種別選択テーブル	202b2

202

特図１大当たり種別選択テーブル202b1

（ｂ）

大当たり種別	大当たり遊技終了後の遊技状態 / 当選時の遊技状態		第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～199）
	第２確変状態	それ以外	
大当たりＡ（2R大当たり）	第２確変状態	第２確変状態	0～132
大当たりＢ（2R大当たり）	第２確変状態	第１確変状態	133～198
大当たりＣ（2R大当たり）	第１確変状態		199

202

特図２大当たり種別選択テーブル202b2

（ｃ）

大当たり種別	大当たり遊技終了後の遊技状態 / 当選時の遊技状態 / 共通	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～199）
大当たりＤ（10R大当たり）	第１確変状態	0～199

【図６１４】

変動パターンテーブル	202d
通常用変動パターンテーブル	202d1
時短用変動パターンテーブル	202d2
第１確変用変動パターンテーブル	202d3
第２確変用変動パターンテーブル	202d4
特殊変動パターンテーブル	202d5

（ａ）

202

通常用変動パターンテーブル202d1

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特１	外れ小当たり	短外れ(7秒)	7000	0～139
		ガセ外れ(20秒)	20000	140～149
		ノーマルリーチ各種(40秒)	40000	150～179
		スーパーリーチ(80秒)	80000	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種(40秒)	40000	0～29
		スーパーリーチ(80秒)	80000	30～189
		スペシャルリーチ(140秒)	140000	190～198
特２	共通	超ロング変動(600秒)	600000	0～198

（ｂ）

【図６１５】

202

時短用変動パターンテーブル202d2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	ロング変動	60000	0～198
特図２	外れ	外れショート変動	1000	0～198
	大当たり	当たりショート変動	1000	0～198

（ａ）

202

第１確変用変動パターンテーブル202d3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	超ロング変動	600000	0～198
特図２	外れ	外れショート変動	1000	0～198
	大当たり	当たりショート変動	1000	0～198

（ｂ）

【図６１６】

202

第２確変用変動パターンテーブル202d4

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	超ショート変動	100	0～198
特図２	共通	超ロング変動	600000	0～198

（ａ）

202

特殊変動パターンテーブル202d5

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	超ロング変動	600000	0～39
		ミドル変動	10000	40～109
		ショート変動	1000	110～198
特図２	外れ	外れショート変動	1000	0～198
	大当たり	当たりショート変動	1000	0～198

（ｂ）

【図６１７】

202

時短付与テーブル202e

大当たり種別	当選時の時短有無	時短付与回数			
		確変リミット到達フラグ			
		オフ		オン	
		時短リミット到達フラグ			
		オフ	オン	オフ	オン
大当たりA（特図1大当たりの66.5%）	共通	0	0	0	0
大当たりB（特図1大当たりの33.3%）	第2確変以外	65535（実質次回まで）	0	100	0
	第2確変	0	0	100	0
大当たりC（特図1大当たりの0.2%）大当たりD（特図2大当たりの10%）	共通	65535（実質次回まで）	0	100	0

【図６１８】

202

変動パターンシナリオテーブル202f

大当たり種別	当選時の遊技状態	確変リミット到達フラグ	時短リミット到達フラグ	変動パターンテーブル		
				特図変動回数（1～1000回）	特図変動回数（1001～10000回）	特図変動回数（10001回～）
大当たりA（第2確変当たり）	共通	オフ	オフ	第2確変用変動パターンテーブル		
			オン	－		
		オン	オフ	通常用変動パターンテーブル		
			オン	－		
大当たりB（第2確変当たり）	第2確変	オフ	オフ	第2確変用変動パターンテーブル		
			オン	－		
		オン	オフ	通常用変動パターンテーブル		
			オン	－		
大当たりB（第1確変当たり）	第2確変以外	オフ	オフ	第1確変用変動パターンテーブル		
			オン	第2確変用変動パターンテーブル		
		オン	オフ	時短用変動パターンテーブル	通常用変動パターンテーブル	
			オン	通常用変動パターンテーブル		
大当たりC，D（第1確変当たり）	共通	オフ	オフ	第1確変用変動パターンテーブル		
			オン	第2確変用変動パターンテーブル		
		オン	オフ	時短用変動パターンテーブル	通常用変動パターンテーブル	
			オン	特殊変動パターンテーブル		通常用変動パターンテーブル

【図６１９】

202

当たり動作テーブル202g

当たり種別	第1可変入賞装置65（大当たりAT）	第2可変入賞装置650（小当たりAT）	備考
	開放ラウンド	開放ラウンド	
大当たりA，B，C	－	1，2ラウンド	オープニング期間：0.5秒 ラウンド期間：0.5秒 インターバル期間：0.5秒
大当たりD	1～10ラウンド	－	オープニング期間：3.5秒 ラウンド期間：30秒 インターバル期間：1秒
小当たり	－	1ラウンド ※0.5秒開放→0.5秒閉鎖→0.5秒開放	オープニング期間：0.5秒

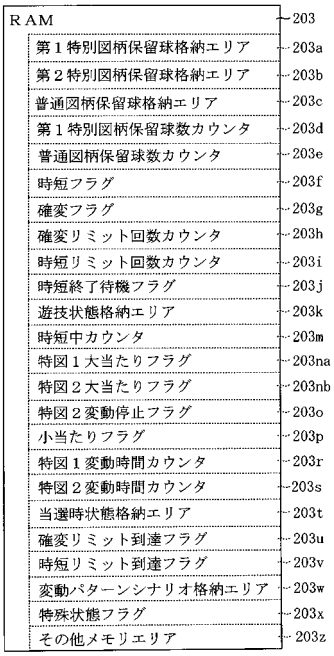
【図６２０】

202

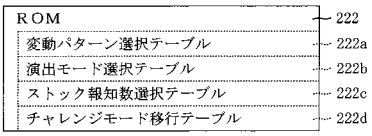
普図当たり動作テーブル202h

遊技状態	動作内容（開放パターン）		
	オープニング期間	開放期間	エンディング期間
通常状態	0.3s	0.5s	0.02s
第2確変状態	0.02s	0.5s	0.02s
時短状態／第1確変状態	0.3s	0.6s	0.02s

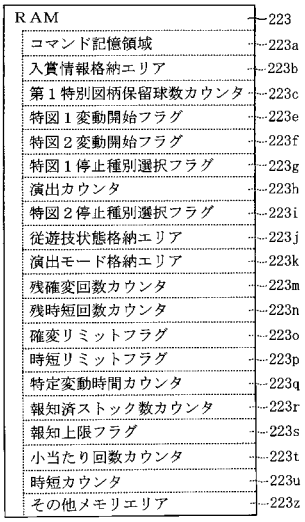
【図６２１】



【図６２２】



（ａ）



（ｂ）

【図６２３】

222

演出モード選択テーブル222b

遊技状態	残確変回数カウンタ 223m	残時短回数カウンタ 223n	演出モード
通常	-	-	通常モード
時短	-	1～	ＥＸＴＲＡモード
第１確変	10～40	10～	超ＲＵＳＨモード
		～9	ＲＵＳＨモード
	1～9	1～	
第２確変	13～40	-	リベンジモード
	1～12		チャレンジモード

【図６２４】

222

ストック報知数選択テーブル222c

残確変回数カウンタ 223m	報知済ストック数カウンタ223r	演出カウンタ223h(0～98)		
		0～59	60～89	90～98
11～9	7～	+1	上限数	上限数-2
	0～6	±0	+1	上限数
8～3	－	±0	+1	+2
2～1	－	+1	+1	+1

（ａ）

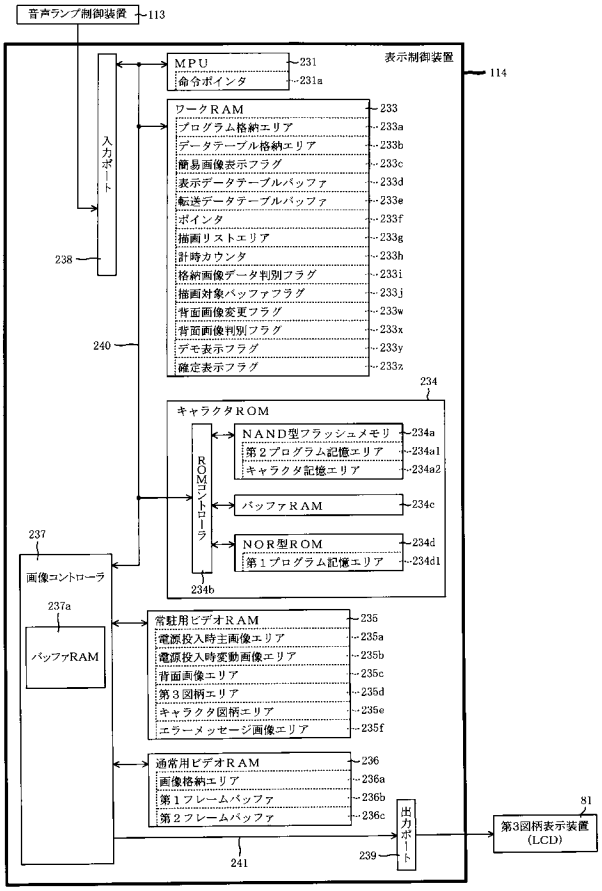
222

チャレンジモード移行テーブル222d

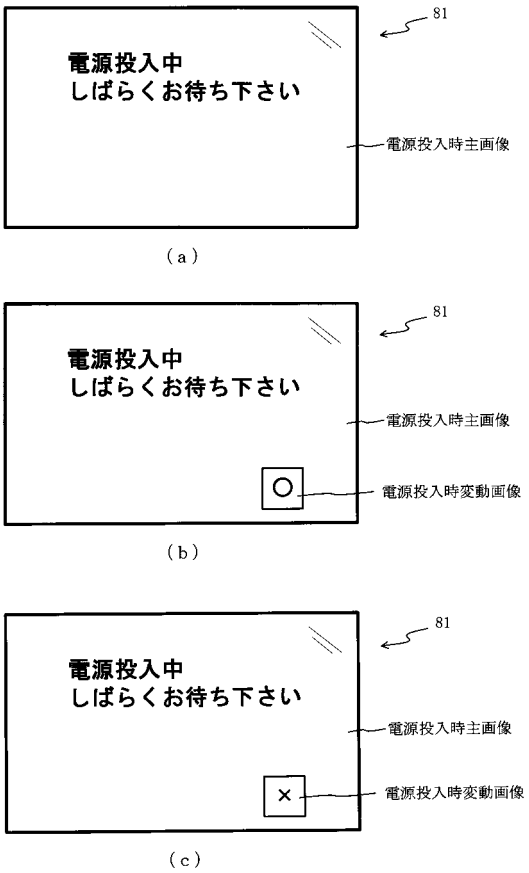
残確変回数カウンタ 223m	小当たり回数カウンタ223t			
	～50	51～200	201～900	901～
～13	無	無	無	移行
12～9	無	無	移行	移行
8～	無	移行	移行	移行

（ｂ）

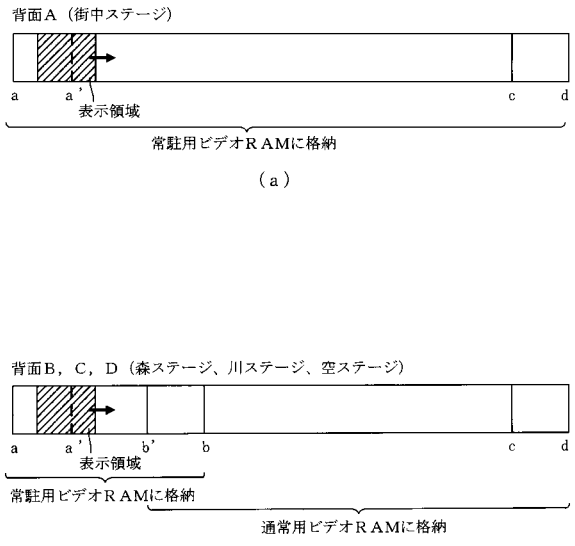
【図６２５】



【図６２６】



【図６２７】



【図６２８】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ エフェクト１：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト２：… ⋮ キャラクタ１：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図６２９】

転送データテーブル

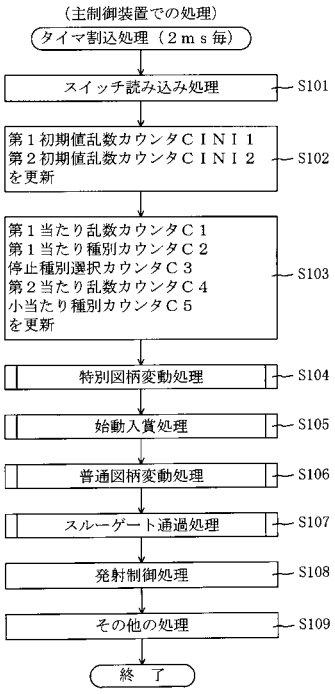
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	⋮
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図６３０】

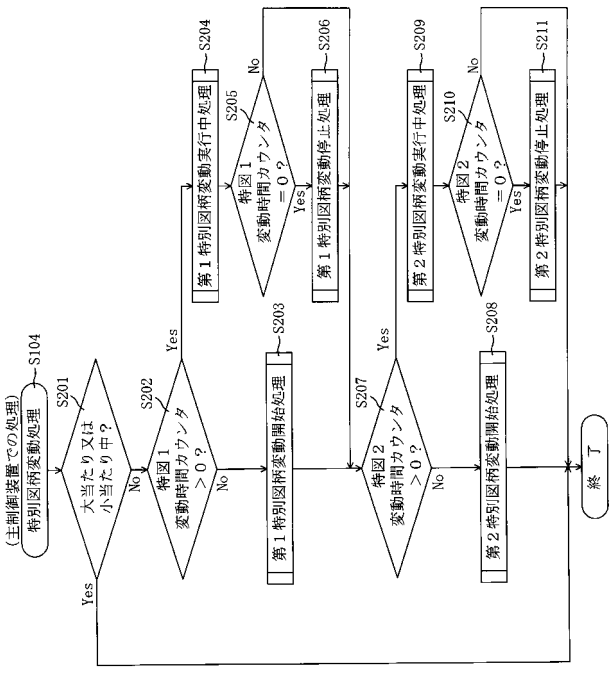
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
⋮	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
⋮	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄１	⋮
⋮	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

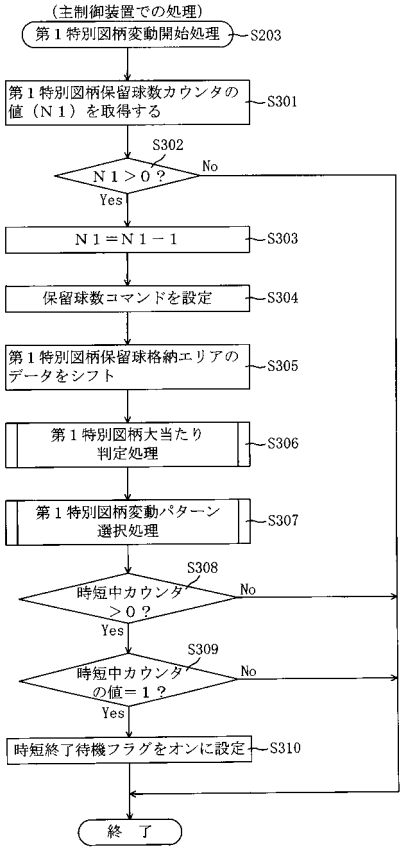
【図６３１】



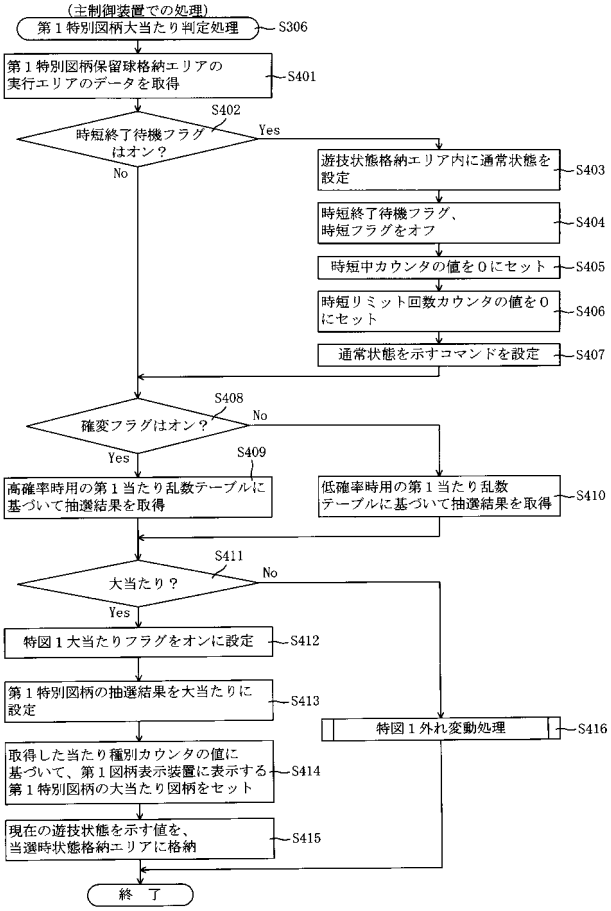
【図６３２】



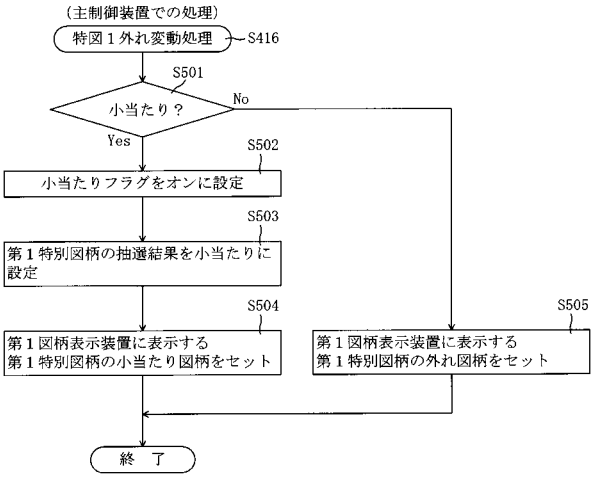
【図６３３】



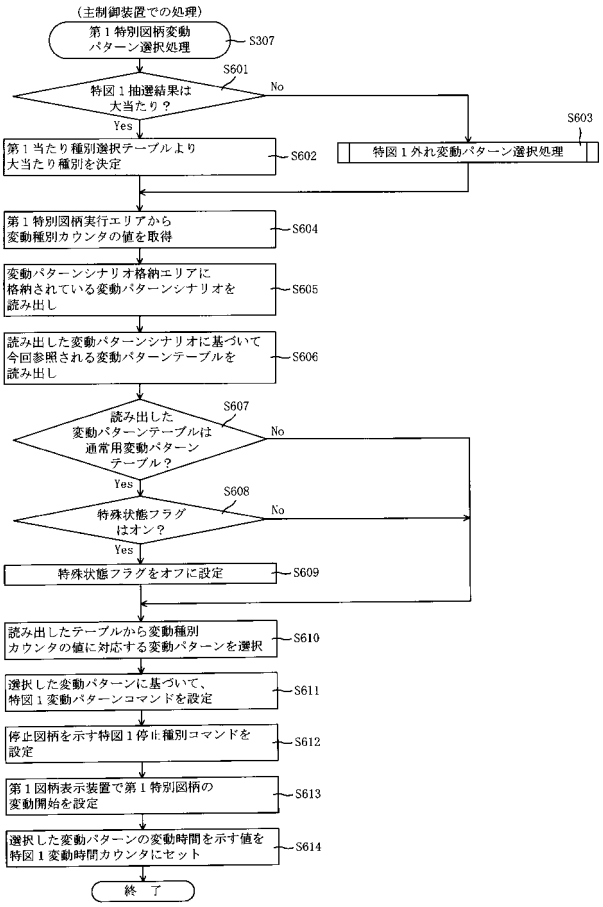
【図６３４】



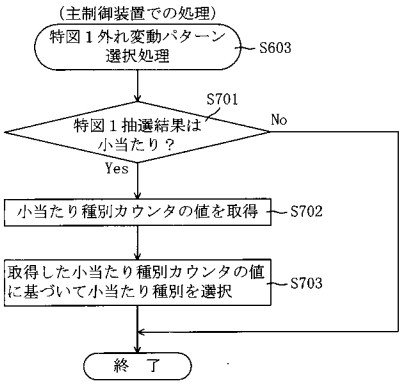
【図６３５】



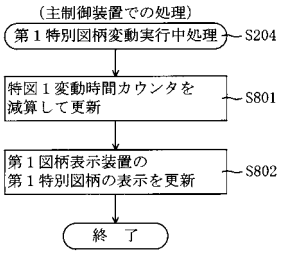
【図６３６】



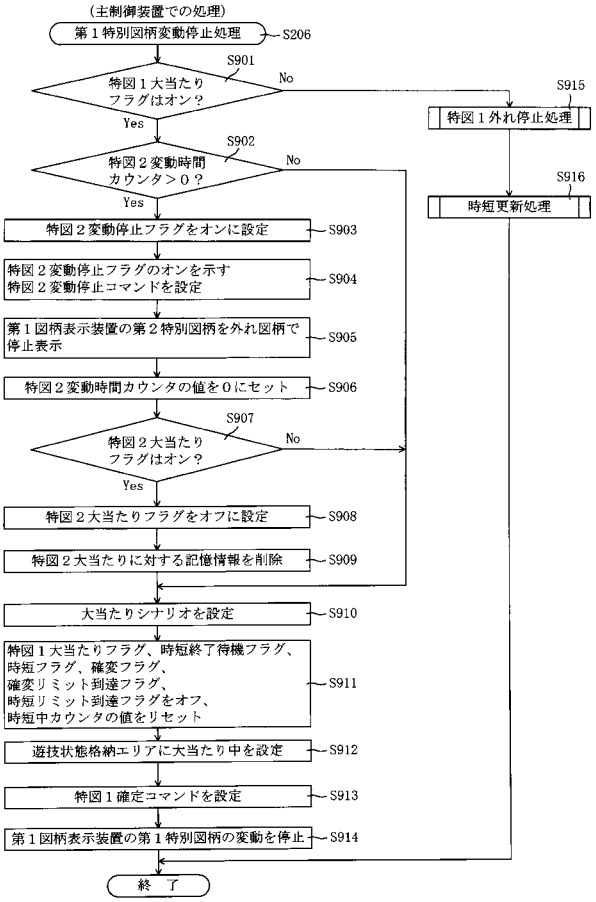
【図６３７】



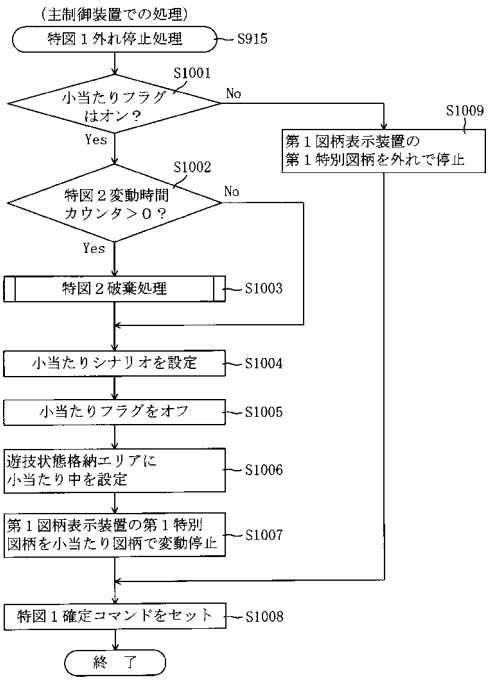
【図６３８】



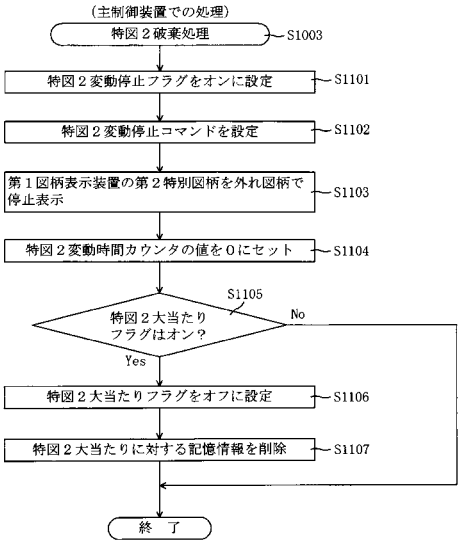
【図６３９】



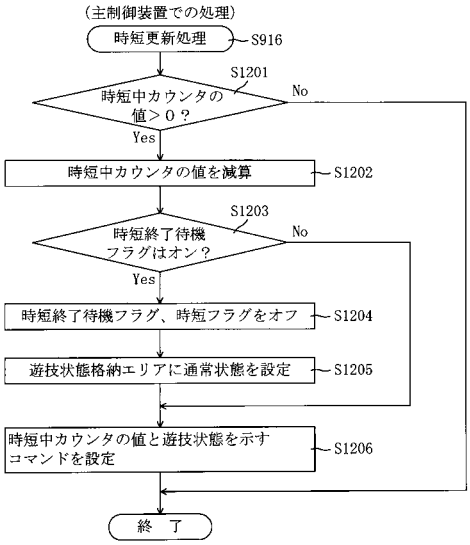
【図６４０】



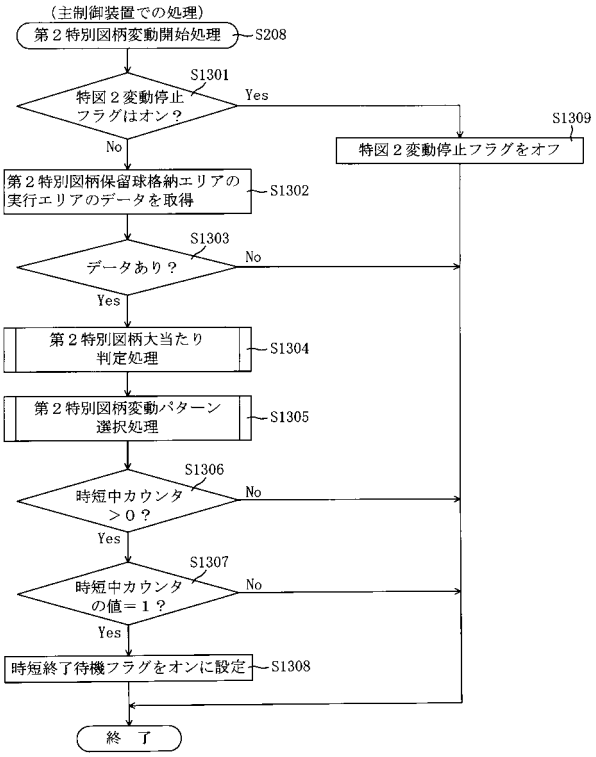
【図６４１】



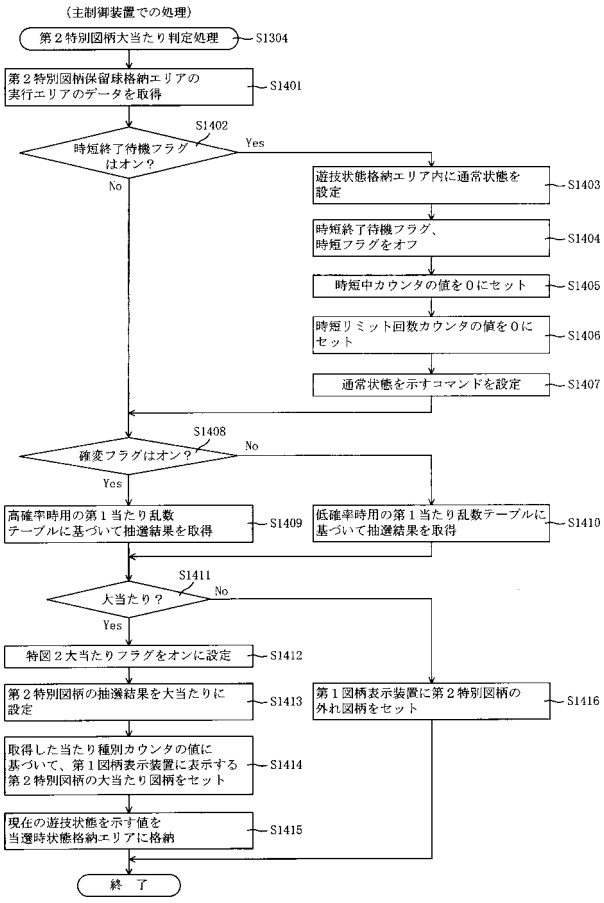
【図６４２】



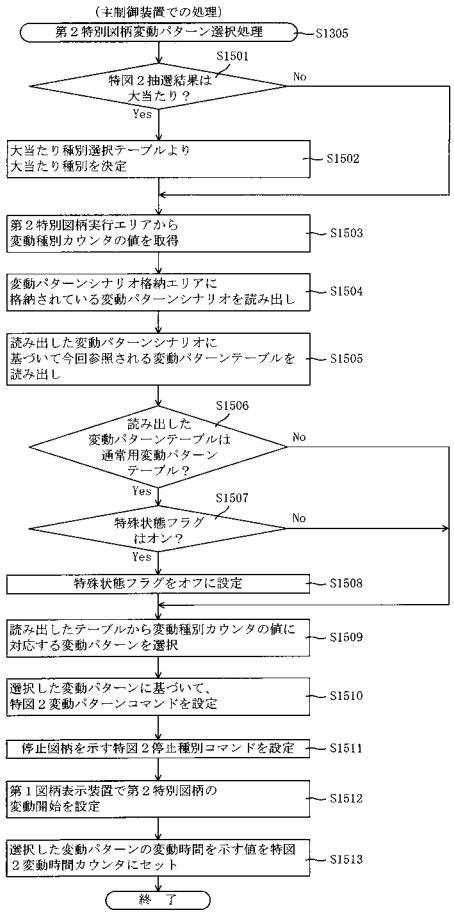
【図６４３】



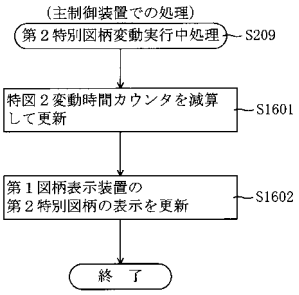
【図６４４】



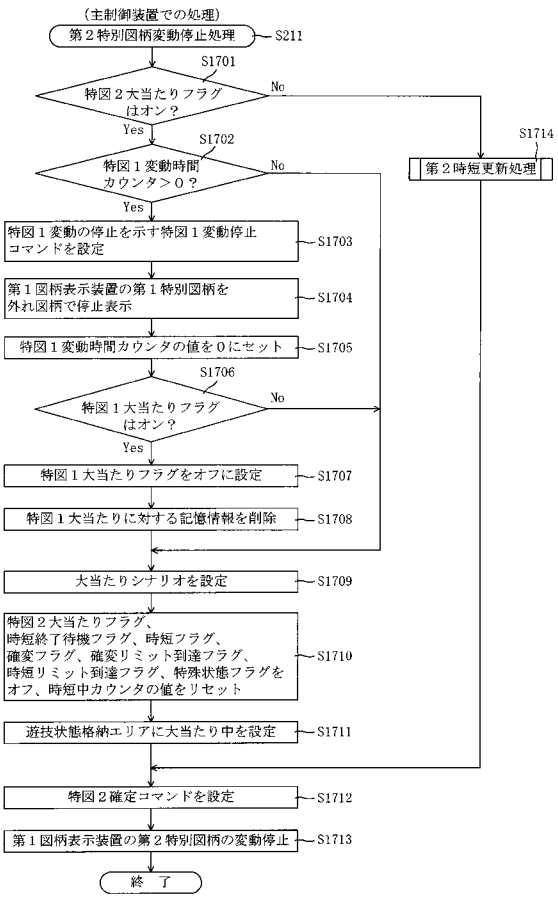
【図６４５】



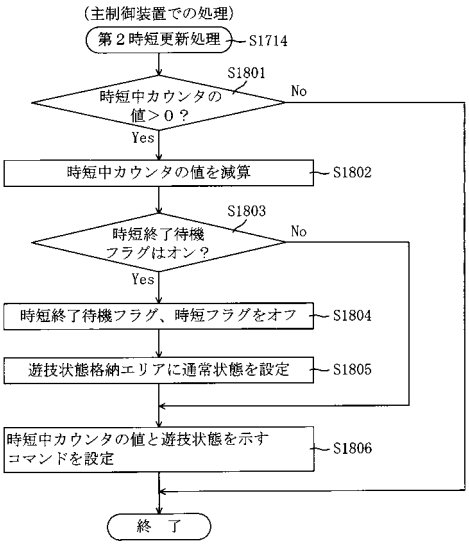
【図６４６】



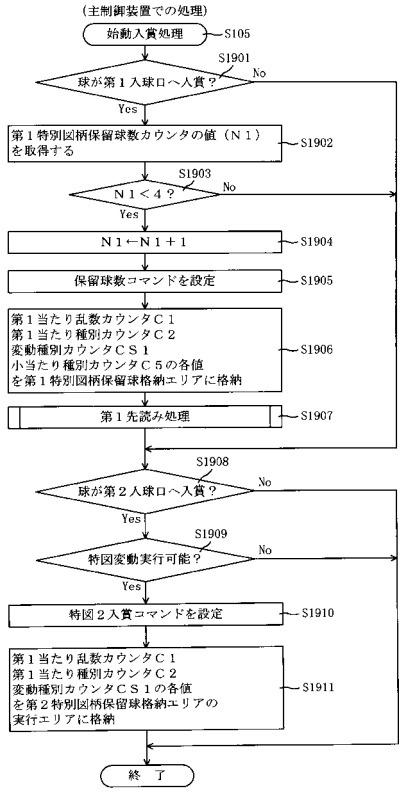
【図６４７】



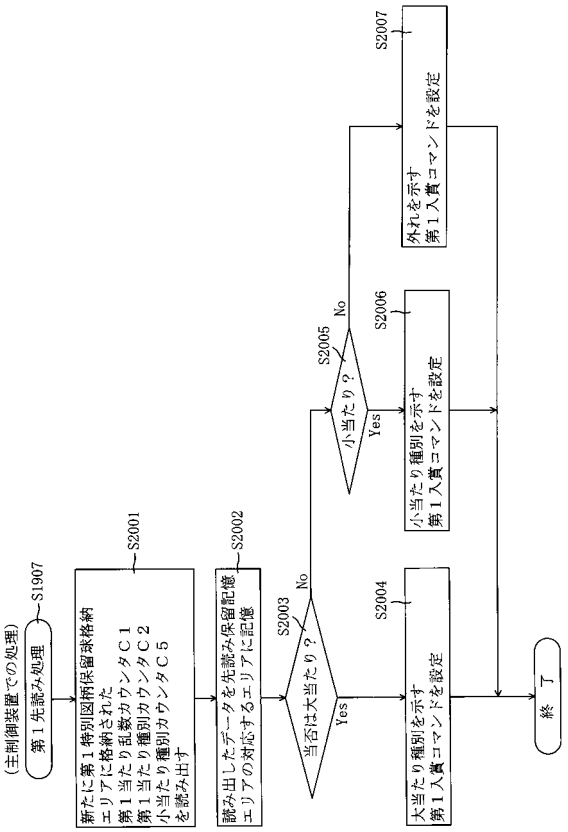
【図６４８】



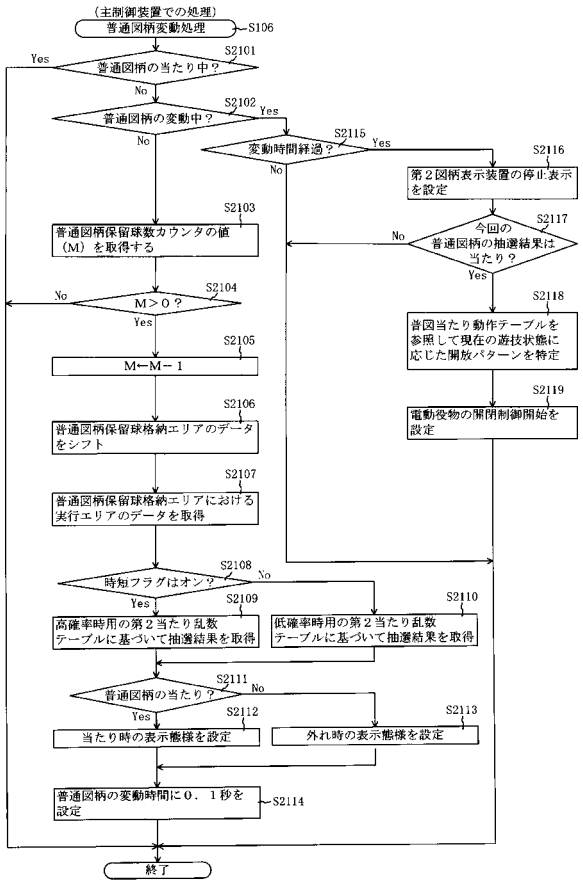
【図６４９】



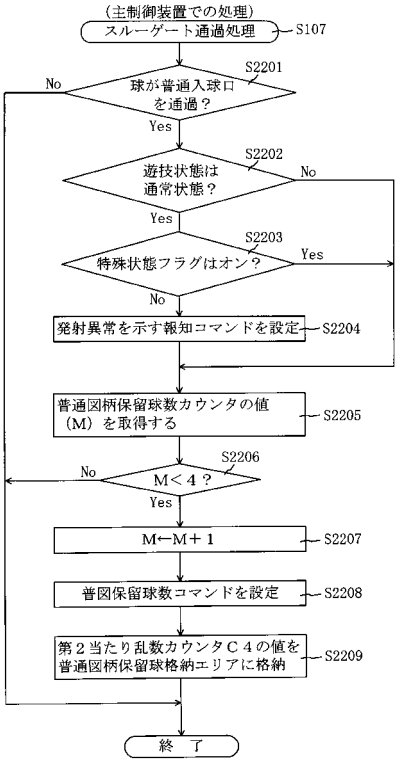
【図６５０】



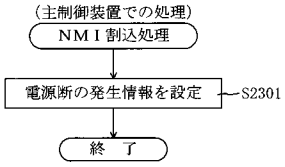
【図６５１】



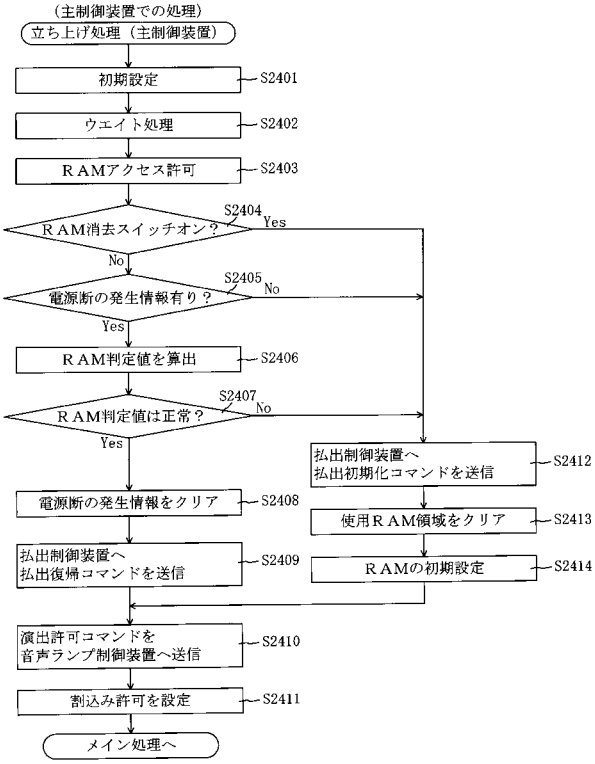
【図６５２】



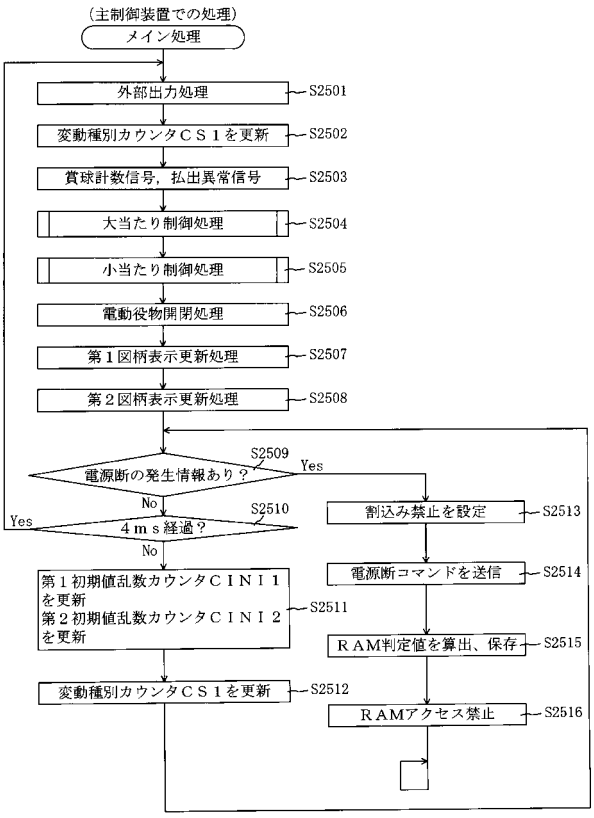
【図６５３】



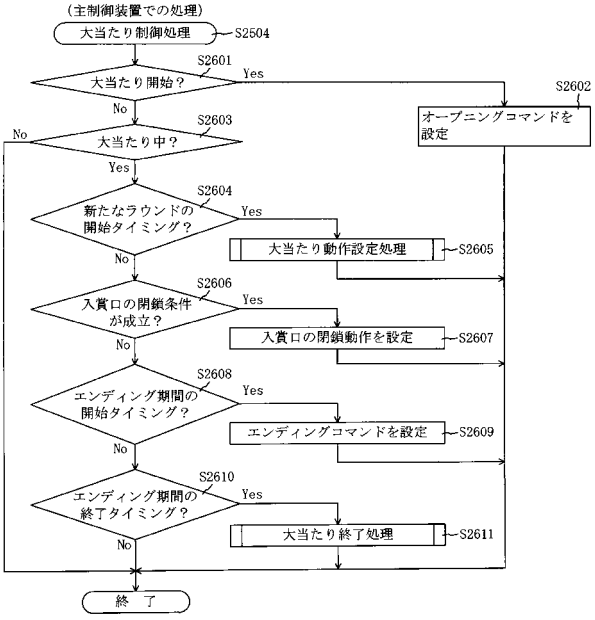
【図６５４】



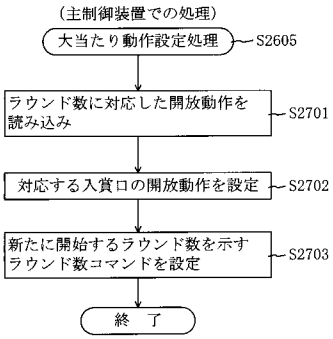
【図６５５】



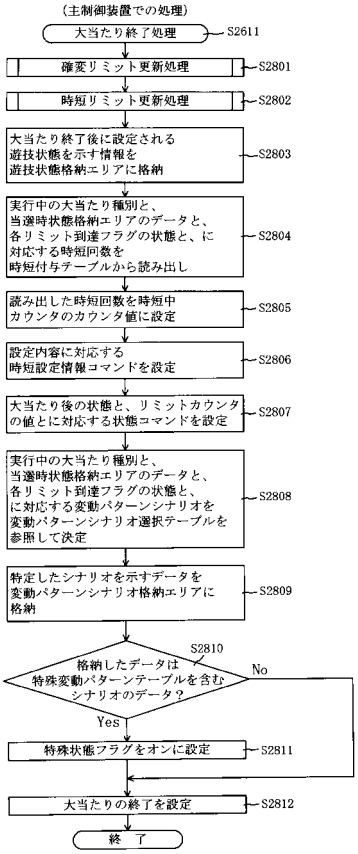
【図６５６】



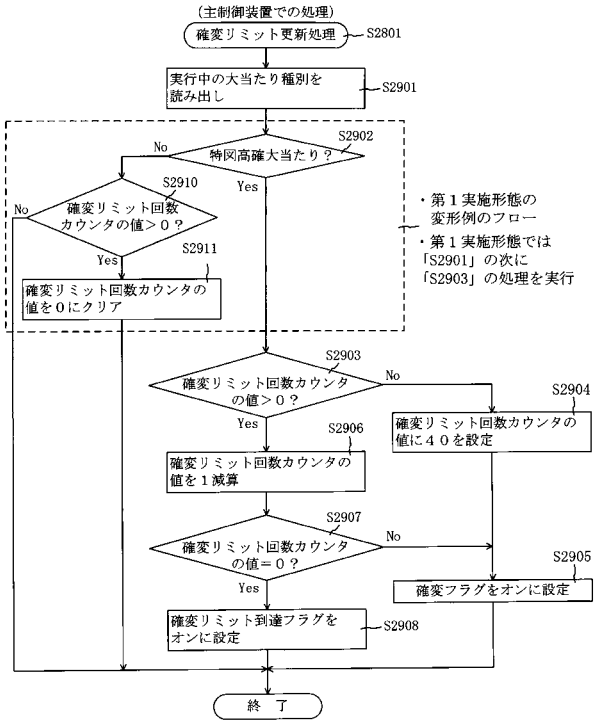
【図６５７】



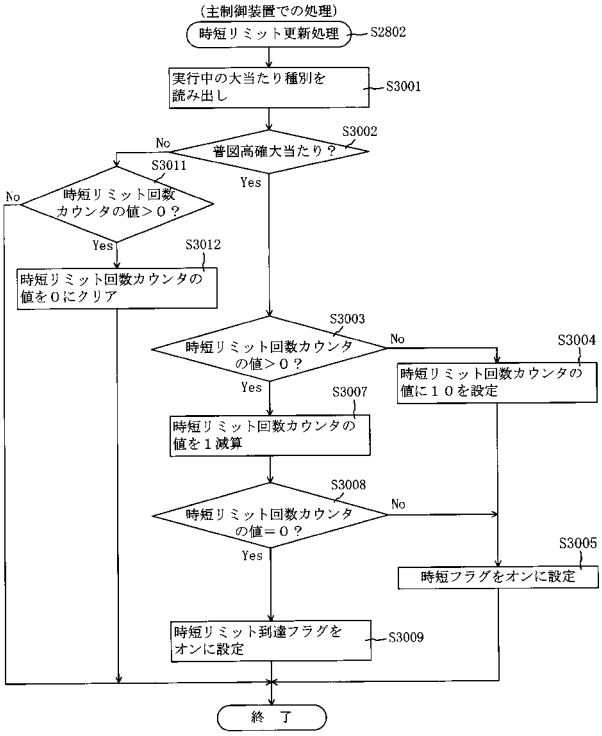
【図６５８】



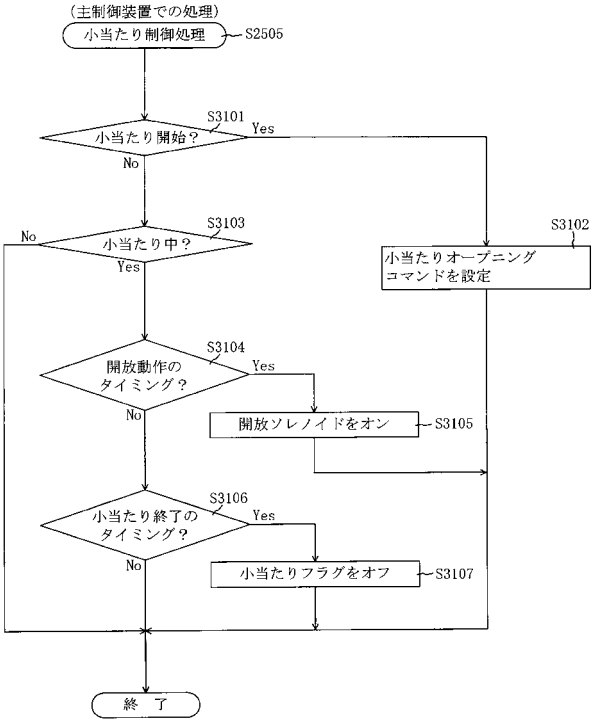
【図６５９】



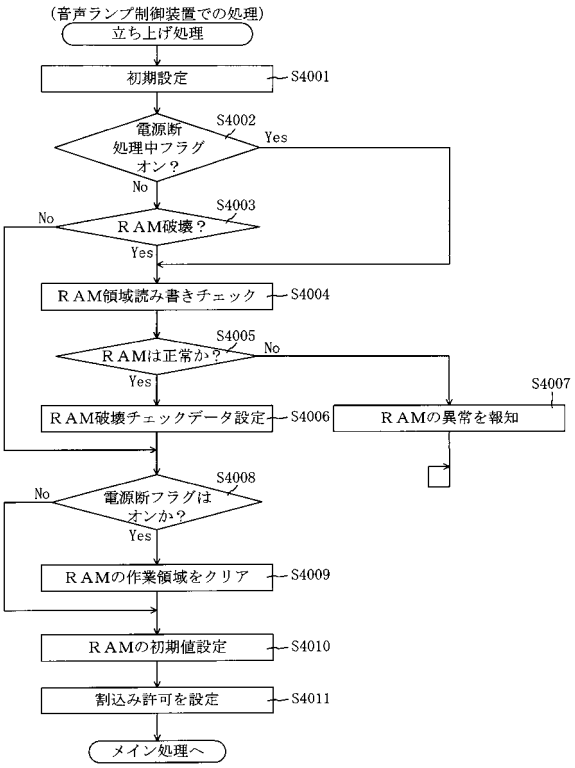
【図６６０】



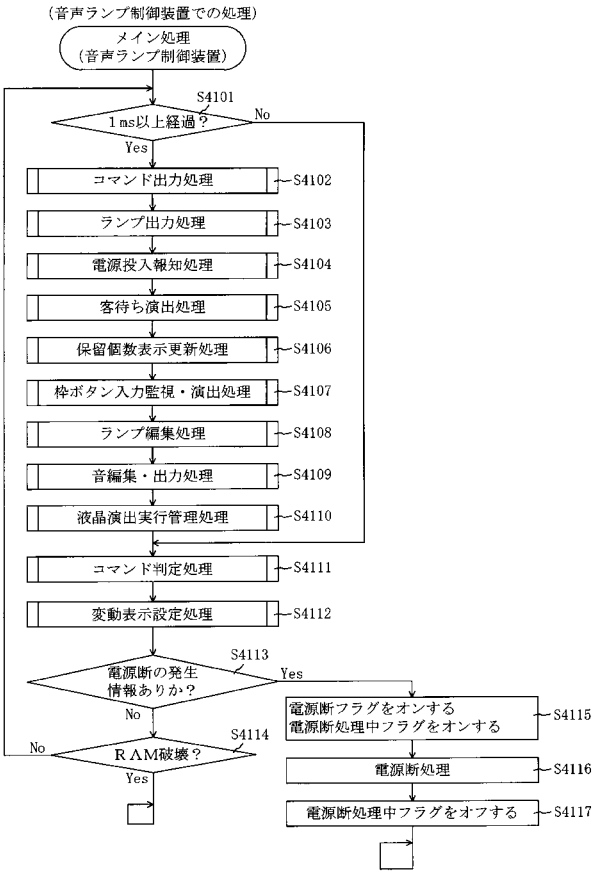
【図６６１】



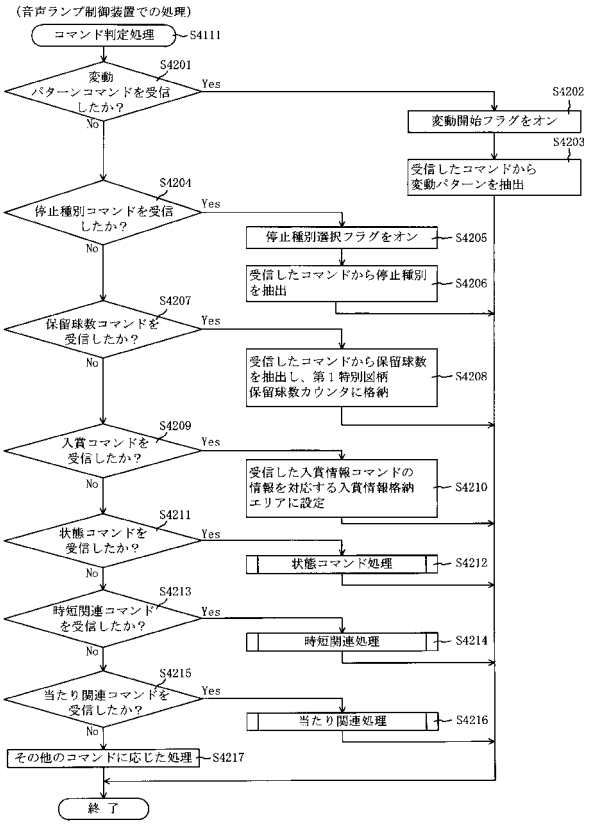
【図６６２】



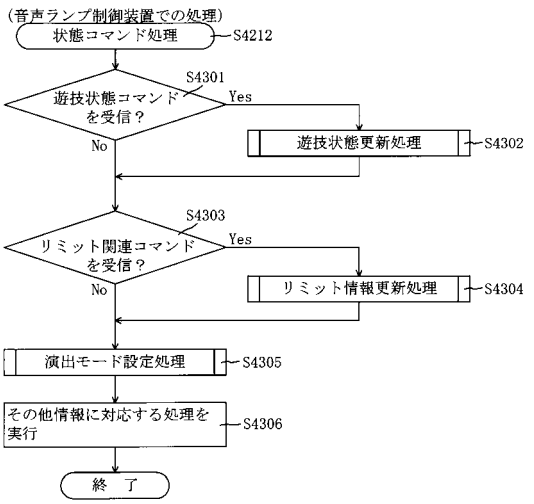
【図６６３】



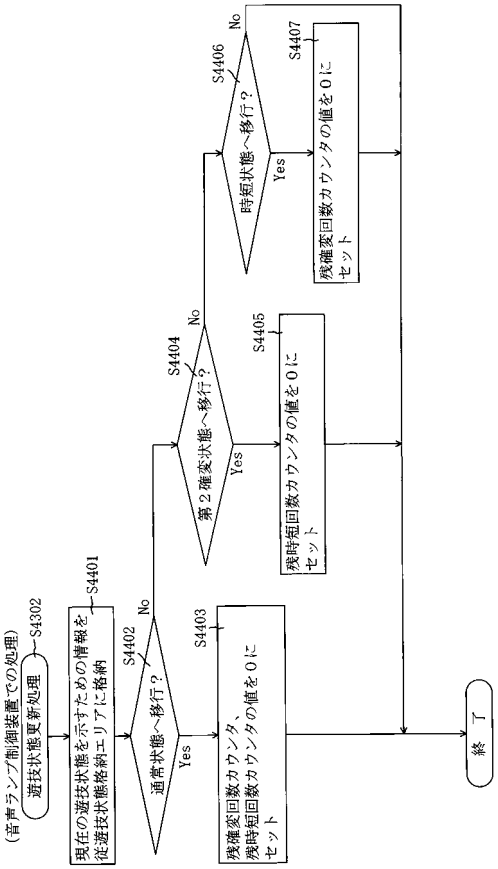
【図６６４】



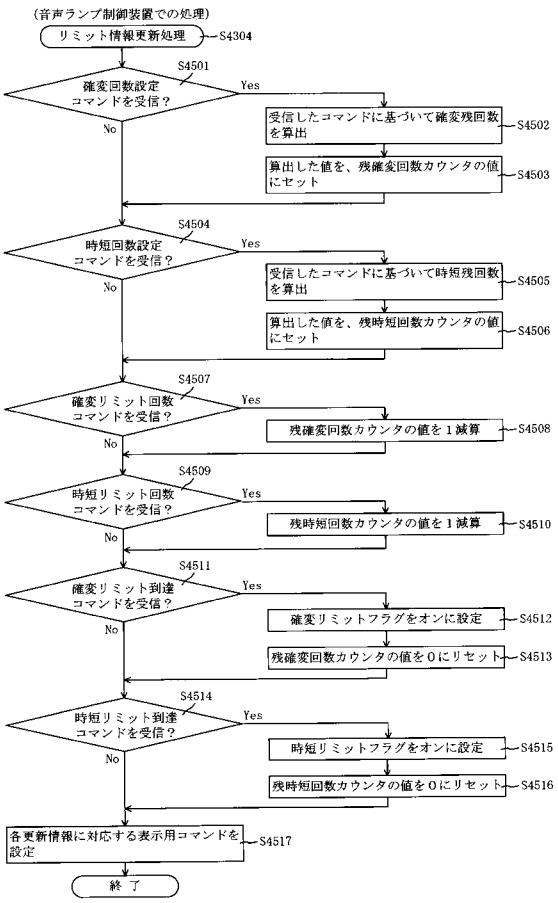
【図６６５】



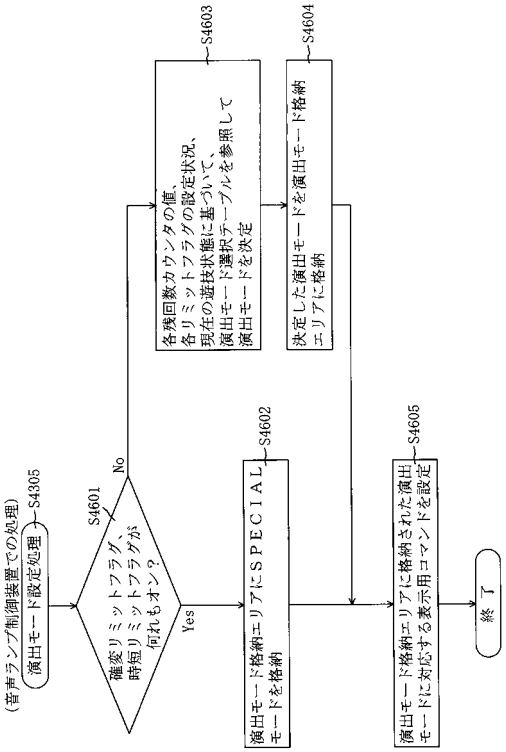
【図６６６】



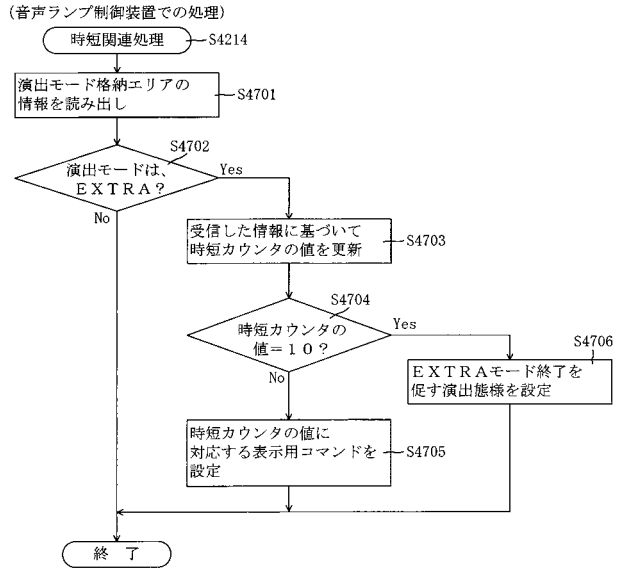
【図６６７】



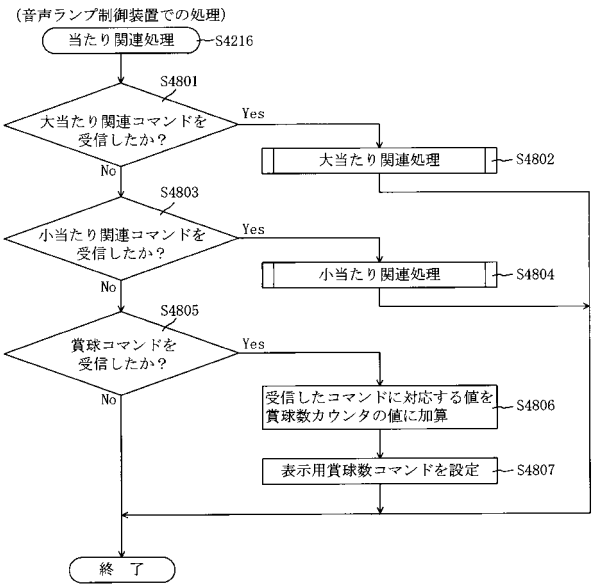
【図６６８】



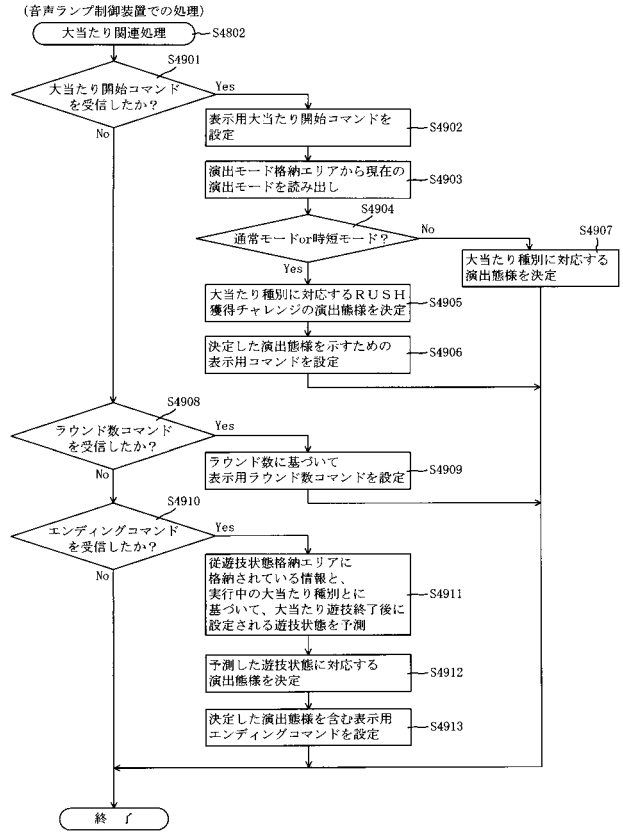
【図６６９】



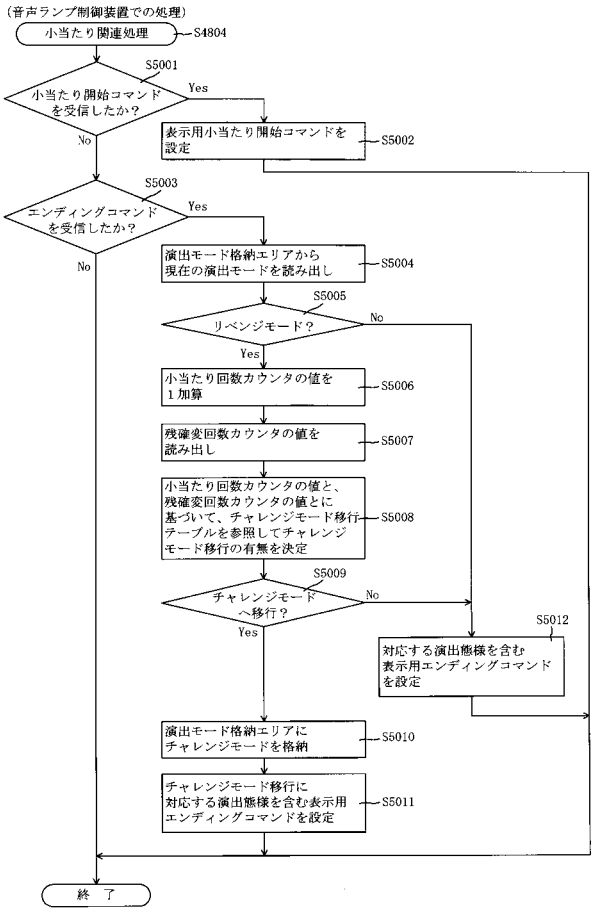
【図６７０】



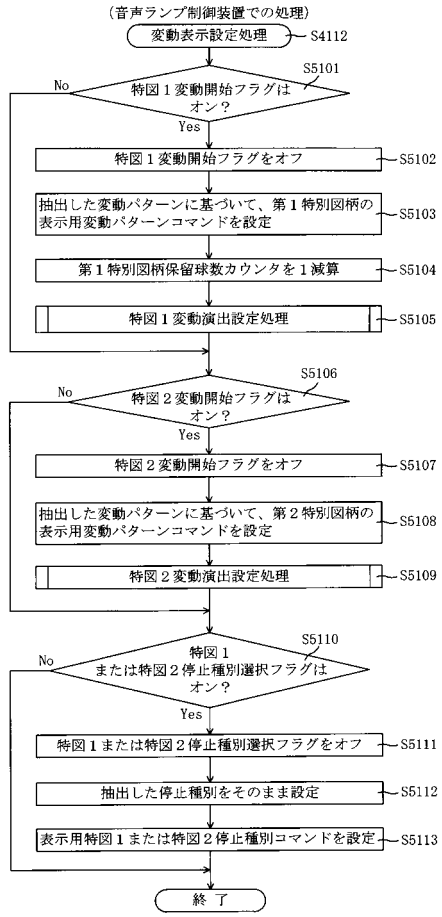
【図６７１】



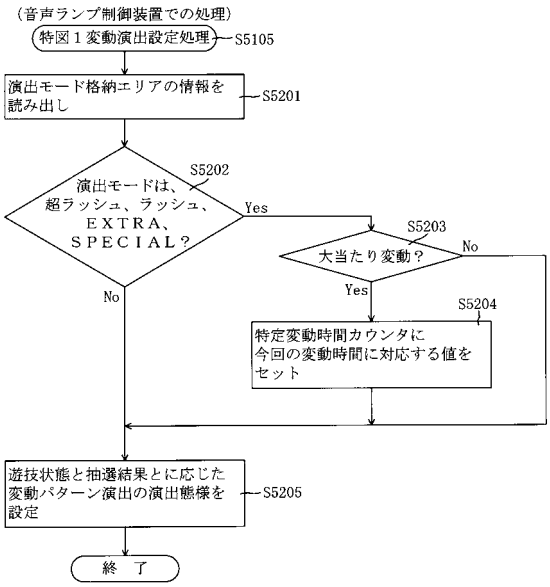
【図６７２】



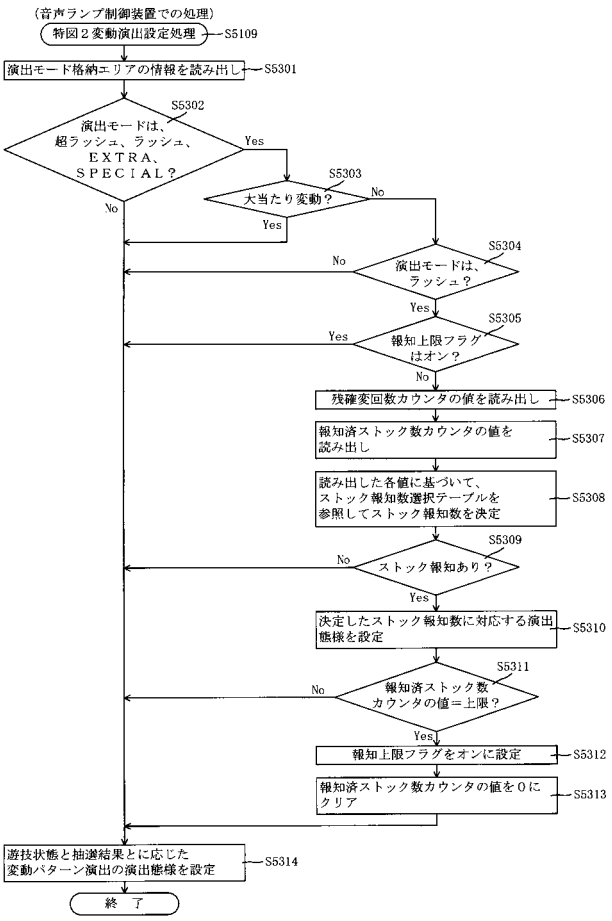
【図６７３】



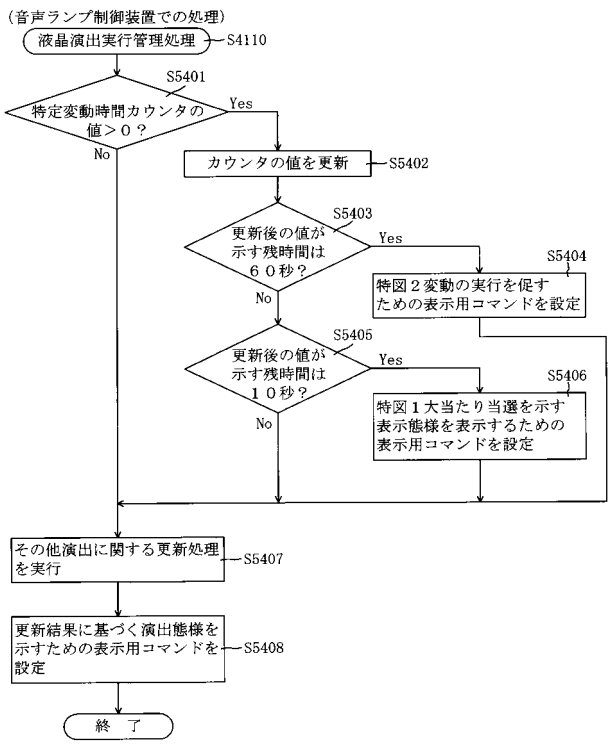
【図６７４】



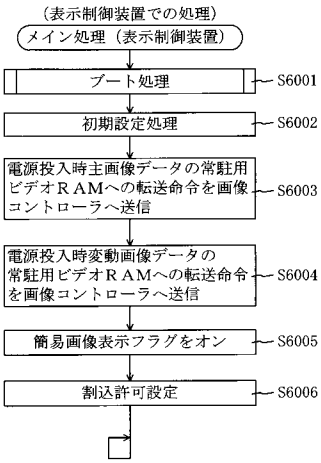
【図６７５】



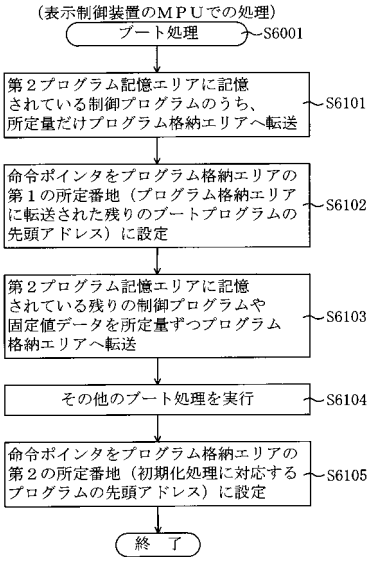
【図６７６】



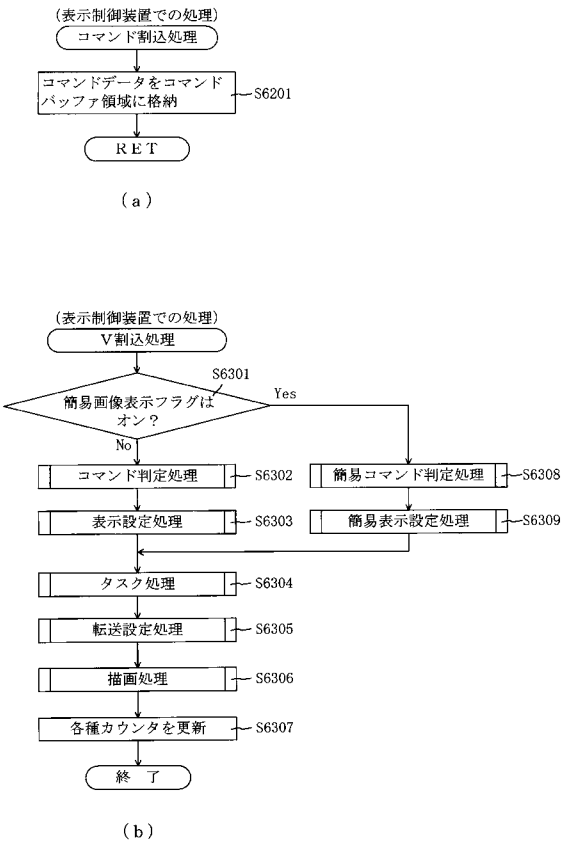
【図６７７】



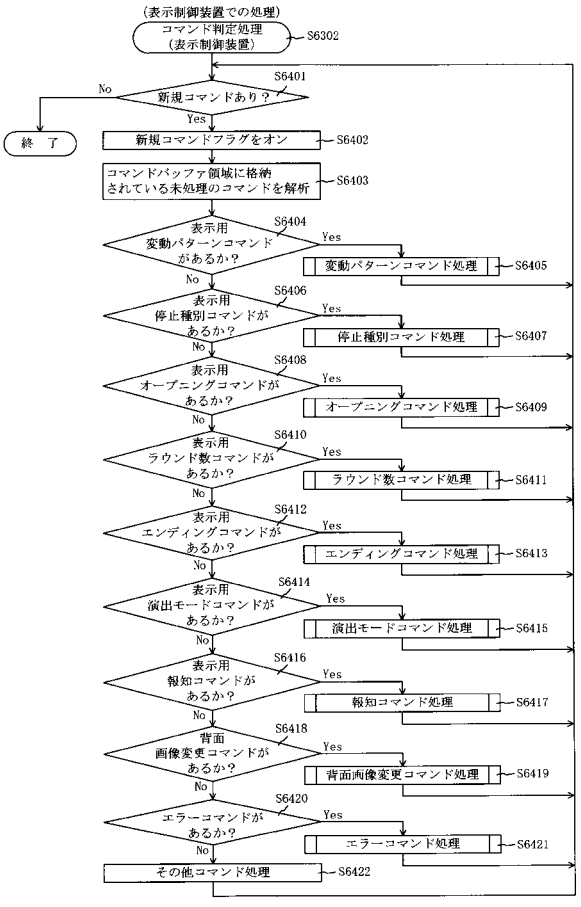
【図６７８】



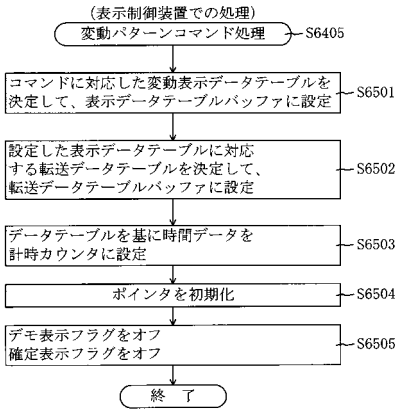
【図６７９】



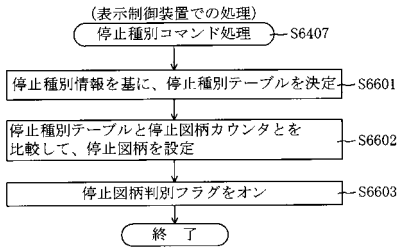
【図６８０】



【図６８１】

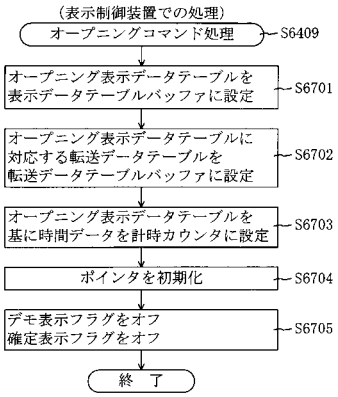


（ａ）

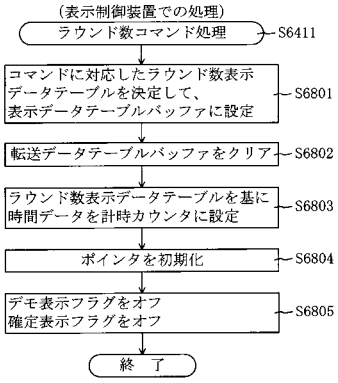


（ｂ）

【図６８２】

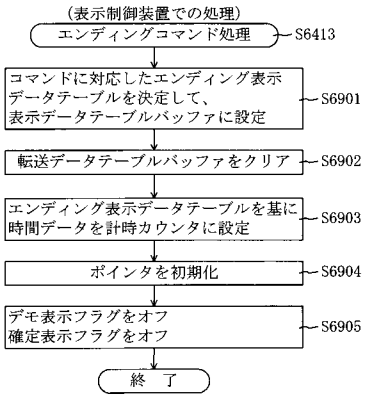


（ａ）

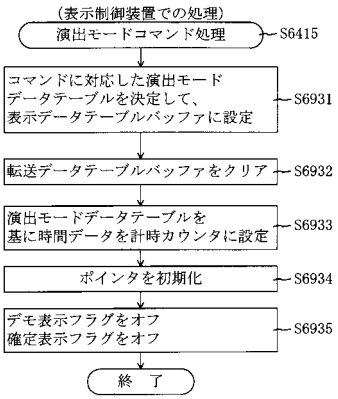


（ｂ）

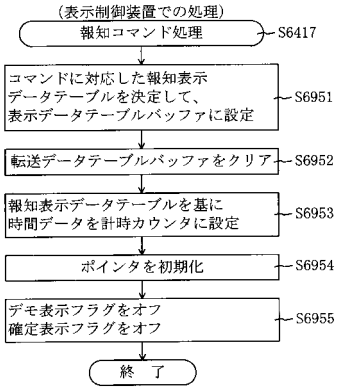
【図６８３】



【図６８４】

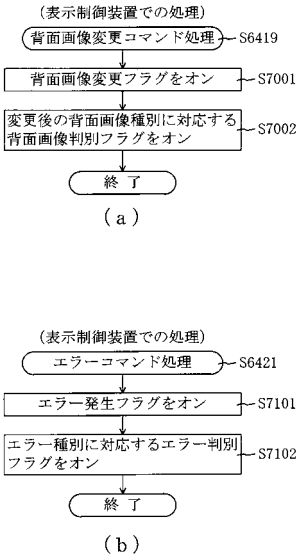


（ａ）

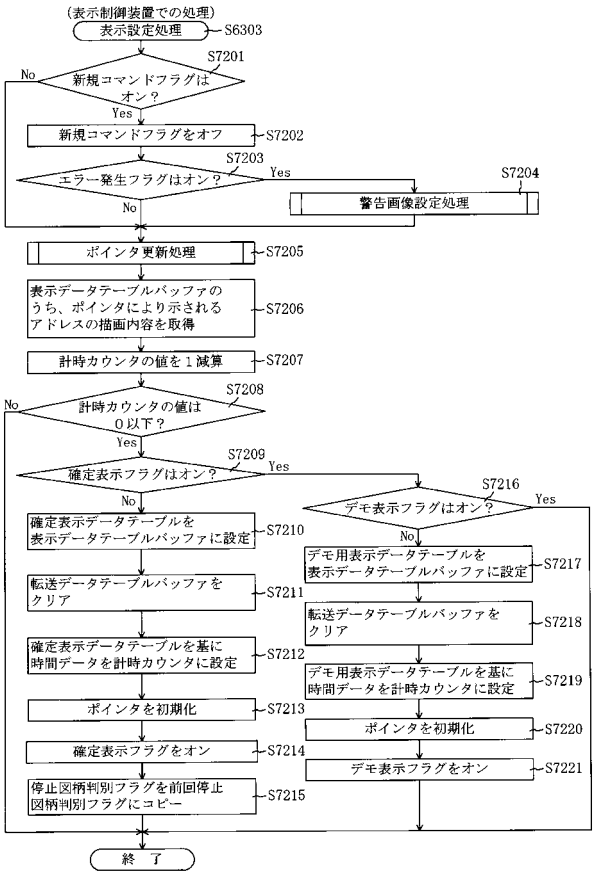


（ｂ）

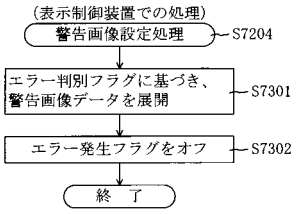
【図６８５】



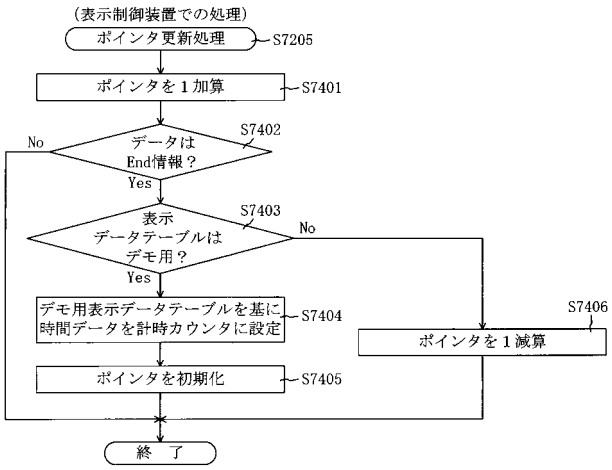
【図６８６】



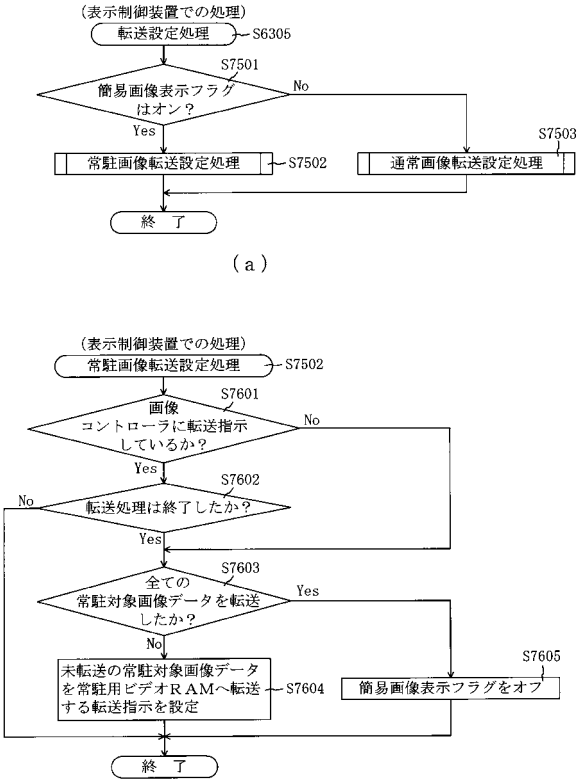
【図６８７】



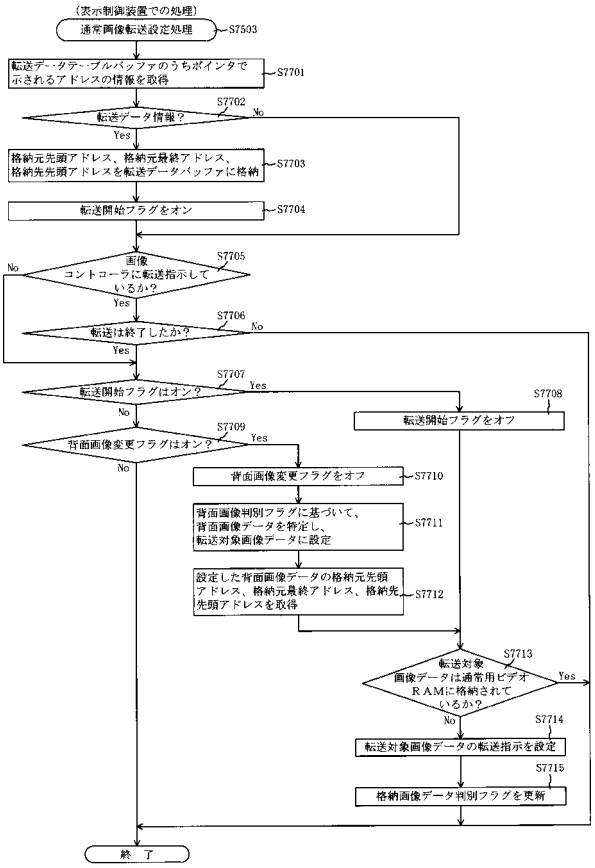
【図６８８】



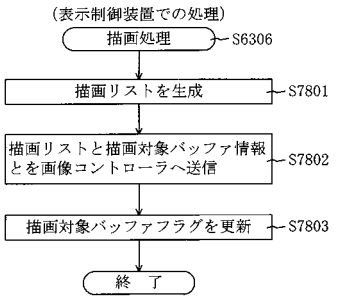
【図６８９】



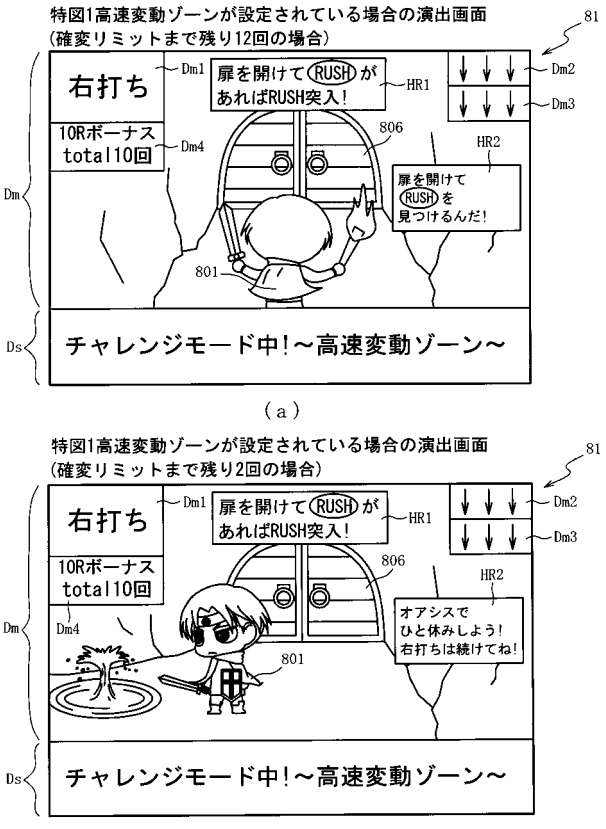
【図６９０】



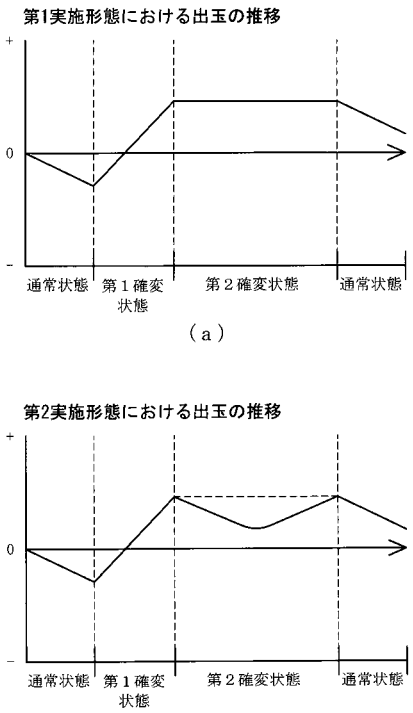
【図６９１】



【図６９２】



【図６９３】



【図６９４】

202

第２確変用不利変動パターンテーブル　202ad4

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	共通	ショート変動	1000	0～49
		ミドル変動	20000	50～169
		ロング変動	60000	170～198
特図２	共通	超ロング変動	600000	0～198

（ａ）

第２確変用有利変動パターンテーブル　202ad5

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	共通	超ショート変動	500	0～99
		ショート変動	1000	100～198
特図２	共通	超ロング変動	600000	0～198

（ｂ）

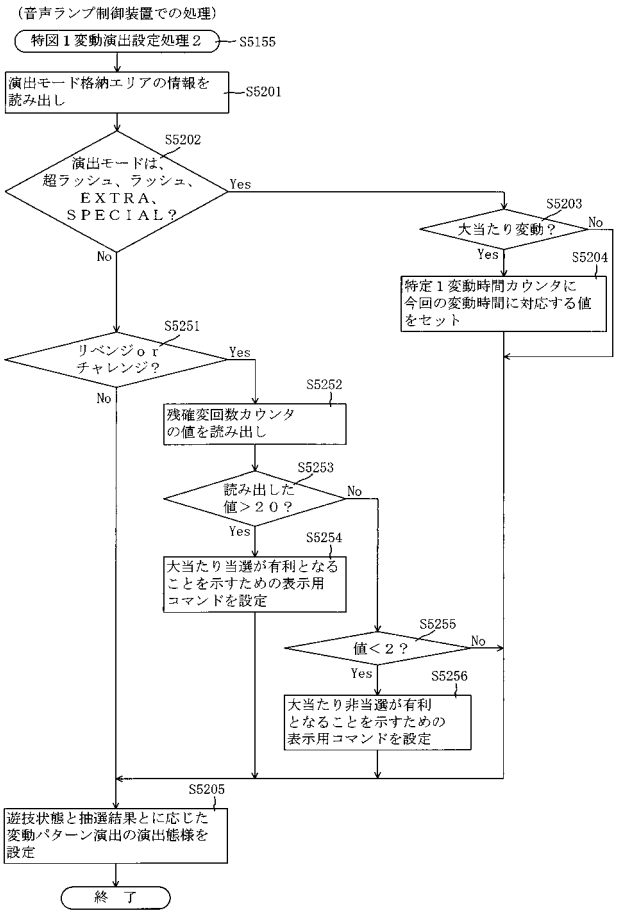
【図６９５】

202

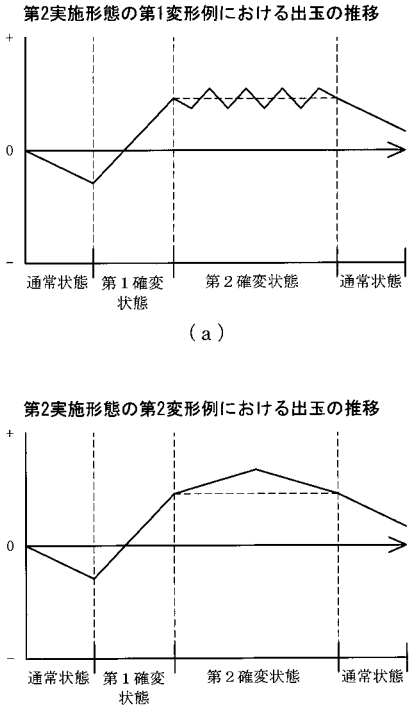
変動パターンシナリオ２テーブル　202af

大当たり種別	当選時の遊技状態	確変リミット到達フラグ	時短リミット到達フラグ	変動パターンテーブル：特図変動回数（1～60回目）	変動パターンテーブル：特図変動回数（61～100回目）	変動パターンテーブル：特図変動回数（101～1000回目）	変動パターンテーブル：特図変動回数（1001回～）
大当たりＡ（第２確変当たり）	共通	オフ	オフ	第２確変用不利変動パターンテーブル			第２確変用有利変動パターンテーブル
			オン		通常用変動パターンテーブル		
		オン	オフ				
			オン				
大当たりＢ（第２確変当たり）	第１確変	オフ	オフ	第２確変用不利変動パターンテーブル		第２確変用有利変動パターンテーブル	
			オン		通常用変動パターンテーブル		
		オン	オフ				
			オン				
大当たりＢ（第１確変当たり）	第１確変以外	オフ	オフ	第１確変用変動パターンテーブル			
			オン	第２確変用不利変動パターンテーブル		第２確変用有利変動パターンテーブル	
		オン	オフ	第１確変用変動パターンテーブル			
			オン				
大当たりＣ，Ｄ（第１確変当たり）	共通	オフ	オフ	第１確変用変動パターンテーブル			
			オン	時短用変動パターンテーブル		通常用変動パターンテーブル	
		オン	オフ	特殊変動パターンテーブル			通常用変動パターンテーブル
			オン				

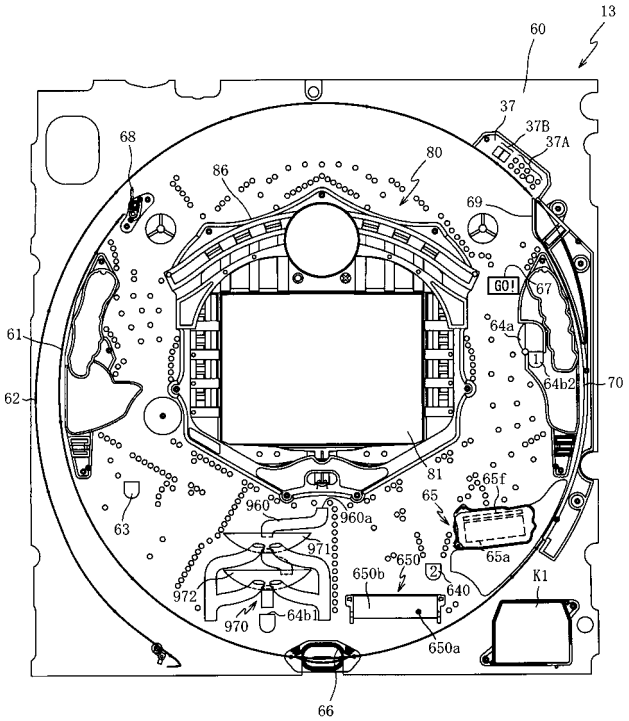
【図６９６】



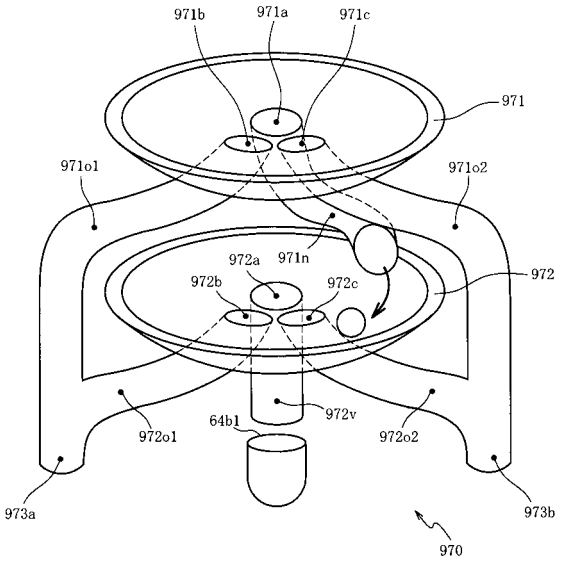
【図６９７】



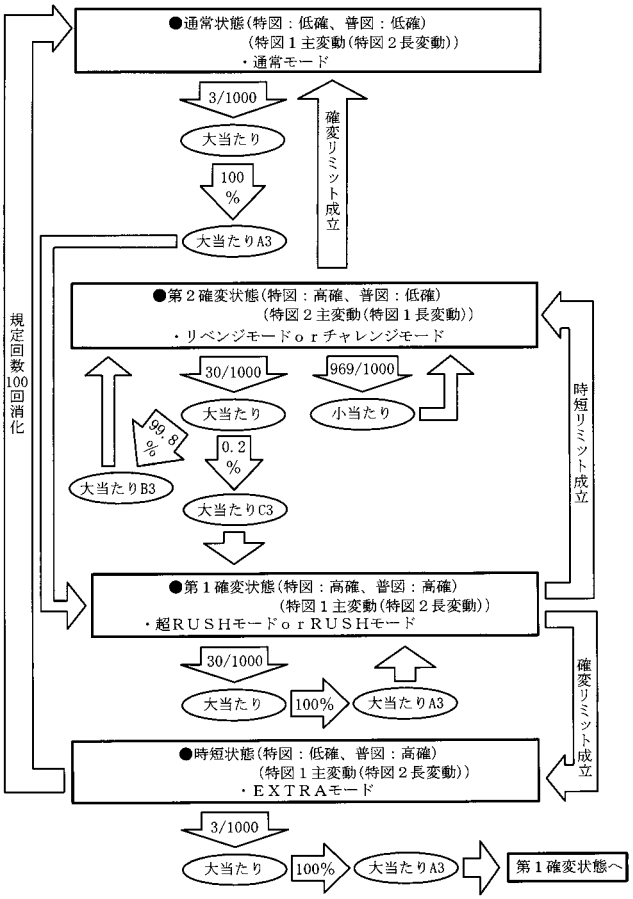
【図６９８】



【図６９９】



【図７００】



【図７０１】

（ａ）

第１当たり乱数３テーブル　202ba
特別図柄１乱数３テーブル　202ba1
特別図柄２乱数３テーブル　202ba2

202

特別図柄１乱数３テーブル　202ba1

（ｂ）

判定値	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１(0～999)
大当たり判定値	低確率状態	0～2
	高確率状態	3～32

202

特別図柄２乱数３テーブル　202ba2

（ｃ）

判定値	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１(0～999)
大当たり判定値	低確率状態	0～2
	高確率状態	3～32
小当たり判定値	－	3～998

202

第２当たり乱数３テーブル　202bc

（ｄ）

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４(0～239)
普通図柄の低確率状態	0～1
普通図柄の高確率状態	0～238

【図７０２】

202

特図１大当たり種別選択３テーブル　202bb1

（ａ）

大当たり種別	大当たり遊技終了後の遊技状態 / 当選時の遊技状態 / 共通	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～199)
大当たりＡ３(10Ｒ大当たり)	第２確変状態	0～199

202

特図２大当たり種別選択３テーブル　202bb2

（ｂ）

大当たり種別	大当たり遊技終了後の遊技状態 / 当選時の遊技状態 / 共通	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～199)
大当たりＢ３(2Ｒ大当たり)	第２確変状態	0～198
大当たりＣ３(2Ｒ大当たり)	第１確変状態	199

【図７０３】

202

時短用変動パターン３テーブル　202bd2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間(ｍｓ)	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	共通	ショート変動	1000	0～198
特図２	共通	ロング変動	60000	0～198

（ａ）

202

第１確変用変動パターン３テーブル　202bd3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間(ｍｓ)	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	共通	ショート変動	1000	0～198
特図２	共通	超ロング変動	600000	0～198

（ｂ）

【図７０４】

202

第２確変用変動パターン３テーブル　202bd4

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間(ｍｓ)	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	共通	超ロング変動	600000	0～198
特図２	共通	ショート変動	1000	0～198

【図７０５】

202

時短付与３テーブル　202be

大当たり種別	当選時の時短有無	時短付与回数			
		確変リミット到達フラグ			
		オフ		オン	
		時短リミット到達フラグ			
		オフ	オン	オフ	オン
大当たりＡ３（特図１大当たりの100%）	共通	65535（実質次回まで）	0	100	0
大当たりＢ３（特図２大当たりの99.8%）	共通	0	0	0	0
大当たりＣ３（特図２大当たりの0.2%）	共通	65535（実質次回まで）	0	100	0

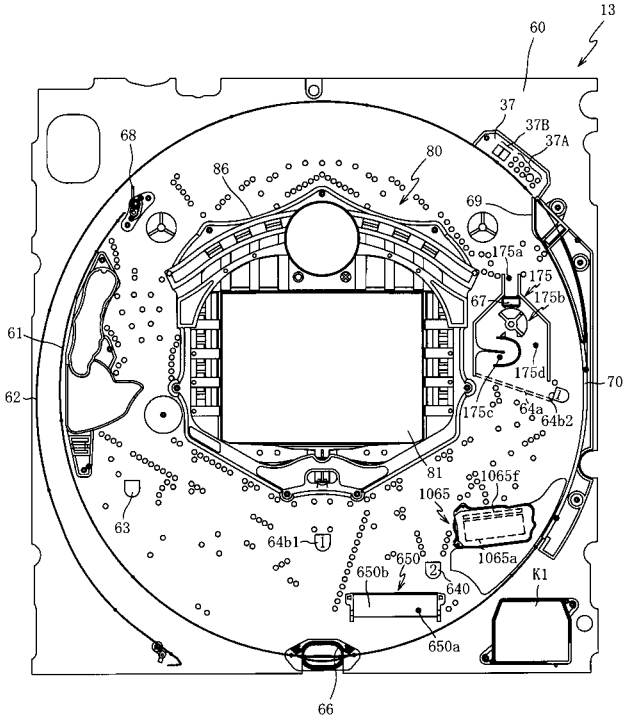
【図７０６】

202

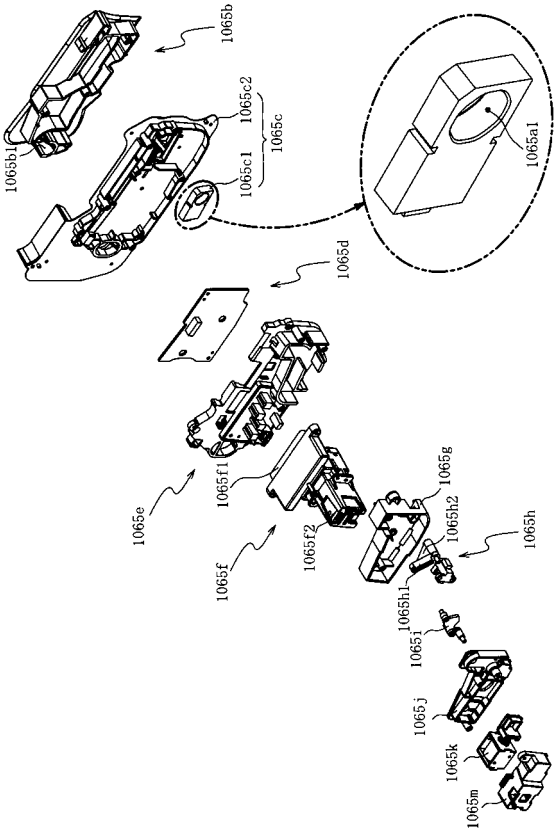
変動パターンシナリオ３テーブル　202bf

大当たり種別	当選時の遊技状態	確変リミット到達フラグ	時短リミット到達フラグ	変動パターンテーブル		
				特図変動回数（１～１００回）	特図変動回数（１０１～１０００回）	特図変動回数（１００１回～）
大当たりＡ３（第１確変当たり）	共通	オフ	オフ	第１確変用変動パターンテーブル		
			オン	第２確変用変動パターンテーブル		
		オン	オフ	時短用変動パターンテーブル	通常用変動パターンテーブル	
			オン	通常用変動パターンテーブル		
大当たりＢ３（第２確変当たり）	共通	オフ	オフ	第２確変用変動パターンテーブル		
			オン	－		
		オン	オフ	通常用変動パターンテーブル		
			オン	－		
大当たりＣ３（第１確変当たり）	共通	オフ	オフ	第１確変用変動パターンテーブル		
			オン	第２確変用変動パターンテーブル		
		オン	オフ	時短用変動パターンテーブル	通常用変動パターンテーブル	
			オン	通常用変動パターンテーブル		

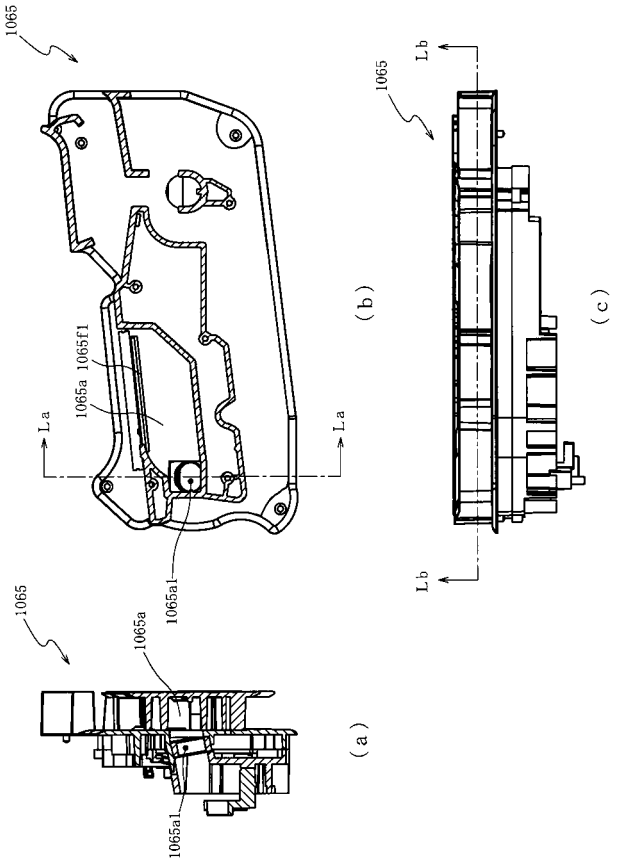
【図７０７】



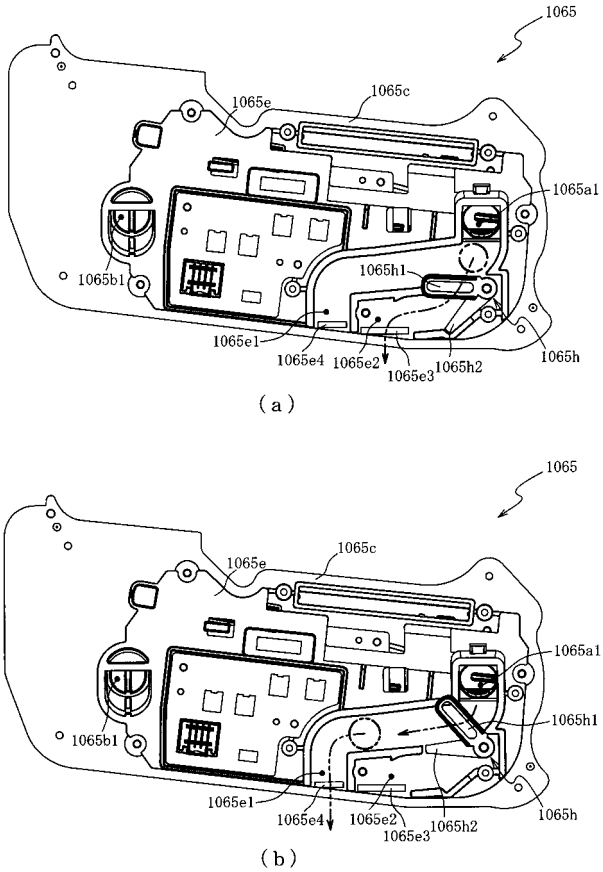
【図７０８】



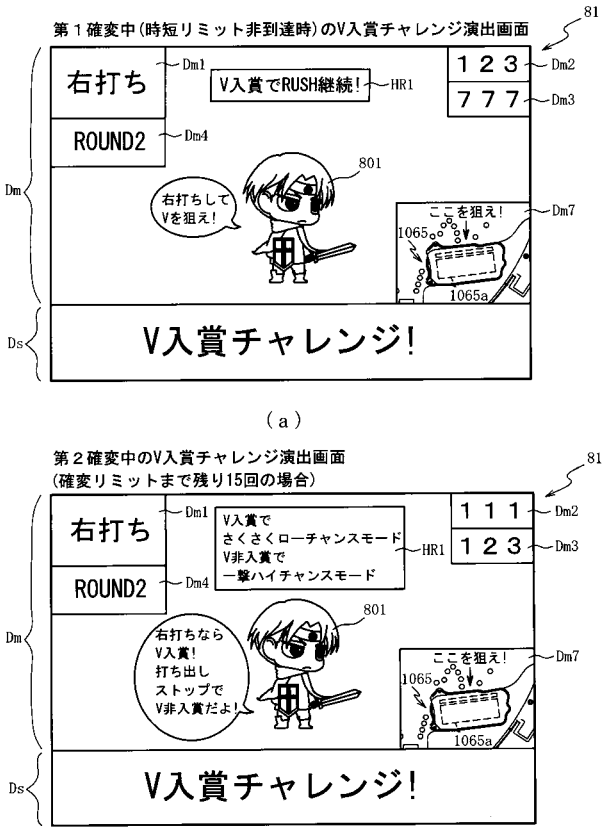
【図７０９】



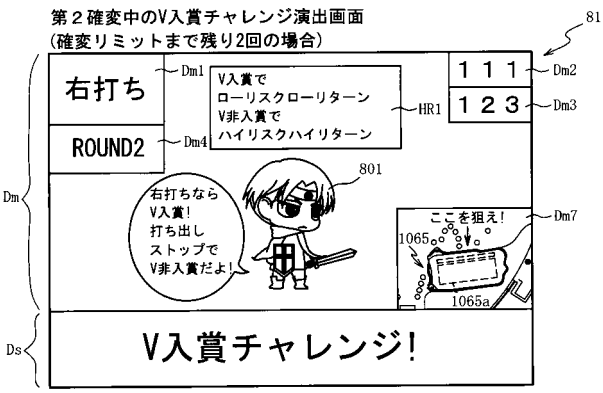
【図７１０】



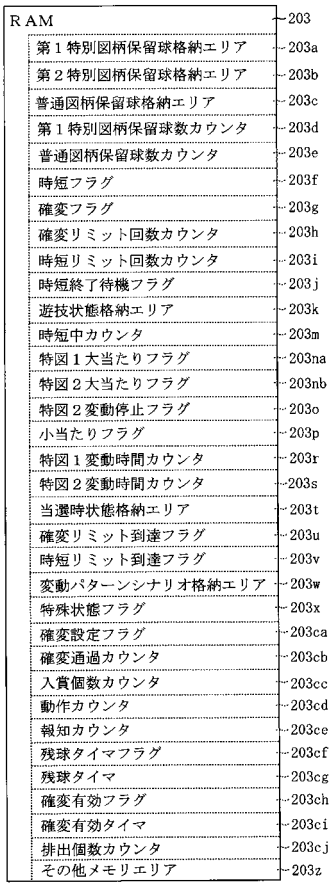
【図７１１】



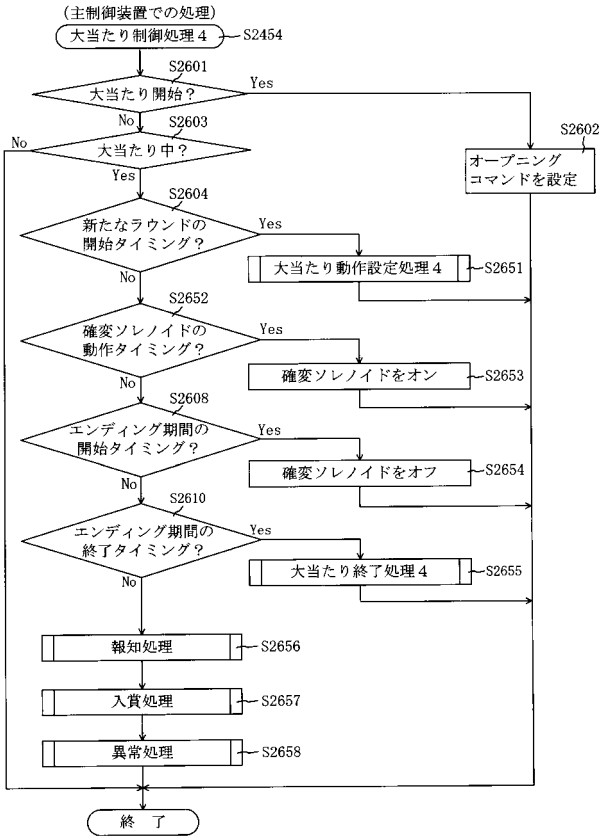
【図７１２】



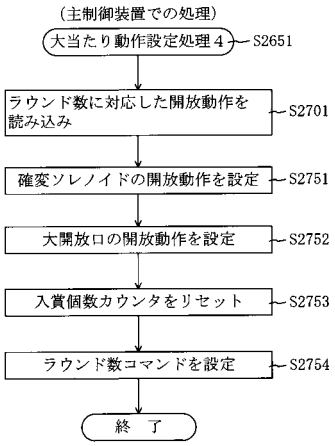
【図７１３】



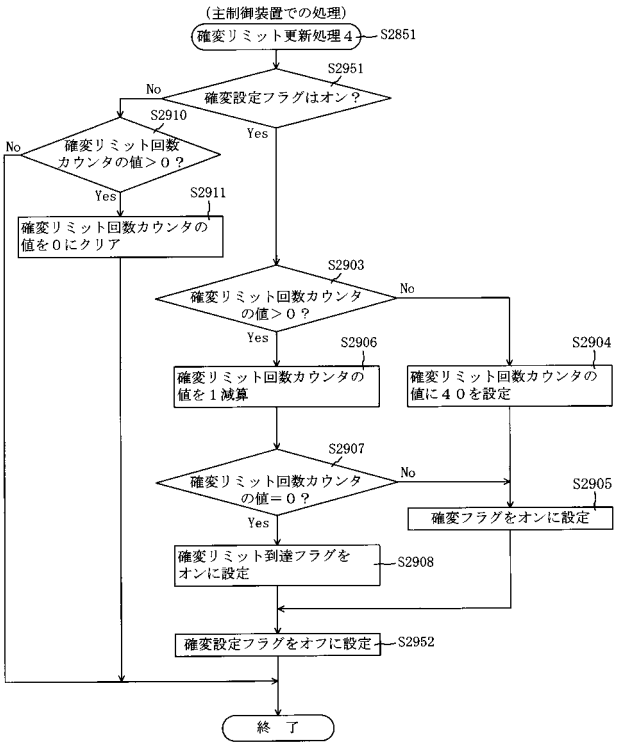
【図７１４】



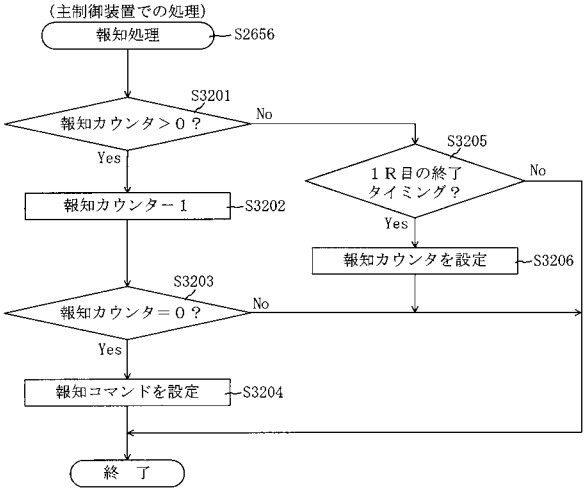
【図７１５】



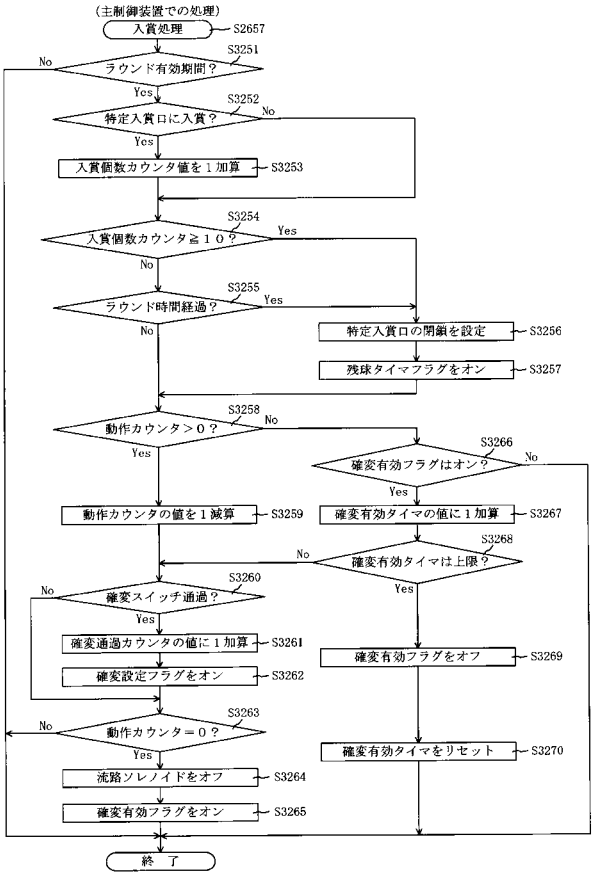
【図７１６】



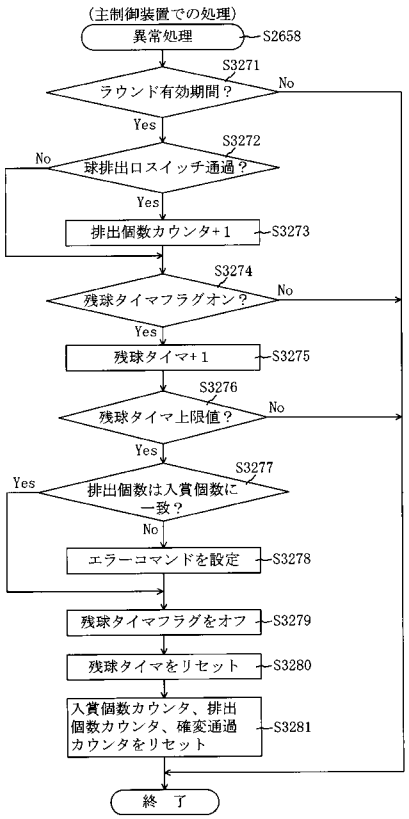
【図７１７】



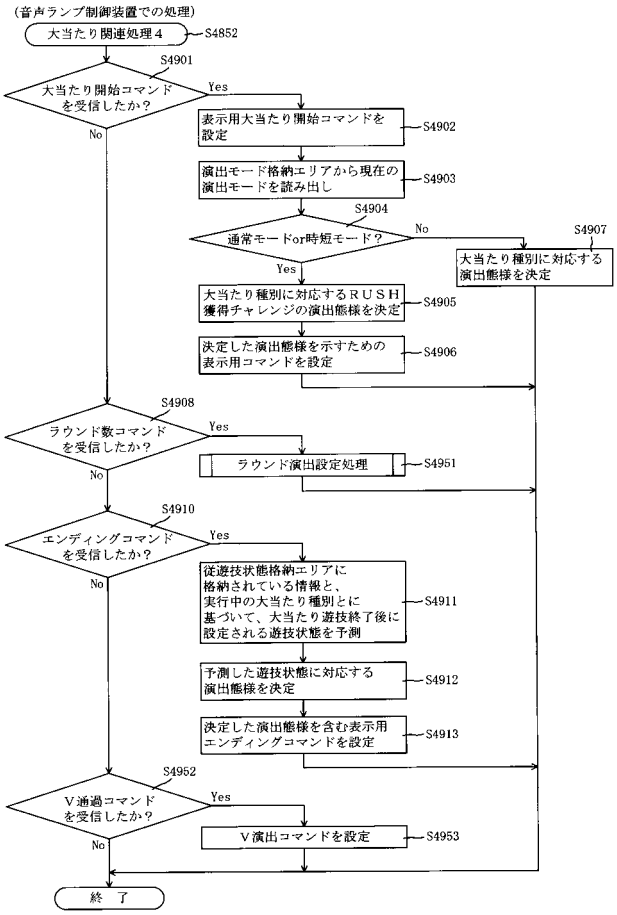
【図７１８】



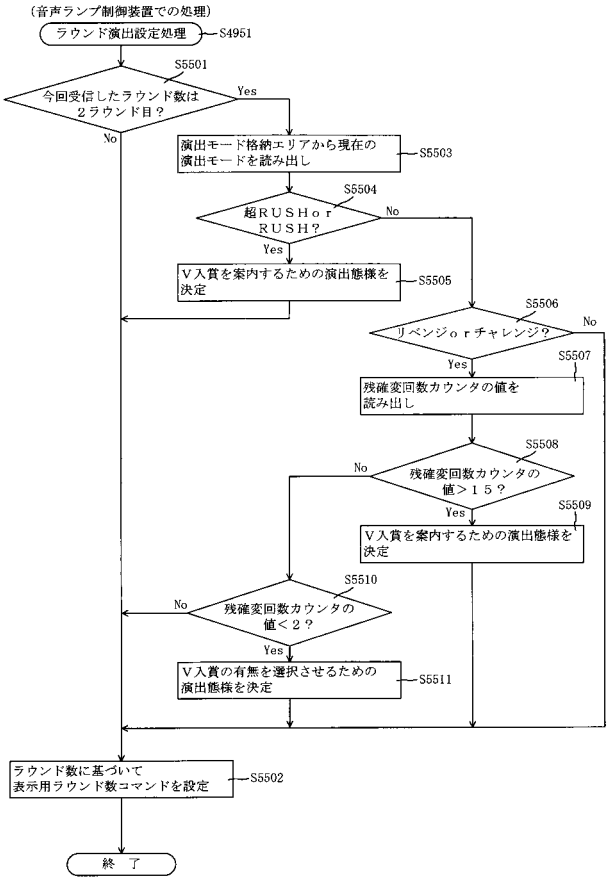
【図７１９】



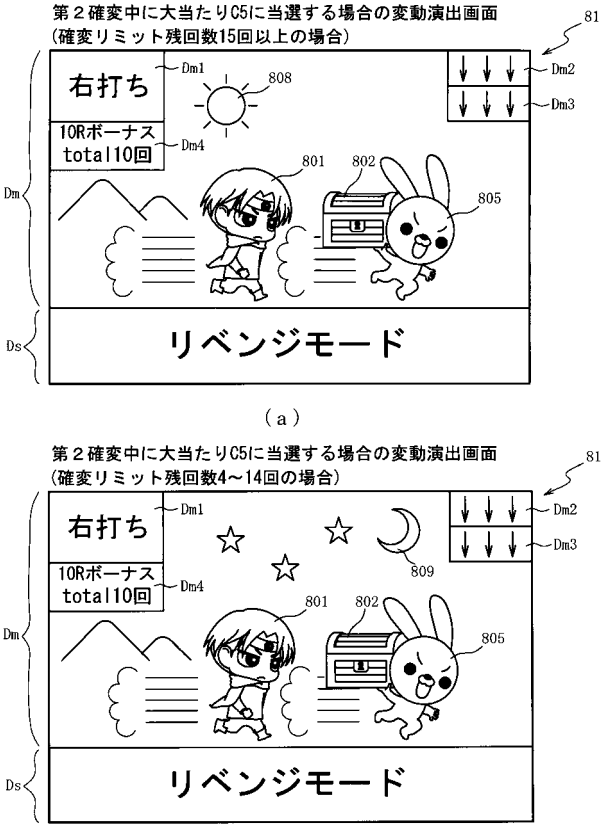
【図７２０】



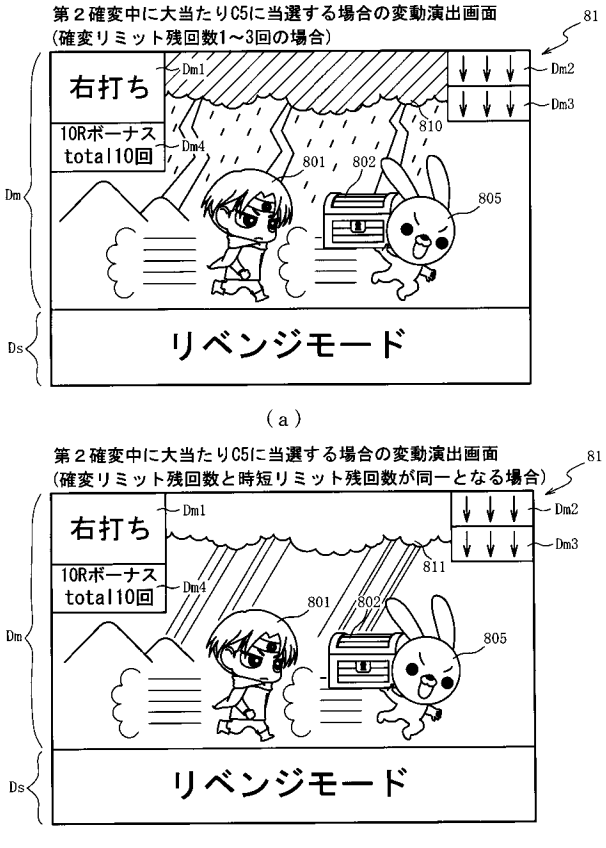
【図７２１】



【図７２２】



【図７２３】



【図７２４】

特図１大当たり種別選択５テーブル　202db1

大当たり種別	大当たり遊技終了後の遊技状態		初当たり後に設定されるリミット回数		第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～199）
	当選時の遊技状態		確変リミット回数	時短リミット回数	
	第２確変状態	それ以外			
大当たりＡ５（10R大当たり）	第１確変状態		10	10	0～4
大当たりＢ５（5R大当たり）	第２確変状態	第１確変状態	40	10(0)	5～54
大当たりＣ５（5R大当たり）	第２確変状態	第１確変状態	20	15(0)	55～94
大当たりＤ５（5R大当たり）	第２確変状態	第１確変状態	10	20(0)	95～134
大当たりＥ５（5R大当たり）	第２確変状態		15	0	135～174
大当たりＦ５（5R大当たり）	第２確変状態		10	0	175～199

【図７２５】

202

特図２大当たり種別選択５テーブル　202db2

大当たり種別	大当たり遊技終了後の遊技状態	初当たり後に設定されるリミット回数		第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～199）
	当選時の遊技状態	確変リミット回数	時短リミット回数	
	共通			
大当たりＧ５（10R大当たり）	第１確変状態	10	12	0～49
大当たりＨ５（5R大当たり）	第１確変状態	20	15	50～119
大当たりＩ５（5R大当たり）	第１確変状態	10	1	120～139
大当たりＪ５（5R大当たり）	第１確変状態 ※初当たり時は、時短リミット０回が設定されるため実質第２確変状態へと移行	7	0	140～159
大当たりＫ５（5R大当たり）	第２確変状態	10	0	160～179
大当たりＬ５（5R大当たり）	第２確変状態 ※初当たり時は、確変リミット０回が設定されるため実質通常状態へと移行	0	0	180～199

【図７２６】

202

時短用変動パターン５テーブル　202dd2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	ロング変動	60000	0～198
特図２	外れ	ショート変動	5000	0～129
		ミドル変動	20000	130～198
	当たり	ミドル変動	20000	0～109
		ロング変動	60000	110～198

（ａ）

202

第１確変用変動パターン５テーブル　202dd3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	超ロング変動	600000	0～198
特図２	外れ	ショート変動	2000	0～194
		ミドル変動	20000	195～198
	大当たり	ミドル変動	20000	0～149
		ロング変動	60000	150～198

（ｂ）

【図７２７】

202

第２確変用変動パターン５テーブル　202dd4

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	ショート変動	1000	0～148
		ミドル変動	20000	149～194
		ロング変動	60000	195～198
特図２	共通	超ロング変動	600000	0～198

【図７２８】

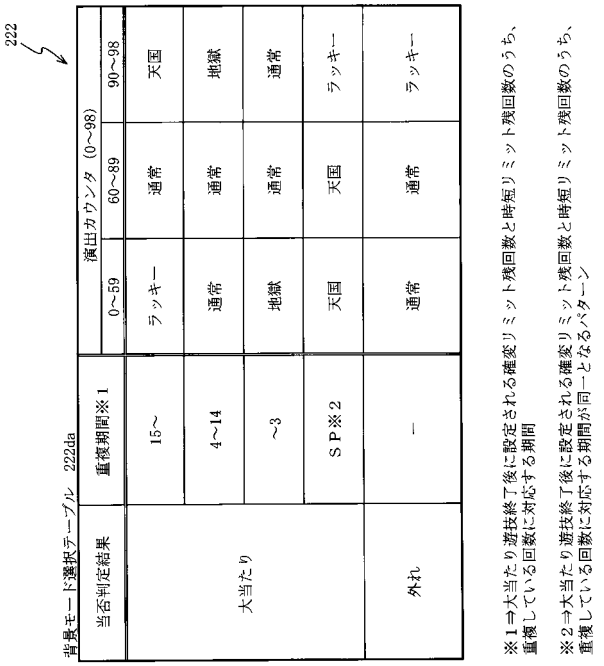
202

時短付与５テーブル　202de

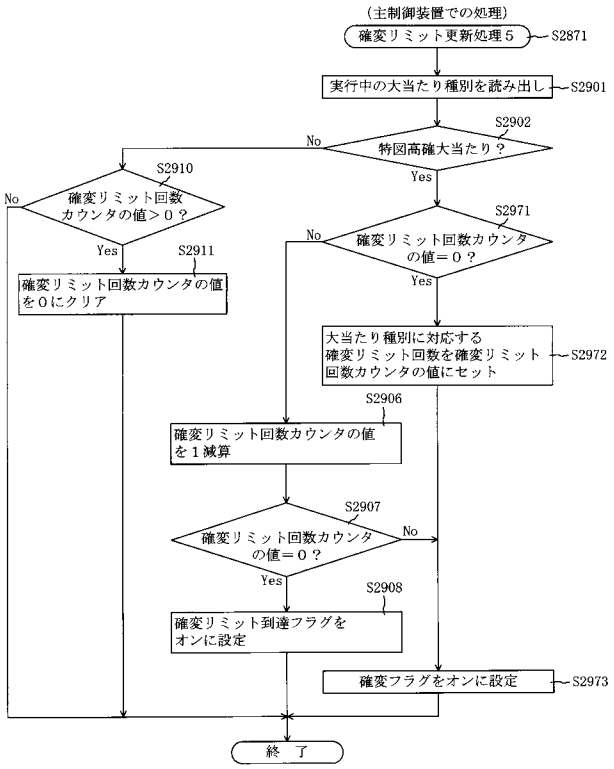
大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与回数			
		確変リミット到達フラグ オフ		確変リミット到達フラグ オン	
		時短リミット到達フラグ オフ	時短リミット到達フラグ オン	時短リミット到達フラグ オフ	時短リミット到達フラグ オン
大当たりＡ５（特図１大当たりの2.5%）	共通	65535（実質次回まで）	0	100	0
大当たりＢ５～Ｄ５（特図１大当たりの65%）	第２確変状態	0	0	0	0
	それ以外	65535（実質次回まで）	0	100	0
大当たりＥ５，Ｆ５（特図１大当たりの32.5%）	共通	0	0	0	0
大当たりＧ５～Ｊ５（特図２大当たりの80%）	共通	65535（実質次回まで）	0	100	0
大当たりＫ５，Ｌ５（特図２大当たりの20%）	共通	0	0	0	0

【図７２９】

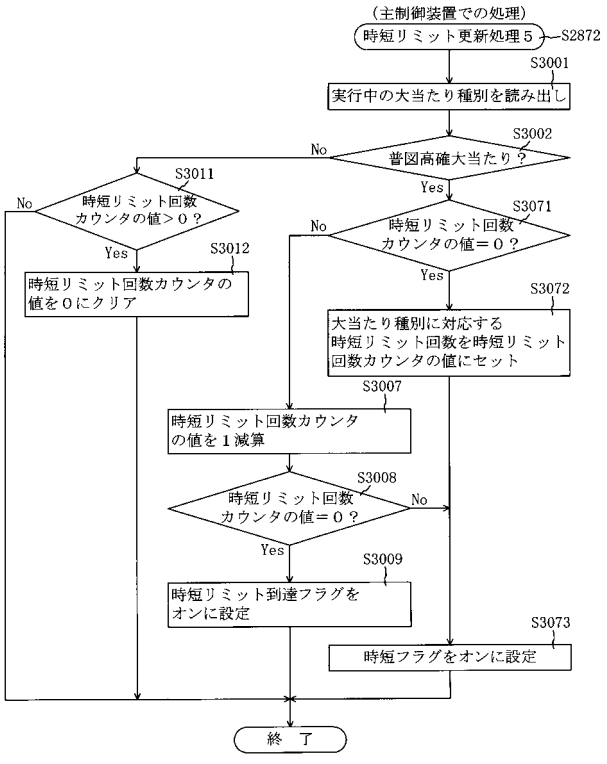
【図７３０】



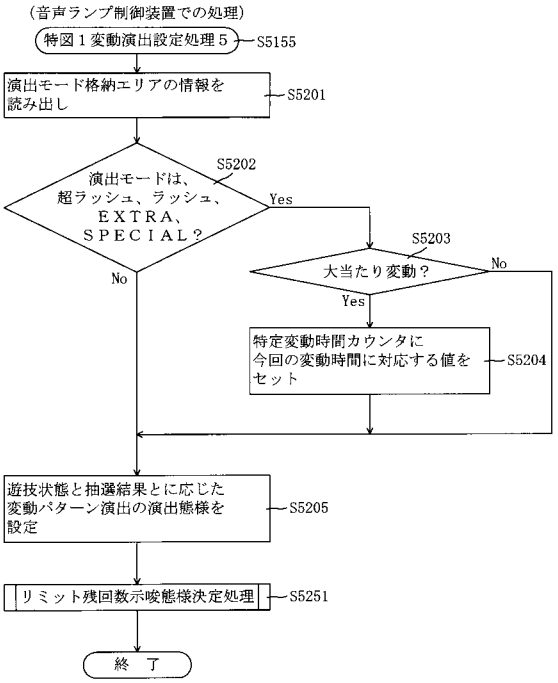
【図７３１】



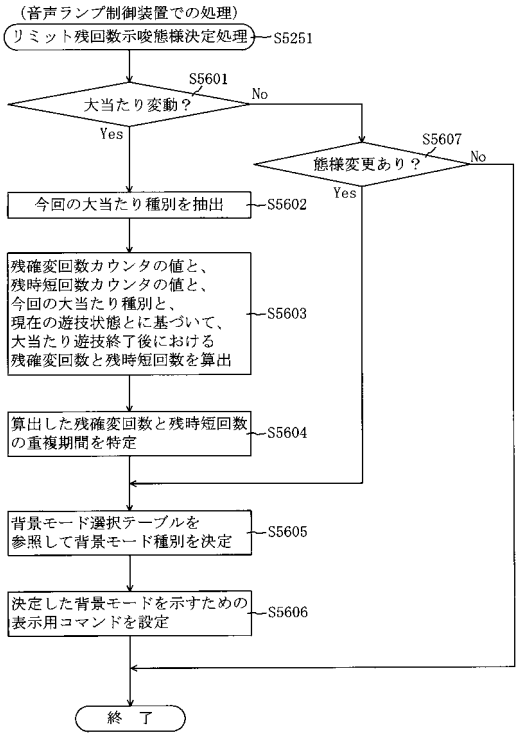
【図７３２】



【図７３３】



【図７３４】



【図７３５】

202

特図１大当たり種別選択６テーブル　202eb1

大当たり種別	V入賞	リミット回数		第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～199）
		確変リミット回数	時短リミット回数	
大当たりＡ６（10R大当たり）	可	10	11	0～59
大当たりＢ６（5R大当たり）	可	5	11	60～79
大当たりＣ６（5R大当たり）	可	3	11	80～99
大当たりＤ６（5R大当たり）	可	10	0	100～134
大当たりＥ６（5R大当たり）	可	5	0	135～174
大当たりＦ６（5R大当たり）	可	3	0	175～199

【図７３６】

202

特図２大当たり種別選択６テーブル　202eb2

大当たり種別	V入賞	リミット回数		第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～199）
		確変リミット回数	時短リミット回数	
大当たりＧ６（10R大当たり）	可	10	11	0～79
大当たりＨ６（5R大当たり）	可	5	11	80～129
大当たりＩ６（5R大当たり）	可	3	11	130～159
大当たりＪ６（5R大当たり）	不可	10	0	160～199

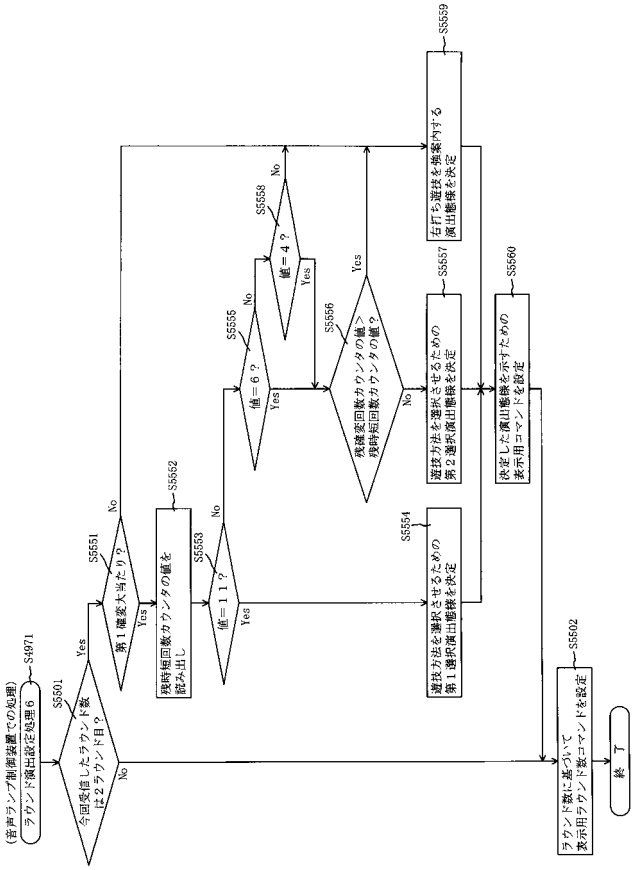
【図７３７】

202

時短付与６テーブル　202ee

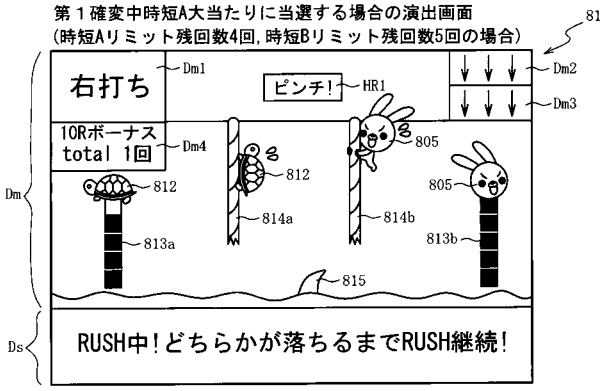
大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与回数					
		確変リミット到達フラグ					
		オフ				オン	
		時短リミット到達フラグ					
		オフ		オン		オフ	オン
大当たりＡ６～Ｃ６（特図１大当たりの50%）	共通	65535（実質次回まで）		0		100	0
大当たりＤ６～Ｆ６（特図１大当たりの50%）	共通	0		0		0	0
大当たりＧ６～Ｉ６（特図２大当たりの80%）	共通	65535（実質次回まで）		0		100	0
大当たりＩ６（特図２大当たりの20%）	共通	0		0		0	0

【図７３８】



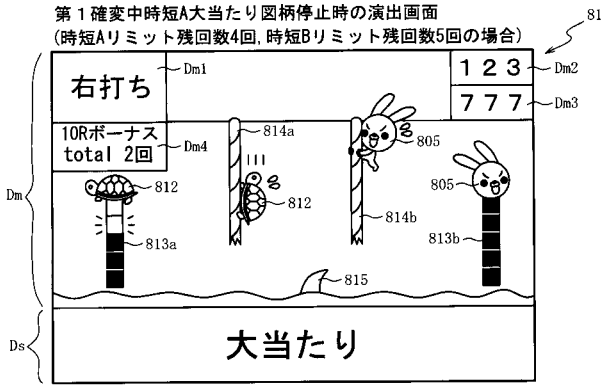
【図７３９】

第１確変中時短A大当たりに当選する場合の演出画面
(時短Aリミット残回数4回，時短Bリミット残回数5回の場合)



(ａ)

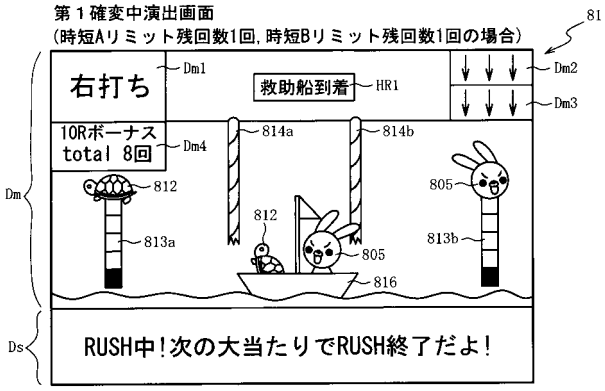
第１確変中時短A大当たり図柄停止時の演出画面
(時短Aリミット残回数4回，時短Bリミット残回数5回の場合)



(ｂ)

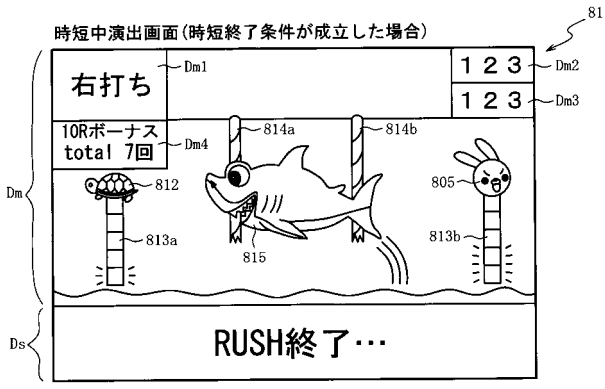
【図７４０】

第１確変中演出画面
(時短Aリミット残回数1回，時短Bリミット残回数1回の場合)



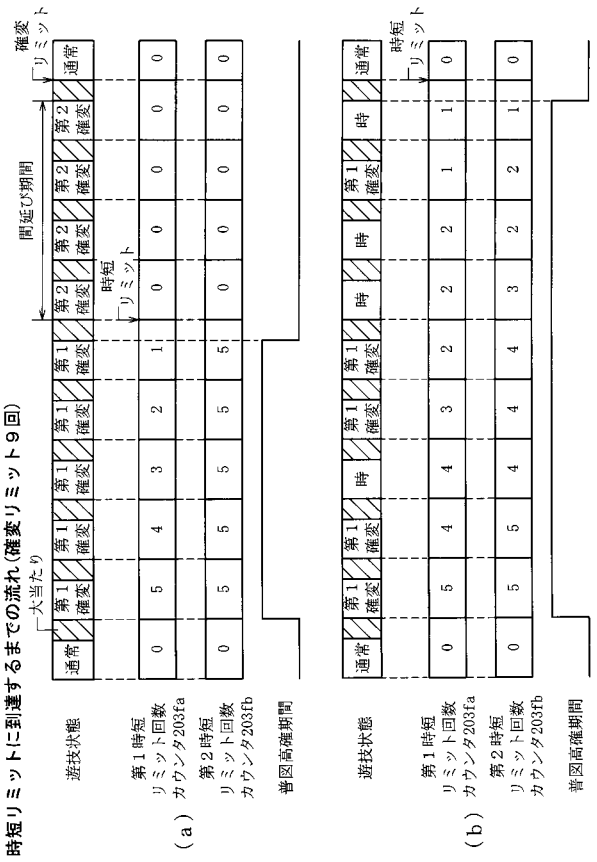
(ａ)

時短中演出画面(時短終了条件が成立した場合)



(ｂ)

【図７４１】



【図７４２】

202

特図１大当たり種別選択７テーブル　202fb1

（ａ）

大当たり種別	大当たり遊技終了後の遊技状態 当選時の遊技状態 共通	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～199）
大当たりＡ７（2R大当たり）	第２確変状態	0～132
大当たりＢ７（2R大当たり）	第１確変状態（時短Ａ）	133～179
大当たりＣ７（2R大当たり）	時短状態（時短Ｂ）	180～199

202

特図２大当たり種別選択７テーブル　202fb2

（ｂ）

大当たり種別	大当たり遊技終了後の遊技状態 当選時の遊技状態 共通	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～199）
大当たりＤ７（10R大当たり）	第１確変状態（時短Ａ）	0～179
大当たりＥ７（10R大当たり）	時短状態（時短Ｂ）	180～199

202

特図２用変動パターンテーブル　202fd1

（ｃ）

遊技状態	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
通常	共通	超ロング変動	600000	0～198
第１確変	共通	ショート	2000	0～198
第２確変	共通	ロング変動	60000	0～198
時短	共通	ショート	2000	0～198

【図７４３】

202

時短付与７テーブル202fe

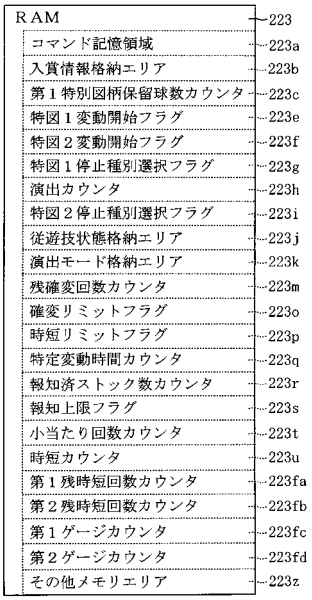
大当たり種別	時短リミット到達フラグ	確変リミット到達フラグ	時短付与回数
大当たりＡ７	オフ	オフ	0
大当たりＢ７，Ｄ７	オフ	オン	65535（実質次回まで）
大当たりＣ７，Ｅ７	オン	オフ	100
		オン	0

【図７４４】

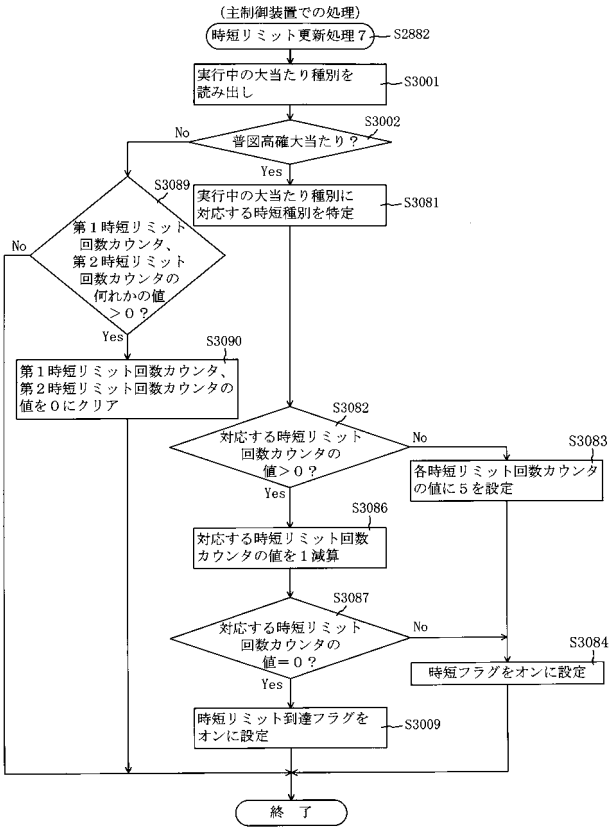
RAM　203

- 第１特別図柄保留球格納エリア　203a
- 第２特別図柄保留球格納エリア　203b
- 普通図柄保留球格納エリア　203c
- 第１特別図柄保留球数カウンタ　203d
- 普通図柄保留球数カウンタ　203e
- 時短フラグ　203f
- 確変フラグ　203g
- 確変リミット回数カウンタ　203h
- 時短終了待機フラグ　203j
- 遊技状態格納エリア　203k
- 時短中カウンタ　203m
- 特図１大当たりフラグ　203na
- 特図２大当たりフラグ　203nb
- 特図２変動停止フラグ　203o
- 小当たりフラグ　203p
- 特図１変動時間カウンタ　203r
- 特図２変動時間カウンタ　203s
- 当選時状態格納エリア　203t
- 確変リミット到達フラグ　203u
- 時短リミット到達フラグ　203v
- 変動パターンシナリオ格納エリア　203w
- 特殊状態フラグ　203x
- 第１時短リミット回数カウンタ　203fa
- 第２時短リミット回数カウンタ　203fb
- その他メモリエリア　203z

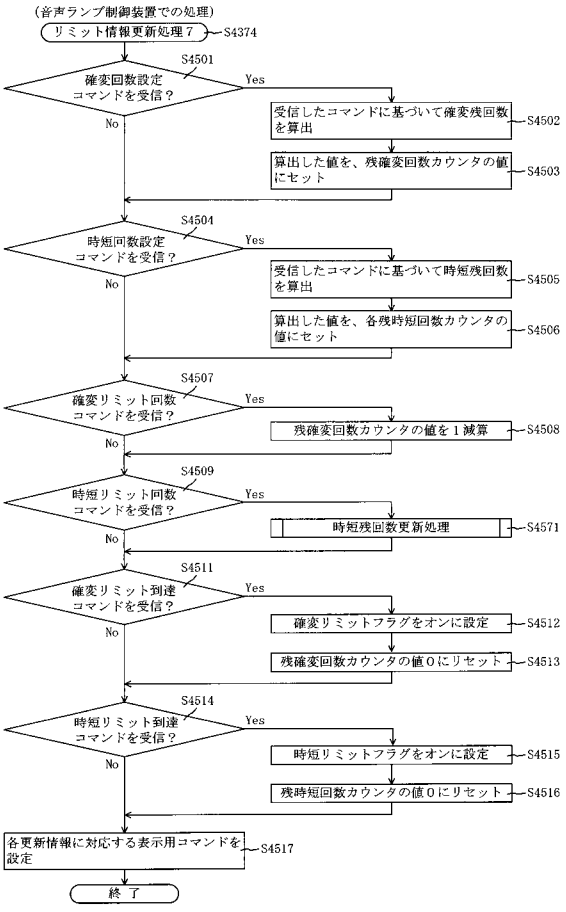
【図７４５】



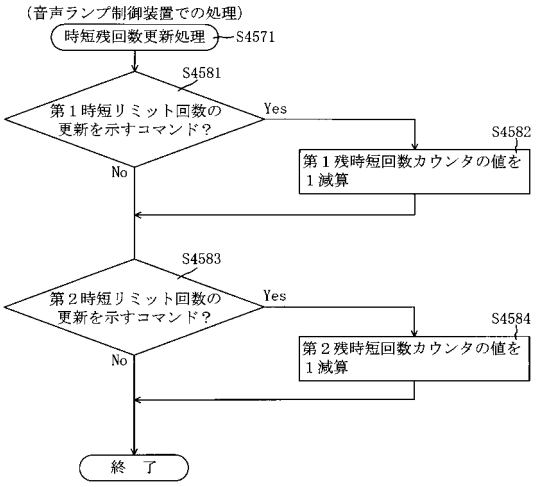
【図７４６】



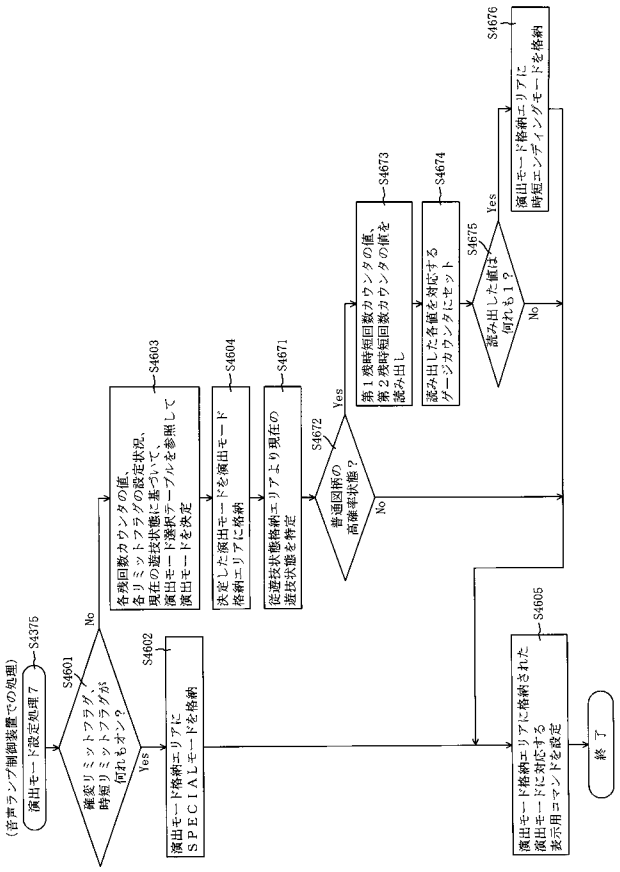
【図７４７】



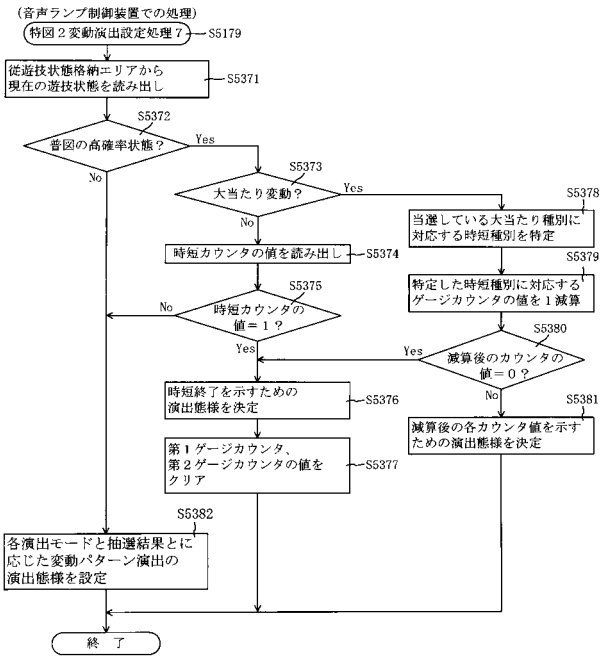
【図７４８】



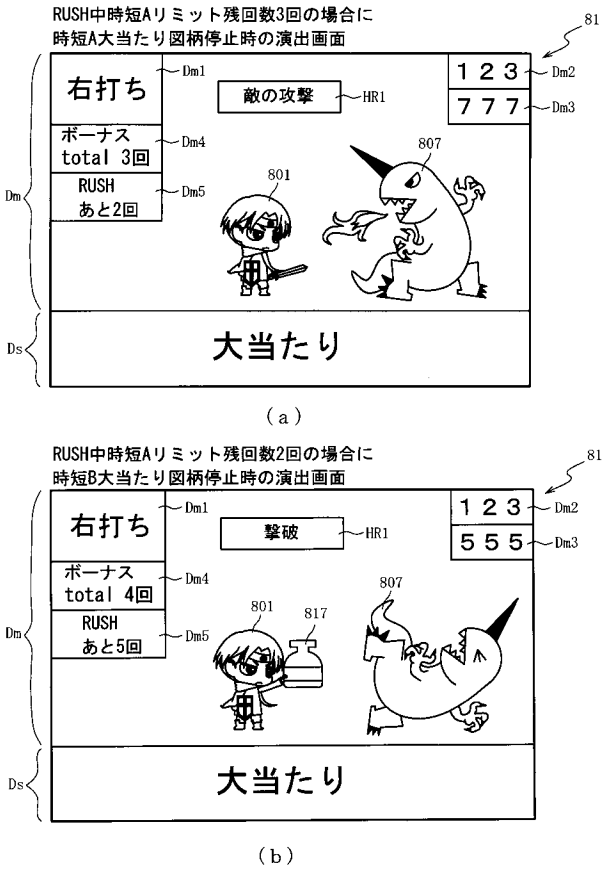
【図７４９】



【図７５０】



【図７５１】



【図７５２】

RAM	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
普通図柄保留球数カウンタ	203e
時短フラグ	203f
確変フラグ	203g
確変リミット回数カウンタ	203h
時短終了待機フラグ	203j
遊技状態格納エリア	203k
時短中カウンタ	203m
特図１大当たりフラグ	203na
特図２大当たりフラグ	203nb
特図２変動停止フラグ	203o
小当たりフラグ	203p
特図１変動時間カウンタ	203r
特図２変動時間カウンタ	203s
当選時状態格納エリア	203t
確変リミット到達フラグ	203u
時短リミット到達フラグ	203v
変動パターンシナリオ格納エリア	203w
特殊状態フラグ	203x
特定時短リミット回数カウンタ	203ga
その他メモリエリア	203z

【図７５３】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
演出モード選択テーブル	222b
チャレンジモード移行テーブル	222d
敵キャラ選択テーブル	222ga

（ａ）

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第１特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図１変動開始フラグ	223e
特図２変動開始フラグ	223f
特図１停止種別選択フラグ	223g
演出カウンタ	223h
特図２停止種別選択フラグ	223i
従遊技状態格納エリア	223j
演出モード格納エリア	223k
残確変回数カウンタ	223m
残時短回数カウンタ	223n
確変リミットフラグ	223o
時短リミットフラグ	223p
特定変動時間カウンタ	223q
小当たり回数カウンタ	223t
時短カウンタ	223u
リセット回数カウンタ	223ga
時短セット数カウンタ	223gb
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

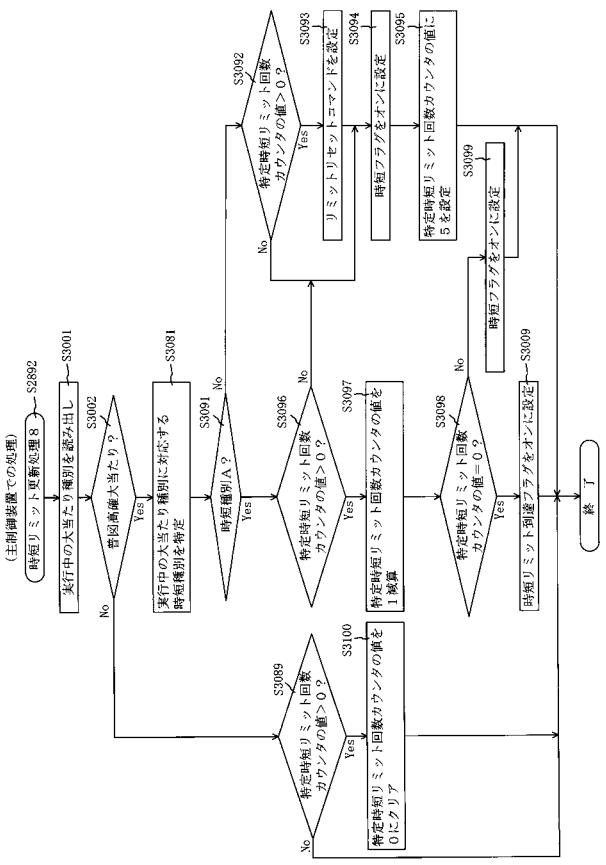
【図７５４】

222

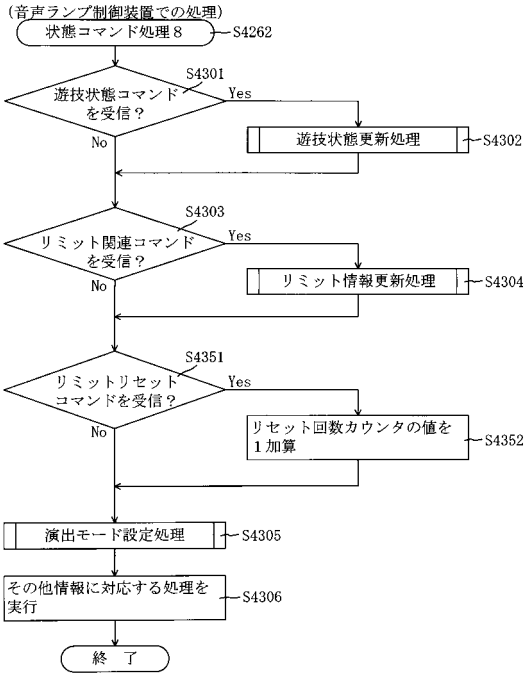
敵キャラ選択テーブル　222ga

リセット回数カウンタ223ga	時短セット数カウンタ223gb	敵キャラ
0	1～9, 11～14, 15～19	初期キャラ
1		キャラ１
2		キャラ２
3		キャラ３
4～		キャラ４
－	10	キャラ５
	15	キャラ６
	20～	キャラ７

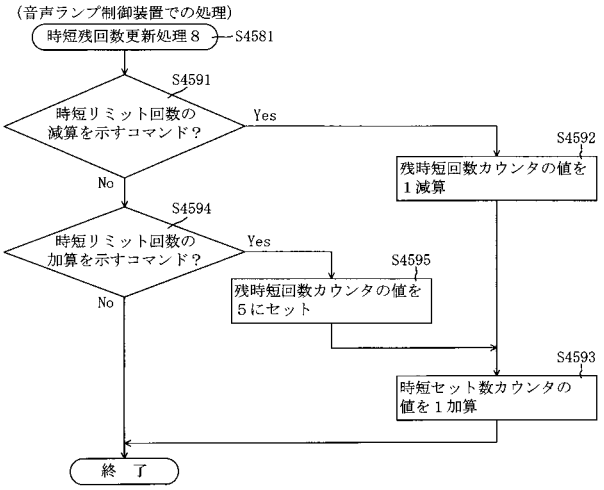
【図７５５】



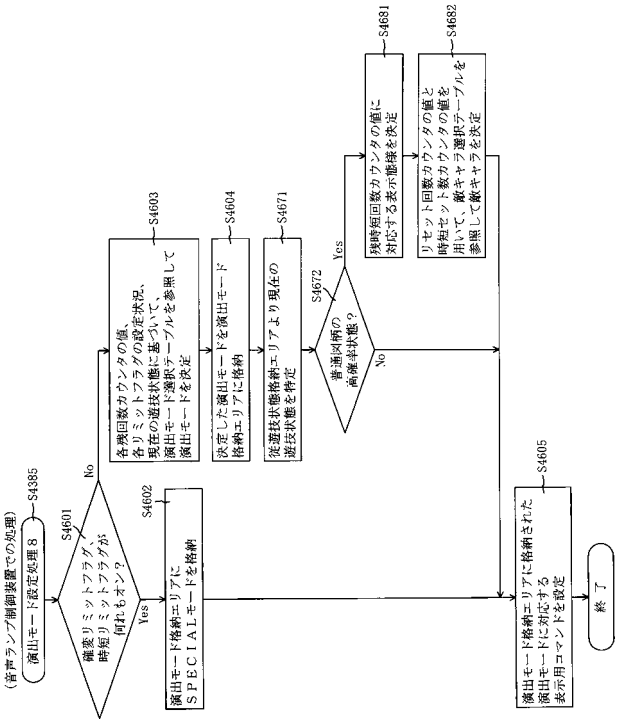
【図７５６】



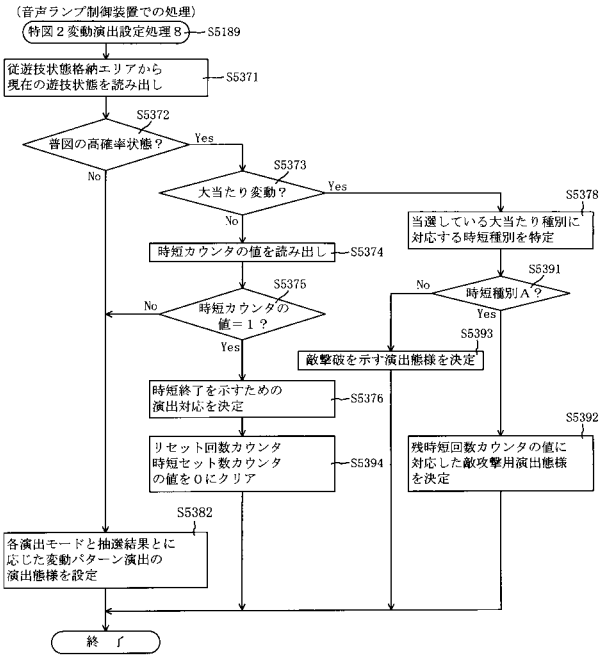
【図７５７】



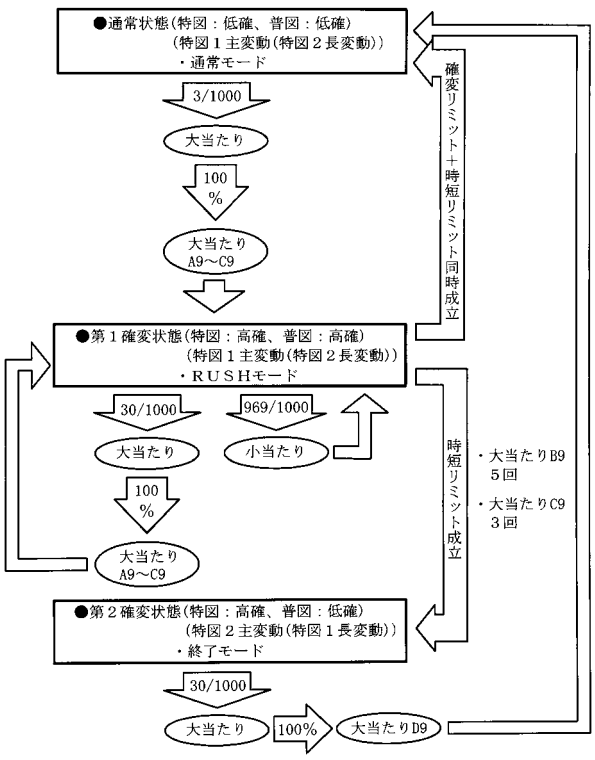
【図７５８】



【図７５９】



【図７６０】



【図７６１】

時短リミット回数と遊技状態移行の流れ

（ａ）

遊技状態	通常	第１確変	第１確変	第１確変	第１確変	第１確変	第１確変	第１確変	第１確変	第１確変	通常
確変リミット回数	0	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
時短リミット回数	0	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
主変動	特図１											

（ｂ）

通常大当たり（１００％）

遊技状態	通常	第１確変	第１確変	第１確変	第１確変	第１確変	第２確変	通常
確変リミット回数	0	10	9	8	7	6	5	0
時短リミット回数	0	5	4	3	2	1	0	0
主変動	特図１						特図２	特図１

【図７６２】

202

特図１大当たり種別選択９テーブル　202hb1

大当たり種別	大当たり遊技終了後の遊技状態	初当たり後に設定されるリミット回数		第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～199）
	当選時の遊技状態	確変リミット回数	時短リミット回数	
	共通			
大当たりＡ９（10R大当たり）	第１確変状態	10	10	0～39
大当たりＢ９（5R大当たり）	第１確変状態	10	5	40～119
大当たりＣ９（5R大当たり）	第１確変状態	10	3	120～199

【図７６３】

202

特図２大当たり種別選択９テーブル　202hb2

大当たり種別	大当たり遊技終了後の遊技状態	初当たり後に設定されるリミット回数		第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～199）
	当選時の遊技状態	確変リミット回数	時短リミット回数	
	共通			
大当たりＤ９（10R大当たり）	通常状態	－	－	0～199

【図７６４】

202

第１確変用変動パターン９テーブル　202hd3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	外れ（小当たり）	外れショート変動	2000	0～194
		外れミドル変動	20000	195～198
	大当たり	当たりミドル変動	20000	0～149
		当たりロング変動	60000	150～198
特図２	共通	超ロング変動	600000	0～198

（ａ）

202

第２確変用変動パターン９テーブル　202hd4

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	超ロング変動	600000	0～198
特図２	共通	ショート変動	1000	0～198

（ｂ）

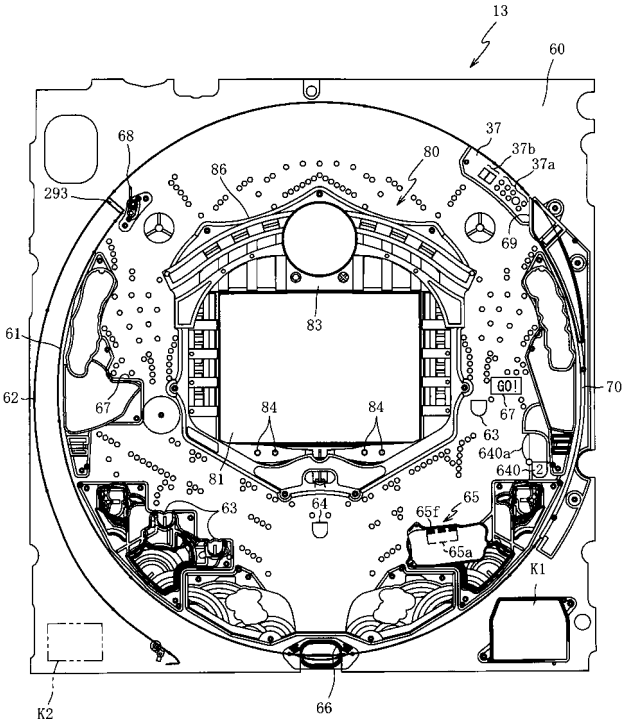
【図７６５】

202

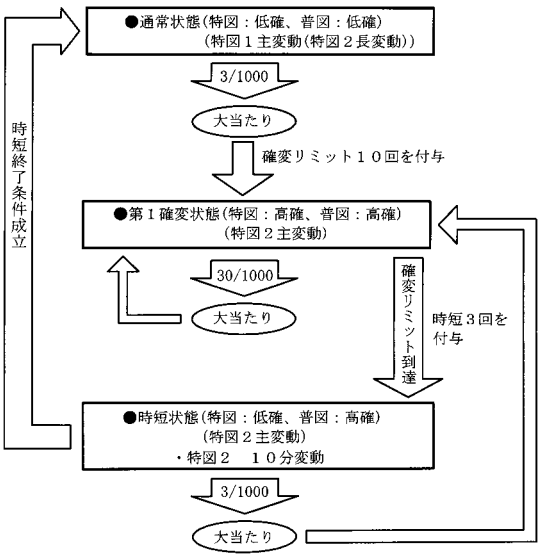
時短付与９テーブル　202he

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与回数							
		確変リミット到達フラグ		オフ		オン			
		時短リミット到達フラグ		オフ		オン		オフ	オン
大当たりＡ９～Ｃ９（特図１大当たりの100%）	共通	65535（実質次回まで）		0		0		0	0
大当たりＤ９（特図２大当たりの100%）	共通	0		0		0		0	0

【図７６６】



【図７６７】



【図７６８】

202

特図１大当たり種別選択１０テーブル　202ib1

大当たり種別	大当たり遊技終了後の遊技状態	切当たり後に設定されるリミット回数	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～199）
	当選時の遊技状態	確変リミット回数	
	共通		
大当たりＡ１０（10R大当たり）	第１確変状態	10	0～39
大当たりＢ１０（5R大当たり）	第１確変状態	10	40～199

【図７６９】

202

特図２大当たり種別選択１０テーブル　202ib2

大当たり種別	大当たり遊技終了後の遊技状態	初当たり後に設定されるリミット回数	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～199）
	当選時の遊技状態	確変リミット回数	
	共通		
大当たりＣ１０（10R大当たり）	第１確変状態	10	0～199

【図７７０】

202

時短用変動パターン１０テーブル　202id2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	超ロング変動	600000	0～198
特図２	共通	超ロング変動	600000	0～198

（ａ）

202

第１確変用変動パターン１０テーブル　202id3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	ショート変動	1000	0～198
特図２	外れ（小当たり）	外れショート変動	2000	0～194
		外れミドル変動	20000	195～198
	大当たり	当たりミドル変動	20000	0～149
		当たりロング変動	60000	150～198

（ｂ）

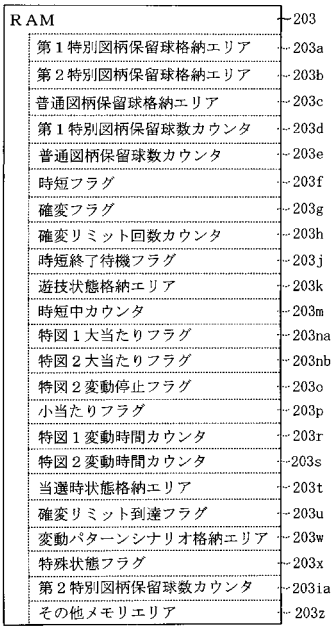
【図７７１】

202

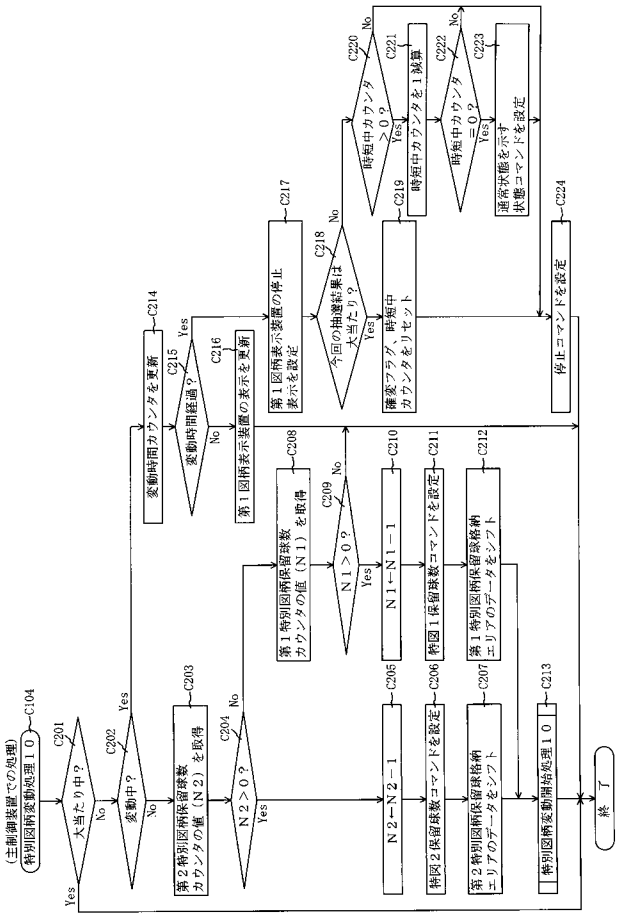
時短付与１０テーブル　202ie

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与回数	
		確変リミット到達フラグ	
		オフ	オン
大当たりＡ１０，Ｂ１０（特図１大当たりの100%）	共通	65535（実質次回まで）	0
大当たりＣ１０（特図２大当たりの100%）	共通	65535（実質次回まで）	3

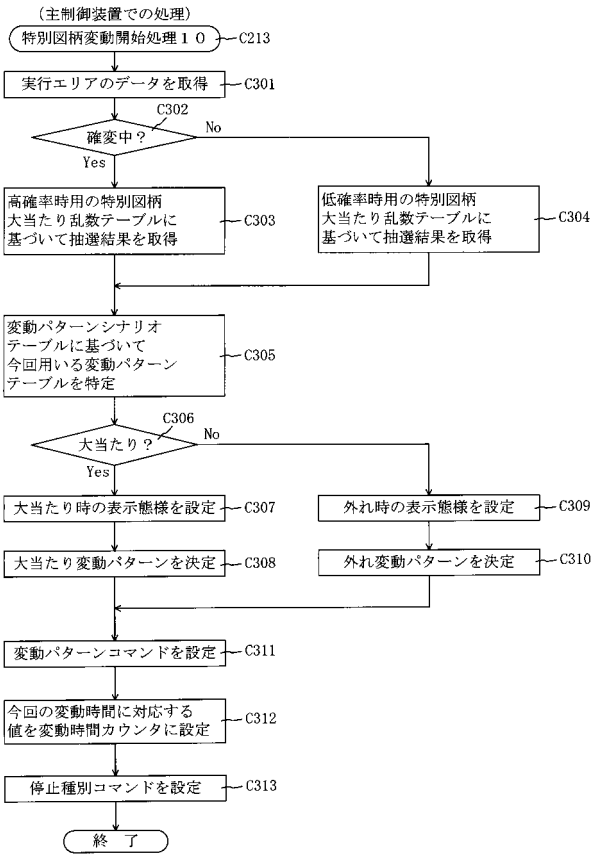
【図７７２】



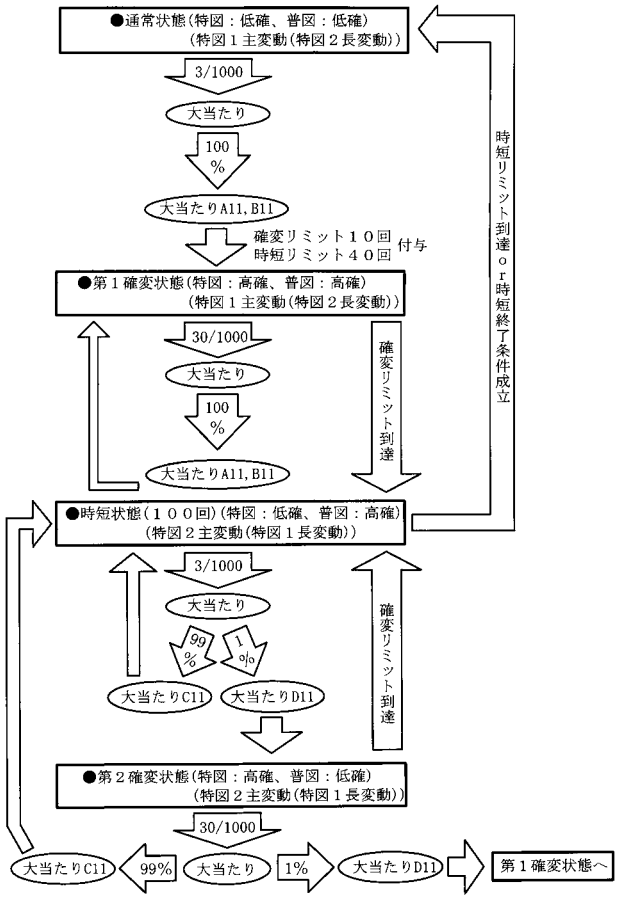
【図７７３】



【図７７４】



【図７７５】



【図７７６】

202

特図１大当たり種別選択１１テーブル 202jb1

大当たり種別	大当たり遊技終了後の遊技状態	初当たり後に設定されるリミット回数		第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～199)
	当選時の遊技状態	確変リミット回数	時短リミット回数	
	通常、第１確変	それ以外		
大当たりＡ１１(10R大当たり)	第１確変状態	第２確変状態	10	40	0～49
大当たりＢ１１(5R大当たり)	第１確変状態	第２確変状態	10	40	50～199

【図７７７】

202

特図２大当たり種別選択１１テーブル　202j62

大当たり種別	大当たり遊技終了後の遊技状態		初当たり後に設定されるリミット回数		第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～199）
	当選時の遊技状態		確変リミット回数	時短リミット回数	
	通常	それ以外			
大当たりＣ１１（2R大当たり）	第２確変状態	時短状態	10	40	0～197
大当たりＤ１１（2R大当たり）	第２確変状態	第１確変状態	10	40	198, 199

【図７７８】

202

時短付与１１テーブル　202je

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与回数			
		確変リミット到達フラグ		オン	
		オフ			
		時短リミット到達フラグ			
		オフ	オン	オフ	オン
大当たりＡ１１，Ｂ１１（特図１大当たりの100%）	通常状態 第１確変状態	65535 （実質次回まで）	0	0	0
	時短状態 第２確変状態	0	0	0	0
大当たりＣ１１（特図２大当たりの99%）	通常状態	0	0	0	0
	時短状態 第１確変状態 第２確変状態	100	0	0	0
大当たりＤ１１（特図２大当たりの1%）	通常状態	0	0	0	0
	時短状態 第１確変状態 第２確変状態	65535 （実質次回まで）	0	65535 （実質次回まで）	0

フロントページの続き

(72)発明者　角田　佳子
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

Ｆターム(参考) 2C088 AA33　CA13　CA19　EA10